

Gentile Docente,

il **Children's Museum Verona** è uno **spazio interattivo ad alto contenuto esperienziale a tema STEAM** (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) dedicato ai **bambini** e alle **bambine**, dove poter **manipolare, osservare, apprendere** e **conoscere il mondo** che ci circonda in totale sicurezza. Le attività all'interno del Children's Museum Verona hanno l'ambizioso compito di sensibilizzare i visitatori al mondo STEAM attraverso **attività di stampo ludico e sperimentale** da realizzarsi in prima persona con l'aiuto di **professionisti del settore**. Elementi essenziali della mostra permanente sono il gioco, l'educazione e le tecnologie, l'aspetto ludico ha un ruolo importante all'interno del Children's Museum Verona, tutto il museo infatti è un gioco in cui il visitatore può più o meno approfondire la tematica a seconda del proprio interesse.

Questo perché il **gioco** appartiene a ogni persona, dalla nascita, e permea la vita umana nei suoi aspetti più profondi, fin dalle origini: la cultura può essere definita "*sub specie ludi*". Ed è in quest'ottica che nasce il progetto Children's Museum Verona, un progetto che pone il gioco come elemento centrale per comunicare contenuti scientifici non banali e far vivere esperienze attive ai piccoli e grandi visitatori tali da suscitare un'emozione positiva, calda, una *Warm Cognitions*: dopo secoli di osservazione, infatti, è stata dimostrata l'esistenza di una connessione neurale tra sistemi emotivi e sistemi cognitivi. I visitatori potranno così vivere un'esperienza divertente, ludica, ma nel contempo educativa che lancia delle provocazioni e dei quesiti su cui riflettere e fornisce degli elementi educativi sui comportamenti da adottare.

Il ruolo del genitore/educatore all'interno del museo è fondamentale, esso non è un semplice accompagnatore, ma un attore attivo dell'apprendimento, sia perché esso stesso apprende nuove nozioni sia perché è veicolo di informazioni verso i giovani visitatori.

Il **Children's Museum Verona** è così un luogo:

1. **Educativo** - un museo ha lo scopo di istruire e fornire gli strumenti necessari per comprendere il mondo che ci circonda al fine di preparare al meglio le nuove generazioni a vivere in maniera responsabile e pacifica, in una società libera, nel rispetto dei diritti degli altri, e nel rispetto dell'ambiente.
2. **Accessibile** - non vi sono barriere architettoniche, per permettere a tutti di provare le stesse emozioni; l'accessibilità si sviluppa nella piena inclusione sociale ampliando il



concetto di fruizione del museo, è un concetto che si estende, oltre alla struttura architettonica, anche ai contenuti e ai testi presenti nella pannellistica interna, bilingue (italiano e inglese) e con caratteri ad alta leggibilità (EasyReading).

3. **Coinvolgente** - il ruolo delle istituzioni culturali è quello di potenziare la crescita individuale delle persone di ogni età: la scoperta e l'esplorazione sono veicoli per incentivare ognuno a utilizzare le proprie conoscenze e capacità per conoscere nuovi fenomeni ed essere così il protagonista nei processi del proprio apprendimento.

4. **Formativo** - avvicinare i bambini e gli adulti ai temi della scienza, della tecnica e della ricerca, per promuovere un'immagine positiva, aggiornata e migliorarne la conoscenza pubblica, fornendo strumenti ai docenti utili a integrare il proprio lavoro in aula (all'interno del CMV saranno attivati corsi di formazione dedicati), e offrendo opportunità di formazione ai genitori che potranno così condividere esperienze di apprendimento con i propri figli, con l'aiuto di personale esperto.

5. **Interattivo** - noi di Pleiadi amiamo insegnare con le mani, per trasmettere la conoscenza in modo sperimentale e interattivo: il nostro metodo unisce logica, sperimentazione e interazione per condurre a una comprensione profonda, superando le possibili difficoltà iniziali. La parola d'ordine è quindi toccare!

6. **Libero** - un luogo aperto a tutti i bambini e le bambine tra i 0 e i 12 anni accompagnati da almeno un adulto, in cui essere liberi di sperimentare ciò che più si desidera in totale sicurezza, liberi di scegliere cosa fare e di camminare senza scarpe negli spazi del museo.

