strumenti per pensare

L'offerta educativa per le scuole 2026-2027

M9
Museo del '900

M9 - Museo del '900
Venezia Mestre

M9

Museo del ’900

Una casa aperta al territorio
e alle comunità

Il presente è storia, la storia è presente

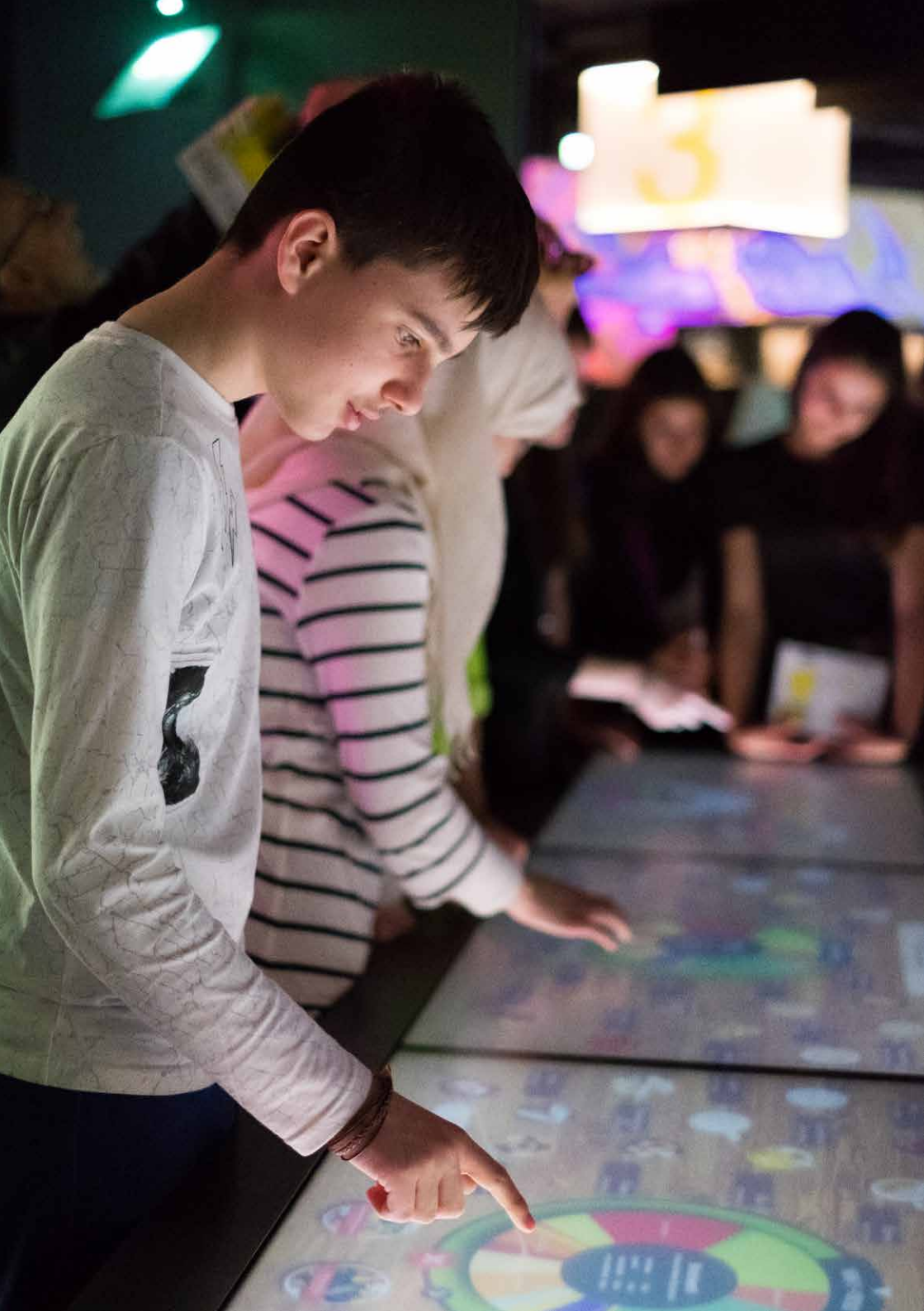
Il museo

M9, il museo della Storia del ’900 italiano, è un laboratorio del presente in cui **tecnologie avanzate, ambienti immersivi e metodi didattici innovativi sono posti al servizio dell’apprendimento**, per conoscere il passato, comprendere il presente e immaginare il futuro. M9 raccoglie non solo la sfida di raccontare in modo avvincente il nostro ’900, ma anche di trovarvi stimoli sempre nuovi e sempre contemporanei.

Qui giovani e giovanissimi non trovano risposte precostituite, ma strumenti per decifrare la complessità dei tempi in cui vivono. Un’esposizione permanente di 2.600 mq, con **8 sezioni tematiche e oltre 60 installazioni**, mostre temporanee e un palinsesto di attività multidisciplinari rendono questo luogo uno dei più innovativi laboratori di contemporaneità in Italia.

M9 è anche **uno spazio di apprendimento per tutte le età**, grazie al suo dipartimento M9Edu, che è sempre in grado di offrire interessanti **proposte specifiche per le scuole dell’infanzia, le primarie e le secondarie di primo e secondo grado**.

La natura interdisciplinare del museo permette di costruire nessi tra argomenti di discipline diverse, o ai margini dei programmi scolastici, e di ricollocarli nel proprio tempo, scoprendo che tutto il presente è storia e tutta la storia è presente.



Progettare il futuro

Per una larga parte del pianeta il Novecento ha significato benessere, democrazia, diritti civili e sociali, libertà dalla fame, dalle malattie e dall'analfabetismo. Come estendere oggi all'intera popolazione del pianeta quei diritti e quelle conquiste? **Sostenibilità** è la leva per affrontare le sfide che si aprono oggi all'umanità e la parola chiave per dare risposte a quelle domande. Come istituzione al servizio della comunità discente e docente, M9 si propone di offrire **percorsi in linea con gli obiettivi dell'Agenda ONU 2030 e con gli indirizzi per l'insegnamento dell'Educazione Civica**, come materia trasversale a tutti i percorsi scolastici.

Strumenti per pensare per i cittadini del domani

Le attività di M9, che spaziano tra ambiti sociali, scientifici, artistici e tecnologici, **mirano a formare cittadini consapevoli, promuovendo senso critico ed empatia**. Particolare attenzione è data all'educazione ambientale, alla sostenibilità, alla valorizzazione del patrimonio culturale, all'inclusione e all'equità sociale, attraverso metodi di apprendimento interdisciplinari e partecipativi che stimolano autonomia, spirito critico e ricerca.

Uno spazio per insegnare e imparare

M9 per le scuole

Accanto alla possibilità per ciascun docente di guidare in autonomia le proprie classi per rispettare le necessità specifiche degli alunni, M9 propone un catalogo di attività che coniugano la visita in museo con approfondimenti trasversali e multidisciplinari.

Le modalità di attività educative sono:

- **Visita guidata interattiva**, dove gli studenti sono protagonisti nell'esplorazione attiva delle installazioni museali.
- **Laboratorio**, come strumento tecnologico e analogico, basato sulla suddivisione del gruppo classe in nuclei ridotti, e sulla successiva condivisione dei risultati ottenuti. L'approccio metodologico è di tipo *Hands On*.
- **Incontri di approfondimento** con esperti in storia e storia dell'arte.

M9 si pone a disposizione dei docenti di ogni ordine e grado come uno strumento al servizio dell'attività curricolare, un mezzo per potenziarne la funzione educativa, utilizzando i linguaggi dei più giovani. Le installazioni interattive e le iniziative didattiche sono concepite in modo che gli studenti di ogni età possano addentrarsi nella storia del Novecento, indipendentemente dal livello di conoscenze iniziali. Partendo dalle esperienze della vita quotidiana e del mondo presente, **i programmi educativi proposti incoraggiano la curiosità e il desiderio di conoscenza degli alunni, liberi di seguire il proprio ritmo di apprendimento**.

Tutte le attività possono essere fruite singolarmente o associate tra loro, sia in **italiano** sia in lingua **inglese**.