7. **Partecipato** - facilitare l'interazione tra i visitatori, far cooperare tra loro bambini e bambine di età, sesso ed etnie diverse per imparare a conoscersi e rispettarsi l'un l'altro, mettere in relazione tra loro i genitori per condividere le proprie esperienze e le proprie conoscenze, ed essere così un polo formativo e di incontro per la cittadinanza.

8. **Giocosso** - "giocare è una cosa seria!" così diceva Bruno Munari e così il gioco ha un ruolo centrale per apprendere e condividere esperienze. Il gioco costituisce un'attività la cui efficacia è stata ampiamente confermata nei processi di



apprendimento. Il gioco semplifica, coinvolge, favorisce la cooperazione, permette di sperimentare il fallimento in modo protetto, si rivolge alle persone in modo paritario.

9. **Creativo** - un luogo ricco di stimoli dove poter esercitare il proprio pensiero creativo che si trova celato dentro qualunque individuo e viene utilizzato inconsciamente nelle situazioni difficili. La creatività aiuta a sviluppare il cosiddetto *problem solving*, ovvero la capacità di trasformare un'esperienza difficile e problematica in un processo di crescita costruttiva personale.

10. **Bello** - un luogo dove poter acquisire una competenza che trova alimento nella capacità interiore di sentire la realtà delle cose e delle persone con le quali ci si relaziona, nella capacità di stupirsi, nel provare meraviglia e saper riconoscere le emozioni e i sentimenti che l'esperienza del bello è in grado di suscitarcì. Non si tratta semplicemente di ricreare un luogo esteticamente bello e ricco di valori estetici, ma saper sviluppare nel visitatore un «*senso estetico*» attraverso il quale possa imparare a riconoscere e ad appropriarsi della bellezza come componente qualitativa da rintracciare nella realtà e nelle relazioni.

All'interno del **Children's Museum Verona** si trovano diversi spazi per un totale di 1.000 metri quadri:

- 650 mq di esposizione,
- 150 mq laboratorio ThinkLab e shop,
- 150 mq di servizi (bagni, sala attesa, deposito scarpe e giubbotti, servizio snack e bevande calde)
- 60 mq di Party Room.



Le scuole possono essere guidate all'interno del Children's Museum Verona dal personale del museo, per scoprire:

- il **ThinkLab**, un laboratorio altamente interattivo che può accogliere fino a 30 studenti in contemporanea dove poter svolgere attività laboratoriale e didattica coordinata da un Explainer (persona altamente formata in contenuti Scientifici, in comunicazione e in pedagogia). Le attività proposte rispondono al manifesto pedagogico del Children's Museum of Verona. - Attività da 90 minuti.
- L' **Area Interattiva**, uno spazio Open-Space ricco di Exhibit interattivi, tavoli per costruzioni, installazioni meccaniche e digitali ad alto contenuto scientifico che ognuno può provare liberamente in totale sicurezza. Uno spazio dove poter sperimentare con i sensi, in cui ogni fascia d'età, 0-3, 4-6, 7-9 e 10-12 anni, può curiosare e scoprire. Ogni area impronta più temi a carattere scientifico come l'aria, l'acqua, la luce, la meccanica, la logica e il corpo umano. - Attività da 105 minuti

Per poter svolgere entrambe le attività (**Area Interattiva e ThinkLab**) l'attività ha una durata di tre ore e mezza.

E' possibile **visitare solo l'Area Interattiva** (attività della durata di due ore con ingresso/uscita), oppure **svolgere solo attività laboratoriale al ThinkLab** (attività della durata di un'ora e mezza).

PROGRAMMA SCUOLE PRESSO IL CHILDREN'S MUSEUM VERONA





Il potere della curiosità

AREA INTERATTIVA - (Fino ai 12 anni)

Aperto alle scuole **dal martedì al venerdì** con i seguenti orari:

I Turno 09:00 - 10:45

II Turno 11:15 - 13:00

III Turno 14:00 - 15:45

IV Turno 16:15 - 18:00

La visita è a fasce orarie della durata di 1 ora e 45 minuti.