Mostra permanente

Infanzia p.13
Primaria p.17
Secondaria I grado p.23
Secondaria II grado p.29

Mostre temporanee

Noir Time p.33
Players. Giochi, videogiochi, cultura e società p.35
Capolavori riuniti p.39

Progetti speciali

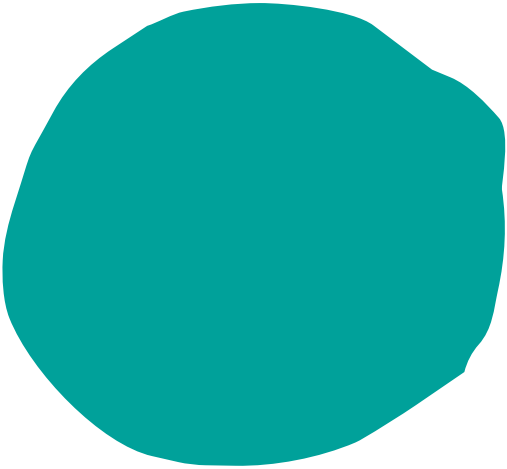
FIRST® LEGO® League p.44
AI-Lab p.45
Una notte al museo (non la solita gita!) p.46
L'arte di raccontare p.47
La frontiera Adriatica p.48

Info e prenotazioni

p.49

Mostra permanente

Infanzia



Percorsi e laboratori pensati per le esigenze specifiche della prima infanzia: una miscela di libera espressione, creatività e strumenti didattici innovativi come Lego®Leis Duplo e Lego®Education, progettati nei minimi dettagli per imparare giocando!
Esperienze stimolanti per sperimentare e orientarsi nello spazio e nel tempo.

Un viaggio nel tempo

Visita guidata interattiva | 1h30' | 5-6 anni
Aree: Cittadinanza attiva

Come si viveva ai tempi dei nostri bisnonni senza le comodità di oggi? Lo proviamo insieme, **in un viaggio alla scoperta del passato recente**, esplorando medicinali, elettricità, paesaggi, corpi con una visita animata all'interno della mostra permanente di M9.

7 euro/studente

Cinque sensi e infinite possibilità

Laboratorio | 1h30'
Percorso 1: Il colore e la forma | 4-6 anni **Percorso 2:** Il suono e il gesto | 5-6 anni
Aree: Artistico-musicale

Il colore, la forma, il suono, il gesto, il tatto sono i mondi da scoprire in questo percorso interattivo attraverso installazioni multimediali che, coniugandosi con attività di natura artistica e creativa, permettono ai più piccoli di vivere delle **esperienze sensoriali immersive** per esplorare l'universo in cui cresceranno.

7 euro/studente

Costruttori del futuro con Lego®Duplo

Laboratorio | 1h30' | 4-6 anni
Aree: STEM

Un tema ogni volta diverso a partire dall'utilizzo di albi illustrati con l'ausilio dei prodotti Lego® Duplo **per sviluppare i primi passi nel mondo della robotica**: questi gli ingredienti pensati per incoraggiare la fantasia e la creatività, promuovendo la cooperazione e il lavoro di squadra dei più piccoli attraverso la costruzione di modelli semplici da realizzare in coppia o in piccoli gruppi.

7 euro/studente

Circuiti morbidi per piccoli Frankenstein

Laboratorio | 1h30' | 5-6 anni
Aree: STEM

Dare vita a personaggi d'invenzione, attraverso piccoli **circuiti costruiti con materiali semplici e d'uso comune? Si può!** In questo laboratorio plastilina, cartoncini, batterie, lampadine e circuiti permetteranno ai piccoli sperimentatori di animare concetti e fenomeni scientifici trasformandoli in un universo a portata di bambino.

7 euro/studente

Six Bricks® – Imparare giocando

Laboratorio | 1h30' | 3-6 anni
Aree: STEM

Un laboratorio esperienziale che utilizza **sei semplici mattoncini colorati come strumento di apprendimento ludico**. Attraverso sfide, giochi e attività collaborative, bambine e bambini allenano attenzione, memoria, creatività, coordinazione motoria e capacità relazionali. Un metodo coinvolgente e inclusivo che favorisce lo sviluppo delle competenze cognitive, sociali ed espressive in modo divertente e partecipato.

7 euro/studente

Sand Art Experience

Laboratorio | 1h30' | 4-6 anni
Aree: STEM

L'animazione con la sabbia è una danza delicata tra luce e granelli, una tecnica che dà vita a immagini effimere, modellate dalla magia delle mani. Con un semplice gesto, la sabbia si trasforma in paesaggi, volti, emozioni che prendono forma e si dissolvono come sogni. Proiettate su uno schermo, queste creazioni permettono a ogni bambina e bambino di vedere le proprie mani diventare strumenti di meraviglia, mentre l'arte si compie sotto i loro occhi. **È un laboratorio dell'anima, dove narrazione, musica e animazione si fondono in un'esperienza sensoriale profonda, immersiva**, capace di toccare corde invisibili e risvegliare l'incanto.

7 euro/studente

Matatalab

Laboratorio | 1h30' | 6 anni
Aree: STEM

Giochiamo con Matatalab, un pratico robot perfetto come punto di partenza per **introdurre i più piccoli ai concetti base del coding**, senza la necessità di utilizzare un dispositivo con schermo. Matatalab racconta storie, registra suoni e si muove nello spazio; le bambine e i bambini imparano giocando attraverso sfide a complessità graduale.

7 euro/studente

Primaria

Allestimenti multimediali e interattivi, strumenti analogici e artistici, supporti didattici innovativi come Lego®Education, Spike™ Essential, Scottie Go e Minecraft Education Edition sono gli attrezzi di un'offerta di attività per la scuola primaria che si integra con le indicazioni nazionali per diverse discipline, all'insegna dell'apprendimento cooperativo e dell'amore per la scoperta.

Un viaggio nel tempo

Visita guidata interattiva | 1h30' | 6-8 anni
Aree: Cittadinanza attiva

Come si viveva ai tempi dei nostri bisnonni senza le comodità di oggi? Lo proviamo **in viaggio alla scoperta del passato recente**, esplorando corpi, famiglie, case, oggetti, innovazioni, lavori, canzoni, paesaggi, medicinali, elettricità con una visita teatralizzata all'interno della mostra permanente di M9.

7 euro/studente

Metti in gioco la storia

Visita guidata interattiva | 1h30' | 8-11 anni
Aree: Cittadinanza attiva

Cosa pensereste se vi dicessimo che la storia è un gioco divertente? Ve lo dimostriamo con specchi magici, leap motion, videogiochi, stanze musicali che permettono ai più piccoli di **scoprire il '900 in modo partecipativo e multisensoriale**, e per scatenare la loro curiosità e la voglia di saperne di più esplorando le installazioni più coinvolgenti del museo!

7 euro/studente

In Veneto come a casa mia

Visita guidata interattiva | 1h30' | 9-11 anni
Aree: Cittadinanza attiva

Il Veneto è un concentrato di fenomeni che nel tempo rapidissimo di 100 anni hanno cambiato l'intera Italia. Questo percorso fa scoprire ai più piccoli le **trasformazioni del territorio** e lo sviluppo sociale della regione in cui abitano, per poterla vivere e guardare con maggiore consapevolezza.

7 euro/studente

Cinque sensi e infinite storie

Laboratorio | 1h30' - 2h30' | 6-9 anni
Aree: Artistico-musicale

Il colore, la forma, il suono, il gesto, il tatto sono i mondi da scoprire in questo percorso interattivo attraverso installazioni multimediali che, coniugandosi con attività di natura artistica e creativa, permettono ai più piccoli di vivere delle **esperienze sensoriali immersive** per esplorare l'universo in cui cresceranno. Il tema del colore può essere ulteriormente esplorato attraverso un approfondimento su varie tecniche pittoriche.

7-10 euro/studente

Guardiamoci intorno

Visita guidata interattiva + Laboratorio | 1h30' | 9-11 anni
Aree: Cittadinanza attiva

Questo percorso, pensato per supportare l'insegnamento della geografia, affronta i **cambiamenti che hanno rivoluzionato il territorio italiano** e mostra come ogni paesaggio sia prodotto dall'interazione con l'uomo. Il percorso prevede un'attività laboratoriale di natura analogica sui temi dell'ambiente legati ad alcuni punti dell'Agenda ONU 2030.

7 euro/studente

Che si mangia?

Laboratorio | 1h30' | 6-11 anni
Aree: STEM-cittadinanza attiva

Il percorso presenta il tema dell'alimentazione, della sua storia fino ad arrivare ai cibi che consumiamo tutti i giorni.
Variante per il primo ciclo: partendo da un'installazione del museo faremo un viaggio nel passato e in posti lontani andando a scoprire i benefici di alcuni alimenti e i loro usi alternativi: lo sapevi cosa usavano i pittori per dipingere nel passato? Ne avremo un "assaggio" in questo laboratorio!
Variante per il secondo ciclo: **di cosa sono composti gli alimenti che mangiamo? Da dove provengono?** Partendo da un'installazione del museo, questo laboratorio scientifico guarda nei piatti degli italiani dall'inizio del secolo in poi, svelandone i contenuti nutrizionali, accostando le condizioni alimentari dei nostri antenati e quelle del mondo di oggi.

7 euro/studente

Matatalab

Laboratorio | 1h30' | 6-7 anni
Aree: STEM

Giochiamo con Matatalab, un pratico robot perfetto come punto di partenza per **introdurre i più piccoli ai concetti base del coding**, senza la necessità di utilizzare un dispositivo con schermo. Matatalab racconta storie, registra suoni e si muove nello spazio; le bambine e i bambini imparano giocando attraverso sfide a complessità graduale.

7 euro/studente

Sound Map

Laboratorio | 1h30' | 9-11 anni
Aree: STEM-cittadinanza attiva

Un laboratorio che ha lo scopo di **introdurre e accrescere la sensibilità dei ragazzi verso i suoni ambientali**, un percorso pratico che prevede l'impiego di tre principali strumenti: ascolto attivo, discussione e lavoro di gruppo. Verranno scelti specifici esercizi per approfondire i temi della percezione sonora, dell'immaginazione creativa e della produzione del suono.

7 euro/studente

Come bere un bicchier d'acqua

Laboratorio | 1h30' | 9-11 anni
Aree: STEM-cittadinanza attiva

Un viaggio alla scoperta delle straordinarie proprietà fisiche dell'acqua e del ruolo fondamentale che essa svolge nel rendere possibile la vita sulla Terra. Attraverso esperimenti semplici e divertenti, i bambini e le bambine **esploreranno fenomeni come la capillarità, la tensione superficiale, la coesione tra le molecole e il processo di depurazione dell'acqua**. Un'occasione per comprendere, in modo pratico e coinvolgente, perché l'acqua è davvero l'elemento alla base di ogni forma di vita.

7 euro/studente

Torna a casa Scottie Go!

Laboratorio | 1h30' | 7-11 anni
Aree: STEM

Aiuta l'alieno Scottie a tornare a casa! Grazie a un kit educativo che combina azioni manuali e programmazione digitale, i bambini sono **incoraggiati a sviluppare le proprie capacità di pensiero logico computazionale** e a usare informazioni matematiche, informatiche e statistiche per aiutare il protagonista del gioco, caduto per errore sulla Terra, a ripartire per il suo pianeta.

7 euro/studente

Grandi idee per piccoli scienziati con Lego® Spike™ Essential

Laboratorio | 1h30' | 6-11 anni
Aree: Tecnico-informatico-scientifica

Imparare a pensare con la mente di uno scienziato, disegnare un processo logico e un progetto, definirne i passi di sviluppo, costruire il modello e dargli vita: piccoli robot educativi dei kit Lego® Spike™ Essential sono la chiave d'accesso usato in questo laboratorio per entrare nel mondo della scienza e delle discipline STEM, con attività da creare e personalizzare da soli, in coppia o in piccoli gruppi.

7 euro/studente

Museum Rider in Minecraft

Laboratorio | 1h30' | 7-11 anni
Aree: STEM

Vestiti da esploratore nel mondo virtuale di M9 in Minecraft: esplora la replica digitale del museo e mettiti alla prova con le sfide che ti attendono! Sfide a complessità crescente e tanti problemi logici attendono i bambini che seguendo le proprie curiosità, possono intercettare temi legati alla storia, alla tecnologia, e all'ambiente. Un laboratorio interattivo che può essere fruito da solo o come preliminare alla visita del museo.

7 euro/studente

Sand Art Experience

Laboratorio | 1h30' | 7-9 anni
Aree: STEM

L'animazione con la sabbia è una danza delicata tra luce e granelli, una tecnica che dà vita a immagini effimere, modellate dalla magia delle mani. Con un semplice gesto, la sabbia si trasforma in paesaggi, volti, emozioni che prendono forma e si dissolvono come sogni. Proiettate su uno schermo, queste creazioni permettono a ogni bambina e bambino di vedere le proprie mani diventare strumenti di meraviglia, mentre l'arte si compie sotto i loro occhi. È **un laboratorio dell'anima, dove narrazione, musica e animazione si fondono in un'esperienza sensoriale profonda, immersiva**, capace di toccare corde invisibili e risvegliare l'incanto.

7 euro/studente

Custodi della terra

Laboratorio | 2h | 6-11 anni
Aree: Agenda 2030-Cittadinanza attiva

Creare un terrario è come costruire un pezzettino di mondo in miniatura ed esserne i custodi. Custodi della terra è un'attività stimolante e divertente per studiare ecologia, biologia, sostenibilità e cura delle piante. Un laboratorio pratico, dove le bambine e i bambini verranno coinvolti direttamente favorendo l'apprendimento esperienziale. **Un vero e proprio ecosistema, perfettamente autonomo, grazie alla presenza di vegetali, minerali e microorganismi accostati tra loro**.

8 euro/studente

Secondaria I grado

Una serie di proposte educative che usano strumenti digitali, videogiochi e giochi di ruolo per sviluppare le capacità degli alunni di informarsi in modo autonomo su fatti e problemi del presente, in cui ognuno possa usare le proprie conoscenze e abilità per orientarsi, comprendere opinioni e culture diverse, capire i problemi fondamentali del mondo contemporaneo con maggiore consapevolezza.

Il ’900: il migliore, il peggiore dei secoli

Visita guidata interattiva | 1h30’ | 11-14 anni
Aree: Cittadinanza attiva

Immergendosi nel secolo che ha cambiato la vita dell’uomo più di tutti i precedenti, gli studenti scoprono **le connessioni tra la grande storia e gli stili di vita**, i paesaggi, la scienza, il lavoro e la cultura.

7 euro/studente

In Veneto come a casa mia

Visita guidata interattiva | 1h30’ | 11-14 anni
Aree: Cittadinanza attiva

Il Veneto è un concentrato di fenomeni che nel tempo rapidissimo di cento anni hanno cambiato l’intera Italia. Questo percorso fa scoprire ai ragazzi **le trasformazioni del territorio e lo sviluppo sociale** della regione in cui abitano, per poterla vivere e guardare con maggiore consapevolezza.

7 euro/studente

Stare in casa, girare il mondo

Visita guidata interattiva + Laboratorio | 2h | 11-14 anni
Aree: Cittadinanza attiva-artistica

In un secolo in cui viaggiare era un privilegio per pochi, molti sono stati a doversi chiedere se **restare o partire**. Nel Novecento i fenomeni migratori hanno subito un’accelerazione e un aumento quantitativo, diventando sempre più di scala globale. In questo percorso, corredato da un’attività laboratoriale artistica, i ragazzi potranno analizzare i fattori di spinta e di attrazione che hanno reso l’Italia un vero e proprio crocevia di popoli, riflettendo sulle sfide e sulle speranze che l’idea di mettersi in viaggio porta con sé.

8 euro/studente

Italiani allo specchio

Visita guidata interattiva + Laboratorio | 2h | 11-14 anni
Aree: Cittadinanza attiva-artistica

Chi sono gli italiani? Come sono fatti? Sapresti descriverli? Corpi, volti, famiglie, luoghi e stili di vita e scelte estetiche sono cambiate molto nel corso del ’900, tanto che oggi non assomigliamo quasi più ai nostri antenati dell’inizio del secolo. Attraverso installazioni multimediali e un laboratorio artistico, il percorso stimola i ragazzi a cercare le risposte a quelle domande e di esplorare il concetto di **autoritratto come mezzo introspettivo**, occasione per conoscere sé stessi e gli altri.

8 euro/studente

Nei panni degli altri

Laboratorio | 1h30' | 11-14 anni
Aree: Cittadinanza attiva

Comprendere le ragioni che guidano le azioni degli altri prima di giudicarle è il compito dello storico e rappresenta l'obiettivo di questo laboratorio. Agli studenti, suddivisi in gruppi, viene chiesto di raccontare uno stesso momento storico da punti di vista differenti attraverso un mini-documentario realizzato sotto forma di post Instagram. Per farlo, dovranno raccogliere nella mostra permanente le fonti e le testimonianze necessarie alla ricostruzione e all'interpretazione degli eventi.

7 euro/studente

Le tre conquiste del '900

Laboratorio | 1h30' | 11-14 anni
Aree: Cittadinanza attiva

Il '900 ha portato in Italia **tre conquiste: il superamento dell'analfabetismo, il drastico calo della mortalità infantile, la riduzione della miseria**. Divisi in gruppi, i ragazzi dovranno avventurarsi nel cercare gli avvenimenti che hanno permesso a gran parte degli Italiani di raggiungere il benessere sociale, sanitario ed economico.

7 euro/studente

Vivere in guerra

Laboratorio | 1h30' | 11-14 anni
Aree: Cittadinanza attiva

La Seconda guerra mondiale è molto più vicina di quanto non sembri alle giovani generazioni. Divisi in gruppi, i ragazzi sono spinti a cercare nel museo i **cambiamenti sociali, politici, tecnologici e culturali che ruotano attorno al conflitto**, vivendo l'esperienza bellica da più punti di vista.

7 euro/studente

Che si mangia?

Laboratorio | 1h30' | 11-13 anni
Aree: STEM-cittadinanza attiva

Il percorso presenta il tema dell'alimentazione, della sua storia fino ad arrivare ai cibi che consumiamo tutti i giorni. **Di cosa sono composti gli alimenti che mangiamo? Da dove provengono?** Partendo da un'installazione del museo, questo laboratorio scientifico guarda nei piatti degli italiani dall'inizio del secolo in poi, svelandone i contenuti nutrizionali, accostando le condizioni alimentari dei nostri antenati e quelle del mondo di oggi.

7 euro/studente

Ingegneri del domani con Lego® Education Spike™ Prime o lego® Education Mindstorms Ev3

Laboratorio | 2h | 11-14 anni
Aree: STEM

Scatenare le illimitate possibilità di design creativo dei progettisti di domani intorno a diversi temi, come quello della cittadinanza attiva, è l'obiettivo di questi laboratori. Con i kit di LEGO® Education Spike™ Prime o LEGO® Education Mindstorms EV3, si scopriranno, attraverso un **ambiente di programmazione sviluppato in scratch**, i mattoni con cui dare forma alle idee, intraprendendo sfide sempre più complesse e declinate per ogni necessità o livello di apprendimento!

8 euro/studente

Sound Map

Laboratorio | 1h30' | 11-14 anni
Aree: STEM-cittadinanza attiva

Un laboratorio che ha lo scopo di **introdurre e accrescere la sensibilità dei ragazzi verso i suoni ambientali**, un percorso pratico che prevede l'impiego di tre principali strumenti: ascolto attivo, discussione e lavoro di gruppo. Un'esplorazione degli spazi del distretto museale M9 per approfondire i temi della percezione sonora, dell'immaginazione creativa e della produzione del suono.

7 euro/studente

I 5 sensi di Arduino

Laboratorio | 1h30' | 12-14 anni
Aree: STEM

Un laboratorio per **muovere i primi passi nel mondo della programmazione e dell'elettronica** per conoscere Arduino e i suoi sensori. Arduino può interagire con il mondo esterno tramite diversi sensori per percepire la luce, i suoni e altri fenomeni del mondo. Non è necessaria alcuna conoscenza o esperienza precedente, poiché l'operatore e i kit a disposizione guideranno gli studenti passo dopo passo.

7 euro/studente

La città verde di Freiburg

Laboratorio | 2h | 11-14 anni
Aree: Agenda 2030-cittadinanza attiva

Un caso studio sulla sostenibilità ambientale può essere uno strumento potente per coinvolgere ed educare gli studenti sui temi della sostenibilità. ***Freiburg im Breisgau***, una città situata nel sud-ovest della Germania, **è conosciuta come una delle città più ecologiche e sostenibili del mondo**. La città ha intrapreso numerose iniziative per diventare un modello di sostenibilità ambientale. Questo caso studio esplorerà come Freiburg è diventata una "città verde" e quali lezioni possiamo imparare dalla sua esperienza.

8 euro/studente

Le città sostenibili

Laboratorio | 2h | 11-14 anni
Aree: Agenda 2030-Cittadinanza attiva

Le città sostenibili è un percorso sull'Agenda 2030 che utilizza "Le città invisibili" di Italo Calvino come filo conduttore, un progetto nuovo e stimolante che unisce letteratura e sostenibilità. Questo laboratorio permette di **esplorare i 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDG) attraverso le suggestive descrizioni delle città immaginarie di Calvino**, incoraggiando i partecipanti a riflettere sulle sfide globali e locali.

8 euro/studente

Secondaria II grado

Seguendo le indicazioni nazionali per la scuola secondaria di II grado, M9 si propone di essere un luogo in cui tutte le discipline possano essere studiate in una prospettiva sistematica, storica e critica. Si affianca ai percorsi di studio scolastici per fornire allo studente gli strumenti culturali e metodologici per una comprensione approfondita della realtà, affinché si possa porre di fronte ad essa con atteggiamento razionale, creativo, progettuale e critico.

Il ’900: il migliore, il peggiore dei secoli

Visita guidata interattiva | 1h30’ | 14-19 anni
Aree: Cittadinanza attiva

Immergendosi nel secolo che ha cambiato la vita dell’uomo più di tutti i precedenti, gli studenti scoprono **le connessioni tra la grande storia e gli stili di vita**, i paesaggi, la scienza, il lavoro e la cultura.

7 euro/studente

Nei panni degli altri

Laboratorio | 1h30’ | 14-19 anni
Aree: Cittadinanza attiva

Comprendere le ragioni che guidano le azioni degli altri prima di giudicarle è il compito dello storico e rappresenta l’obiettivo di questo laboratorio. Agli studenti, suddivisi in gruppi, viene chiesto di raccontare uno stesso momento storico da punti di vista differenti attraverso un mini-documentario realizzato sotto forma di post Instagram. Per farlo, dovranno raccogliere nella mostra permanente le fonti e le testimonianze necessarie alla ricostruzione e all’interpretazione degli eventi.

7 euro/studente

Le tre conquiste del ’900

Laboratorio | 1h30’ | 14-19 anni
Aree: Cittadinanza attiva

Il ’900 ha portato in Italia **tre conquiste: il superamento dell’analfabetismo, il drastico calo della mortalità infantile, la riduzione della miseria**. Divisi in gruppi, i ragazzi dovranno avventurarsi nel cercare gli avvenimenti che hanno permesso a gran parte degli Italiani di raggiungere il benessere sociale, sanitario ed economico.

7 euro/studente

Vivere in guerra

Laboratorio | 1h30’ | 14-19 anni
Aree: Cittadinanza attiva

La Seconda guerra mondiale è molto più vicina di quanto non sembri alle giovani generazioni. Divisi in gruppi, i ragazzi sono spinti a cercare nel museo i **cambiamenti sociali, politici, tecnologici e culturali che ruotano attorno al conflitto**, vivendo l’esperienza bellica da più punti di vista.

7 euro/studente

Un secolo di robotica con Lego® Education Mindstorms Ev3 o Spike™ Prime

Laboratorio | 2h | 14-16 anni
Aree: STEM-cittadinanza

Scatenare le illimitate possibilità di design creativo dei progettisti di domani intorno a diversi temi, come quello della cittadinanza attiva, è l'obiettivo di questi laboratori. Con i kit di LEGO® Education Spike™ Prime o LEGO® Education Mindstorms EV3, si scopriranno attraverso un **ambiente di programmazione sviluppato in Scratch**, i mattoni con cui dare forma alle idee, intraprendendo sfide sempre più complesse.

8 euro/studente

Paesaggio sonoro

Laboratorio | 2h o 4h* | 14-19 anni
Aree: STEM-cittadinanza attiva

Un laboratorio che ha lo scopo di **introdurre e accrescere la sensibilità dei ragazzi verso i suoni ambientali**, un percorso pratico che prevede l'impiego di tre principali momenti: ascolto attivo, sessione di registrazione e sessione di ascolto collettivo. Il laboratorio verrà adattato e strutturato in base alle specifiche richieste dei docenti e del percorso di studi delle ragazze e dei ragazzi (area artistica-tecnica, scientifica, altro).

* Percorso che può essere approfondito in due appuntamenti.

8 euro/studente

La città verde di Freiburg

Laboratorio | 2h | 15-19 anni
Aree: Agenda 2030-cittadinanza attiva

Un caso studio sulla sostenibilità ambientale può essere uno strumento potente per coinvolgere ed educare gli studenti della scuola secondaria di primo grado e secondo grado sui temi della sostenibilità. ***Freiburg im Breisgau***, una città situata nel sud-ovest della Germania, **è conosciuta come una delle città più ecologiche e sostenibili del mondo**. La città ha intrapreso numerose iniziative per diventare un modello di sostenibilità ambientale. Questo caso studio esplorerà come Freiburg è diventata una "città verde" e quali lezioni possiamo imparare dalla sua esperienza.

8 euro/studente

Mostre temporanee

Noir Time

Pietro Finelli

Dal 19 settembre 2026
al 15 novembre 2026

Trascorrere una notte al museo significa vivere gli spazi dell'arte in modo insolito e coinvolgente, quando il silenzio e le ombre trasformano ogni opera in una storia da scoprire. Tra indizi, sospetti e colpi di scena, gli studenti diventano investigatori per una notte, imparando a osservare, interpretare e mettere in discussione ciò che vedono.

Secondaria di I e II grado

Noir Time – Una notte al museo

La vigilia dell'inaugurazione della mostra, un giovane ricercatore scompare lasciando un messaggio inquietante: «Ho capito il significato delle immagini. Ma qualcuno non vuole che venga scoperta la verità».
Da quel momento inizia l'indagine, tra opere, dossier segreti e testimonianze da verificare, gli studenti sono chiamati a trasformarsi in detective per ricostruire gli ultimi movimenti del ricercatore e scoprire che cosa aveva trovato. Ma nel mondo di Noir Time nulla è come appare: ogni immagine suggerisce una storia diversa, ogni testimone offre una propria versione dei fatti. **Una cena con mistero ambientata nel museo che intreccia arte contemporanea, cinema noir e pensiero critico**, invitando i partecipanti a interrogarsi sul sottile confine tra fatti, interpretazioni e verità.

Il programma e la durata della Notte al Museo vengono progettati su misura, in base alle richieste e alle necessità di ogni classe.

Per informazioni e preventivi
ufficiogruppi@m9museum.it

Players.

Giochi, videogiochi cultura e società

Dal 14 ottobre 2026
al 14 febbraio 2027

Players. Giochi, videogiochi, cultura e società racconta il gioco come fenomeno culturale del Novecento, intrecciando storia, tecnologia, arte e società. Attraverso un percorso che va dal gioco tradizionale al videogioco contemporaneo, la mostra esplora il suo ruolo nella costruzione di immaginari, comunità e nuove forme di partecipazione culturale.

Players: giochi

Primaria

Intelino Speed Train

Laboratorio | 2h | 8-11 anni
Aree: STEM

Un laboratorio progettato per affascinare, insegnare e divertire. I partecipanti prenderanno parte a una visita guidata dedicata al gioco e al suo ruolo nell'evoluzione della società e della cultura. **Vagoni e binari, partenze e arrivi sono i protagonisti di questo percorso. *Intelino Speed Train* è un robot educativo intelligente che stimola il pensiero creativo e sviluppa competenze STEM.**

8 euro/studente

Primaria

Giocare insieme: dai giochi di ieri alle sfide di oggi

Laboratorio | 2h | 6-11 anni
Aree: Artistica-umanistica

Il laboratorio esplora **il valore educativo del gioco come occasione di crescita, apprendimento e relazione**. Dopo la visita alla sezione della mostra dedicata ai giocattoli del Novecento, bambine e bambini scopriranno giochi del passato e rifletteranno sul loro ruolo nella socializzazione. Attraverso attività ispirate al metodo Six Bricks®, affronteranno sfide cooperative con mattoncini colorati, sviluppando creatività, attenzione e collaborazione. **Un percorso che unisce scoperta del patrimonio museale e apprendimento attivo.**

8 euro/studente

Primaria e Secondaria di I e II grado

Raccontare Pinocchio per Immagini

Laboratorio | 1 o 2 appuntamenti da 1h30' ciascuno | 8-14 anni
Aree: Umanistica-artistica

In occasione del bicentenario della nascita di Carlo Collodi, il laboratorio propone un percorso dedicato all'evoluzione dell'illustrazione di **Pinocchio**, uno dei personaggi più rappresentativi dell'immaginario italiano. Attraverso l'analisi di immagini storiche e contemporanee, gli studenti scopriranno come **stili e tecniche diverse abbiano contribuito a definirne l'aspetto e il mondo narrativo**, approfondendo il linguaggio della narrazione visiva. Per chi lo desidera, il percorso potrà concludersi con un secondo incontro dedicato alla realizzazione di uno storyboard originale ispirato a un episodio della storia e reinterpretato con il proprio stile grafico.

7 euro/studente

Players: videogiochi

Primaria e Secondaria di I e II grado

Players. Giochi, videogiochi, cultura e società

Visita guidata | 1h | 8-19 anni

Visita guidata interattiva per raccontare il videogioco come fenomeno culturale del Novecento, intrecciando storia, tecnologia, arte e società.

7 euro/studente

Primaria

Minecraft: L'Isola dei Naufraghi Digitali

Laboratorio | 2h | 8-11 anni
Aree: STEM

In questo laboratorio, collegato alla sezione **#PLAY** della mostra, i partecipanti affrontano una sfida di sopravvivenza in un mondo condiviso di **Minecraft Education**, dove la collaborazione è più importante della competizione. Dopo un momento iniziale di osservazione e riflessione sui comportamenti digitali (**#WATCH**), le ragazze e i ragazzi assumono ruoli specifici – esploratori, costruttori, coordinatori o responsabili delle risorse – e lavorano insieme per superare le difficoltà dell'isola.
L'attività promuove cooperazione, inclusione ed empatia: i giocatori più esperti diventano **Mentor**, supportando chi si avvicina per la prima volta al videogioco. Un'esperienza coinvolgente che trasforma il gioco digitale in uno strumento di relazione, storytelling e cittadinanza attiva.

8 euro/studente

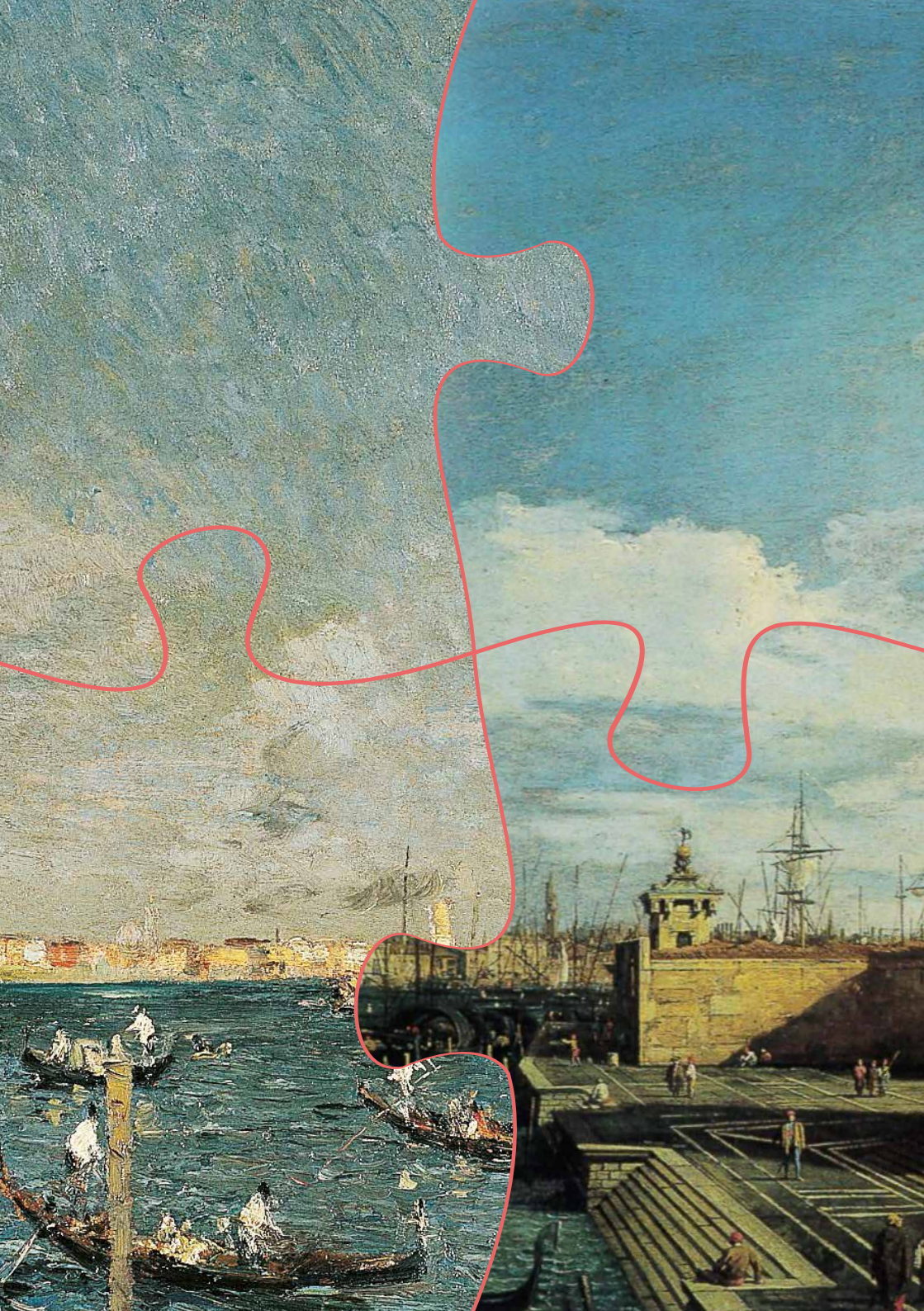
Secondaria di I grado

Regole in Gioco: Crea il tuo livello

Laboratorio | 2h | 12-14 anni
Aree: STEM

In questo laboratorio i partecipanti diventano veri **Level Designer**, scoprendo come nasce la logica di un videogioco. Dopo aver analizzato i meccanismi che rendono efficace una sfida, progettano su carta il proprio livello e lo realizzano in una sandbox digitale tratta da celebri videogiochi, senza utilizzare codice. **L'esperienza si conclude con una sessione di playtest, durante la quale i livelli vengono provati e migliorati grazie al confronto con gli altri partecipanti.** Un'attività coinvolgente che sviluppa pensiero computazionale, logica, creatività e capacità progettuali attraverso il linguaggio del *game design*.

8 euro/studente



Capolavori riuniti.

Da Canaletto a Boccioni, la collezione d'arte della Cassa di Risparmio di Venezia

Dal 19 marzo 2027
al 5 settembre 2027

Come nasce una collezione d'arte e perché? Come si sceglie un capolavoro e come questo trova maggior forza all'interno di un percorso di valorizzazione? Cosa rende una opera necessaria alla memoria di una città?
Queste e molte altre domande trovano risposte in un percorso che attraverso oltre due secoli di arte, dalle vedute di Canaletto alle sperimentazioni futuriste di Depero, racconta il valore civico dell'arte.
Dopo oltre 30 anni, la collezione della Cassa di Risparmio di Venezia viene riunita per offrire a studenti e insegnanti l'opportunità di scoprire capolavori che raccontano l'evoluzione dell'arte, della società e dello sguardo sul mondo.

Primaria e Secondaria di I e II grado

Capolavori riuniti. Da Canaletto a Boccioni, la collezione d'arte della Cassa di Risparmio di Venezia

Visita guidata | 1h | 9-19 anni

Attraverso una visita guidata, i partecipanti esploreranno una selezione di opere significative delle collezioni Cassa di Risparmio di Venezia, da Canaletto a Boccioni.

7 euro/studente

Secondaria di II grado

Futurismo e '900, tra arte, conflitto e progresso.

Visita guidata | 1h | 14-19 anni

Un approfondimento sul Futurismo attraverso le opere di due dei suoi massimi protagonisti, **Fortunato Depero e Umberto Boccioni, con un percorso che si estende fino alla collezione permanente**.

7 euro/studente

Infanzia e Primaria

Venezia domani, tra realtà e fantasia.

Laboratorio | 1h30' | 4-8 anni
Aree: Umanistica-artistica

Come sarà Venezia domani? Uguale a oggi oppure diversa, immaginata da occhi nuovi? Partendo dalla lettura di alcune pagine dell'albo illustrato: ***Un sogno a Venezia*** di **Štepán Zavřel**, le bambine e i bambini saranno invitati a osservare la città e a scoprire come la fantasia possa trasformare luoghi, colori e forme. Nelle immagini di Š. Zavřel, Venezia diventa infatti uno spazio aperto all'immaginazione, dove realtà e sogno si incontrano. Durante il percorso i bambini osserveranno opere d'arte dedicate alla città, riconoscendo elementi familiari come acqua, ponti, palazzi e barche, e **sperimentando diversi modi di guardare e raccontare uno stesso paesaggio**.
L'attività laboratoriale permetterà poi di trasformare una veduta veneziana in una creazione originale fatta di colori, segni e invenzioni. Come nell'albo di Š. Zavřel, Venezia potrà cambiare forma, diventare fantastica e sorprendente. **Un percorso che stimola osservazione, creatività e immaginazione**, accompagnando i più piccoli alla scoperta dell'arte come linguaggio capace di raccontare non solo ciò che vediamo, ma anche ciò che sogniamo.

7 euro/studente

Primaria e Secondaria di I e II grado

Oltre il visibile. Mindfulness e Slow Looking tra le opere d'arte

Visita guidata interattiva | 1h30' | 9-19 anni
Aree: Umanistica-artistica

Da **Canaletto a Boccioni, passando per Tintoretto, Tiepolo, Caffi, Casorati, Depero, Vedova**, la mostra propone un viaggio attraverso molteplici modi di guardare e interpretare l'opera d'arte.
In questo percorso gli studenti sono invitati a rallentare il ritmo dell'osservazione e a sperimentare un'esperienza di contemplazione profonda attraverso pratiche di **mindfulness e slow looking**. Le opere diventano occasioni per affinare l'attenzione, cogliere dettagli ed emozioni spesso invisibili a uno sguardo frettoloso e scoprire nuovi modi di percepire immagini, spazi e atmosfere.
Dalle vedute luminose di Canaletto alle tensioni espressive di Vedova, il percorso accompagna i partecipanti in un'esplorazione che va oltre la semplice lettura storico-artistica. Attraverso semplici esercizi di respirazione, percezione sensoriale e riflessione personale, la visita si trasforma in un'occasione di scoperta, benessere e dialogo con le opere, riscoprendo il valore del tempo lento e dell'attenzione consapevole.

7 euro/studente

Primaria e Secondaria di I e II grado

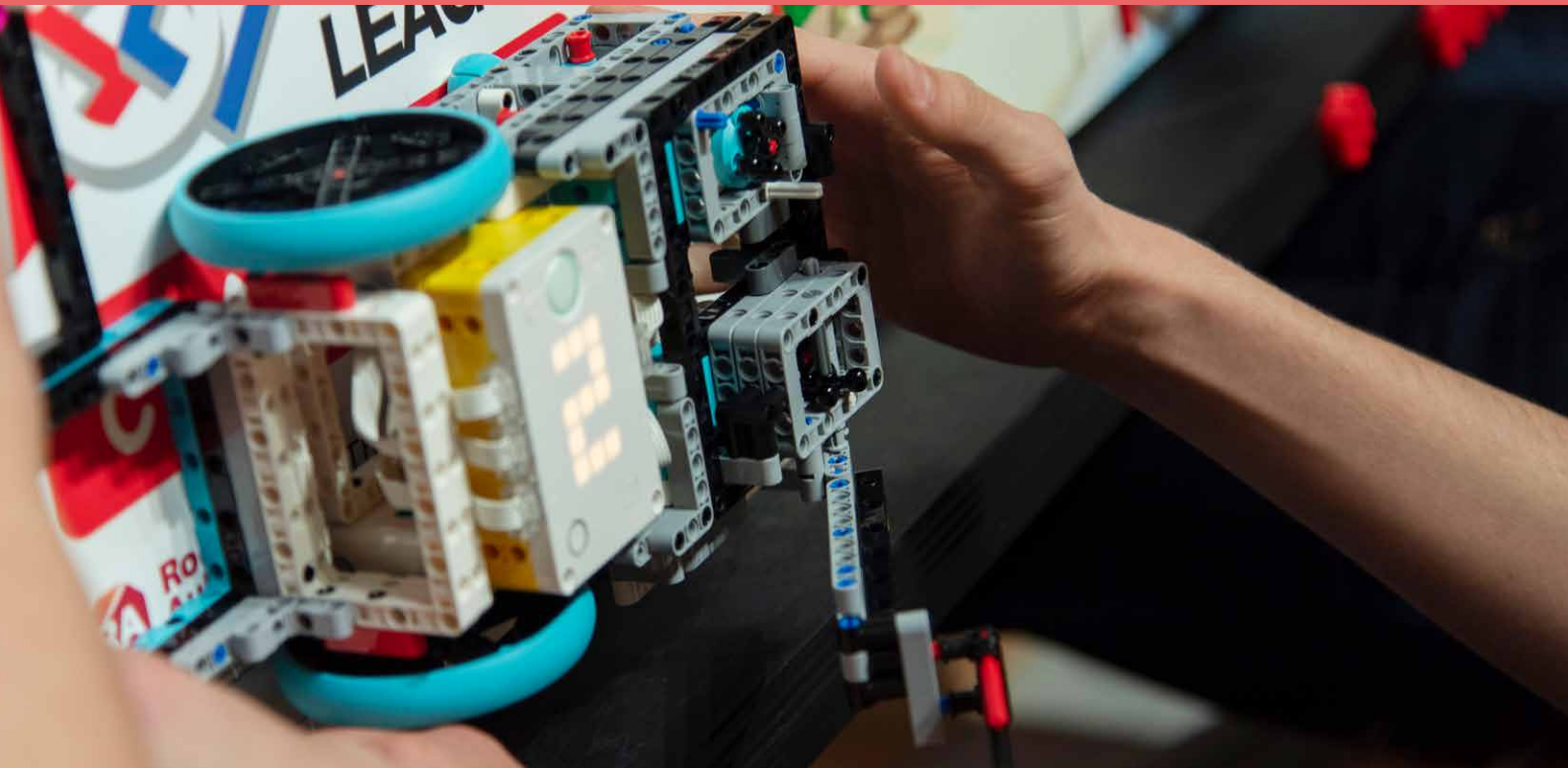
Paesaggio, tra realtà e visione.

Laboratorio | 1h30' | 9-16 anni, con livelli di approfondimento differenti.
Aree: Umanistica-artistica

Come cambia lo sguardo sulla città nel corso del tempo? Attraverso un percorso che va dal Settecento al Novecento, gli studenti scopriranno come il tema del paesaggio sia stato interpretato dagli artisti in modi sempre diversi: **dalla veduta precisa e dettagliata di Canaletto alle pennellate più veloci e cariche di emozione di Emma Ciardi**.
La visita propone un viaggio nella storia dell'arte e dell'immagine, mettendo a confronto opere di Canaletto, Tiepolo, Caffi, Casorati, Ciardi. Osservando i capolavori in mostra, i partecipanti rifletteranno sul **rapporto tra realtà, percezione ed emozione**, comprendendo come il paesaggio non sia soltanto ciò che vediamo, ma anche ciò che sentiamo.
L'esperienza prosegue in laboratorio, dove ogni studente sarà invitato a reinterpretare una veduta paesaggistica attraverso linguaggi espressivi differenti: dall'osservazione accurata e descrittiva alla sintesi delle forme, dal movimento all'astrazione. Un'attività creativa che stimola la capacità di osservare, immaginare e trasformare la realtà attraverso l'arte.

7 euro/studente

Progetti speciali



Anche per l'anno scolastico 2026/27 l'offerta formativa di M9Education si arricchisce di nuovi percorsi.

Interessanti novità, due nuovi laboratori sull'**Intelligenza Artificiale** come occasione di sperimentazione e confronto.
Non solo uno strumento innovativo, ma un punto di partenza per sviluppare consapevolezza, spirito critico e riflessioni condivise sulle opportunità e le sfide che le nuove tecnologie pongono alla creatività e alla società contemporanea.

Nuova anche la possibilità di poter avere **incontri personalizzati con esperti**, in una lezione-conversazione su tematiche che spaziano **dalla moda al design, dallo sport al fumetto**.

Si conferma la partecipazione di M9 come regional partner alla **FIRST® LEGO® League**, la challenge internazionale di robotica educativa. La **FIRST® LEGO® League** è un programma educativo internazionale che mira a ispirare i giovani a esplorare le scienze, la tecnologia, l'ingegneria e la matematica (STEM) attraverso esperienze pratiche e divertenti.

A disposizione anche il percorso didattico la **frontiera Adriatica**, in collaborazione con il Gruppo di lavoro MIM - Associazioni degli esuli Istriani, Fiumani e Dalmati e il sostegno dell'Associazione Nazionale Venezia Giulia e Dalmazia e della Federazione delle Associazioni degli Esuli Istriani Fiumani e Dalmati.

Anche quest'anno ci sarà la possibilità di vivere **Una notte al museo** dedicata alle scuole, l'esperienza unica di dormire insieme ai propri studenti tra le meraviglie del museo.

FIRST® LEGO® League

Primaria e Secondaria di I e II grado

FIRST® LEGO® League

Challenge | 5-6-7 febbraio 2027
Aree: STEM-Agenda 2030

La FIRST® LEGO® League Challenge è una competizione annuale in cui squadre di studenti, di età compresa tra i 9 e i 16 anni, affrontano una serie di sfide STEM. **Le squadre devono progettare, costruire e programmare robot utilizzando set LEGO Education SPIKE™ Prime o LEGO MINDSTORMS®**. Inoltre, conducono un progetto di ricerca per identificare e risolvere un problema reale legato al tema annuale. Dal 2020 M9 - Museo del '900 è regional partner per le semifinali del Nord-Est, in M9 convergono le squadre del Veneto, Trentino Alto Adige e Friuli Venezia Giulia.

Per informazioni e iscrizioni www.firstlegoleague.it

FIRST LEGO League è un'alleanza tra FIRST e LEGO Education

AI-Lab

L'Intelligenza Artificiale sta trasformando il modo in cui studiamo, lavoriamo e comunichiamo. Per questo è importante che ragazze e ragazzi imparino a conoscerla, sviluppando competenze digitali, spirito critico e consapevolezza nell'utilizzo di questi strumenti, per diventare cittadini attivi e responsabili nel mondo di oggi e di domani.

Primaria

AI-Lab: Imparare l'Intelligenza Artificiale con LEGO®

Laboratorio | 1h30' | 12-14 anni
Aree: STEM

Questo laboratorio introduce ragazze e ragazzi al mondo dell'Intelligenza Artificiale attraverso il kit **LEGO Education Informatica e AI**. Gli studenti scoprono come funzionano i modelli di AI e le tecnologie di visione artificiale grazie ad attività pratiche, creative e coinvolgenti. Il percorso favorisce lo sviluppo delle competenze digitali e del pensiero critico, aiutando a comprendere opportunità e sfide dell'AI in modo sicuro e adatto all'età. **Le attività rispettano pienamente la privacy**, poiché **i dati non vengono raccolti né condivisi e le funzioni di AI operano localmente sui dispositivi**. Attraverso il lavoro collaborativo, gli studenti imparano a progettare soluzioni innovative e a confrontarsi con le tecnologie del futuro.

7 euro/studente

Secondaria di I grado

Generazione '900: creare musica tra memoria e AI

Laboratorio | 2h | 11-14 anni
Aree: Artistica-umanistica

Questo laboratorio propone un modo creativo e innovativo per raccontare il Novecento attraverso la musica. Gli studenti, divisi in gruppi, esplorano il museo come "cacciatori di storie e suoni", approfondendo un tema specifico e raccogliendo parole chiave, emozioni e impressioni. Successivamente, in laboratorio, imparano a utilizzare l'**Intelligenza Artificiale in modo critico e consapevole**, progettando un prompt per creare il testo di una canzone ispirata alle loro ricerche. Con il supporto dell'educatore e di una piattaforma di generazione audio, il testo viene trasformato in un vero brano musicale. L'attività si conclude con l'ascolto collettivo delle canzoni e una riflessione condivisa sulle opportunità, i limiti e gli aspetti etici dell'uso delle nuove tecnologie nell'arte.

8 euro/studente

Una notte al museo

(non la solita gita!)

Dal tramonto all'alba, le sale interattive di M9-Museo del '900 e lo spazio dedicato alle mostre temporanee al terzo piano diventano lo scenario di un'avventura educativa, coinvolgente e divertente.

Primaria e Secondaria di I e II grado

Il programma:

18.00 – Ingresso, con sacco a pelo e tanta voglia di divertirsi!
Inizio del primo laboratorio (attività scelta insieme all'insegnante a seconda delle richieste specifiche)
21.00 – Caccia al tesoro tra luci soffuse e percorsi interattivi
23.00 – Racconti della buonanotte per addormentarsi tra sogni e storie
Mattina – Risveglio e colazione per partire pieni di energia
9.00 – Secondo laboratorio per tornare a casa con un bagaglio di ricordi unici da condividere con genitori e amici.

Una notte al museo è un'occasione per vivere M9 non solo come luogo di conoscenza, ma come spazio di gioco, creatività e avventura!

Il programma e la durata della Notte al Museo vengono progettati su misura, in base alle richieste e alle necessità di ogni classe.

Per informazioni e preventivi
ufficiogruppi@m9museum.it

L’arte di raccontare

Proposte coinvolgenti e interdisciplinari che intrecciano storia, arte, moda, design, sport e narrazione visiva, offrendo agli studenti occasioni di approfondimento, confronto e sperimentazione creativa.

Secondaria di II grado

L’arte di raccontare

Approfondimento | 45’ | 15-19 anni

Gli esperti raccontano in modalità avvincente e accessibile alcuni momenti della storia del XX secolo

Quando l’arte veste la moda. L’influenza dell’arte sulla moda del Novecento
Le forme dell’arte. Quando il design ha aggiunto bellezza alla quotidianità
Art-vertising. Il filo sottile che unisce l’arte alla pubblicità, da Rotella a Banksy
Oltre i limiti. Lo sport e gli Italiani

7 euro/studente

Primaria

L’arte di raccontare per immagini

Laboratorio | 2h | 8-14 anni
Aree: Artistica-umanistica

Le immagini raccontano storie, evocano emozioni e costruiscono significati attraverso colori, forme e sequenze narrative. Il laboratorio accompagna gli studenti alla scoperta dei principali linguaggi della narrazione visiva, sviluppando capacità di osservazione, interpretazione e creatività.
Attraverso l’analisi guidata di opere di illustratori, fumettisti e artisti del Novecento e contemporanei, i partecipanti impareranno a riconoscere gli elementi fondamentali del racconto visivo, comprendendo il ruolo di immagini, inquadrature, ritmo, colori e dettagli nella costruzione di una storia.

Il docente avrà quindi la possibilità tra due percorsi:

- **Percorso Fumetto** Scoperta degli elementi fondamentali del fumetto e realizzazione di una breve storia illustrata.
- **Percorso Picture Book** – Esplorazione dell’albo illustrato per capire come immagini e parole possano costruire significati ed emozioni.

8 euro/studente

La frontiera Adriatica

La questione della frontiera Adriatica è una delle vicende più complesse del Novecento europeo, emblematica per comprendere temi storici importanti e drammatici della contemporaneità. Essa ha coinvolto forti passioni, conflitti sanguinosi e ondate di violenza che hanno colpito le popolazioni dell'area alto-adriatica.

Secondaria di I e II grado

La frontiera Adriatica: Percorso di Contemporaneità

Visita Guidata Tematica + Laboratorio | 1h30'
Aree: Cittadinanza attiva

Avvicinarsi alla storia della frontiera Adriatica ripercorrendo gli avvenimenti che hanno reso l'area giuliano-dalmata uno dei principali teatri della storia italiana nel corso del Ventesimo secolo, collegata a quella dei popoli vicini. Con le immagini, le fonti, le testimonianze si schiudono percorsi di vita individuale che intersecano la grande storia per diventare essi stessi paradigmatici. Una Storia complessa, una Storia di complessità; Storie di famiglie a cavallo fra mondi diversi; Storie di comunità spezzate e ricomposte, di lingue negate e di resistenze, **Storie di italiani che hanno scelto due volte l'Italia, che hanno vissuto e patito l'Esodo giuliano-dalmata**. Le attività didattiche proposte consentiranno di sviluppare percorsi interdisciplinari per la lettura consapevole della complessità offerta da una storia di frontiera, paradigmatica di tante altre storie d'Europa.

7 euro/studente

Ministero dell'Istruzione e del Merito

ANVGD Federesuli

In collaborazione con il Gruppo di Lavoro MIM - Associazione degli Esuli Istriani, Fiumani, Dalmati e con l'IRCI

Dove siamo

M9-Museo del ’900
via Giovanni Pascoli, 11
30171 Venezia Mestre

Come raggiungerci

Dalla Stazione ferroviaria di Venezia Mestre
Tram Linea 2 direzione Mestre Centro fino alla fermata *Villa Erizzo*
Da Venezia, Piazzale Roma
Tram Linea 1 direzione Favaro fino alla fermata *Mestre Centro*
Autobus Linee 7 e 7E fino alla fermata *via Carducci*

L’ingresso a Mestre con l’autobus privato necessita del pass ZTL previsto dal Comune di Venezia. Per raggiungere M9 è possibile sfruttare la deroga prevista per gli autobus impiegati per il trasporto di partecipanti a visite didattiche a siti di interesse pubblico e culturale, e per attività culturali e sportive di scolaresche, con una tariffa unica di 50 euro per giornata per un unico accesso.

Tariffe

Biglietto ingresso gruppo scuole 6 euro
Visita guidata interattiva 7 euro*
Laboratorio di 1h 30’ 7 euro*
Laboratorio di 2h 8 euro*
Laboratorio di 2h 30’ 10 euro*

*La tariffa comprende l’ingresso agli spazi dedicati per la sola durata dell’attività. Qualora la classe intendesse approfondire autonomamente aspetti non trattati durante il percorso, sarà necessario acquistare un regolare biglietto d’ingresso al museo.

Come prenotare

La prenotazione dei percorsi guidati e dei laboratori è obbligatoria. Per prenotazioni e preventivi scrivere a **ufficiogruppi@m9museum.it**

Tutte le attività sono fruibili in lingua italiana e inglese.
Indicare la lingua scelta al momento della prenotazione.

m9museum.it
instagram/facebook **@m9museum**