E' vietato introdurre nel museo zaini, giacche, cibi e bevande di ogni tipo.

Si visita con i calzini o gli antiscivolo (questa regola vale per tutti, bambini e adulti).

Giacche, zaini e calzature potranno essere lasciate nella zona guardaroba posta prima dell'ingresso del museo.

I materiali utilizzati per le costruzioni all'interno del museo possono essere portati a casa per continuare ed approfondire le attività.

THINKLAB - (Infanzia, primaria e secondaria di primo grado)

Aperto e riservato alle scuole **dal martedì al venerdì** nei seguenti orari:

I Turno 09:00 - 10:30

II Turno 11:00 - 12:30

III Turno 14:00 - 15:30

IV Turno 16:00 - 17:30

Tra un turno e l'altro gli studenti potranno usufruire dei servizi igienici posti nel ThinkLab e nelle zone che precedono l'entrata al Museo.

Il Children's Museum Verona non ha un bar/ristorante al suo interno, è presente una piccola area ristoro con distributori automatici di bevande caldo/fredde e snack.

CHILDREN'S MUSEUM VERONA

Ex Magazzini Generali

Via Santa Teresa, 12

37135 Verona - Italy

segreteria@cmverona.it

www.cmverona.it



Nel caso le classi volessero avvalersi di uno spazio coperto per merenda/pranzo al sacco, potranno usufruire del laboratorio, tenendo presente che dovranno permettere ai nostri operatori la normale manutenzione e/o preparazione dello stesso per altre attività.

PERCORSI MUSEO

Durata 1 ora e 45 minuti

Il Children's Museum Verona è un luogo da scoprire, le sue attività possono essere usate da tutti i bambini e le bambine ed il grado di approfondimento dipende dall'interesse dello studente e dalla sua età. Il museo viene introdotto dall'operatore, vengono elencate le sue regole e cosa è possibile fare, poi gli studenti sono lasciati liberi di sperimentare e durante il tempo a disposizione vengono chiamati a raccolta per stimolare domande, curiosità e spiegazioni su quanto provato. Alla fine della visita viene fatta un'analisi complessiva in cui **vengono dati spunti pratici per continuare l'esplorazione al di fuori del museo**, con attività da svolgere al parco, a casa e a scuola.

Qualora vi fossero particolari esigenze didattiche, in fase di prenotazione Il/la docente potrà decidere di approfondire una particolare tematica del museo.

Le **aree tematiche dell'Area Interattiva** maggiormente sviluppate sono:

Acqua - la zona delle vasche, con approfondimenti sul galleggiamento (principio di Archimede), leggi dei fluidi, tensione superficiale e passaggi di stato.

Luce - la stanza al buio, con approfondimenti sullo spettro della luce (l'arcobaleno), fluorescenza e fosforescenza, leggi dell'ottica e attività sensoriali.

Suono - lo spazio temporaneo, con approfondimenti sull'origine dei suoni, sulla loro trasmissione, sugli strumenti musicali e la musica.

Meccanica - lo spazio ingegneristico, con approfondimenti sul tema delle costruzioni, degli ingranaggi, del movimento e delle leggi del moto.

NIDO, attività per bimbi dai 15 ai 36 mesi - scopriamo alcuni punti del museo assieme gli educatori/genitori: la zona montessoriana con costruzioni, giochi di riflessioni e giochi tattili, la zona luce con i giochi di ombre e di luce, la zona delle vasche d'acqua con i travasi



e i tubi per connessioni, la zona meccanica per costruire e demolire, il tutto per favorire lo sviluppo di competenze cognitive, motorie e creative.

PERCORSI THINKLAB

Durata 1 ora e 30 minuti (per Primaria e Secondaria di primo grado) - 1 ora (per Infanzia)

INFANZIA

UN MONDO A COLORI (60 minuti, massimo 30 studenti)

Grazie ad uno dei sensi più usato dall'uomo, la vista, possiamo ogni giorno ammirare la luce del sole e la vastità di colori esistenti. Ma com'è fatta la luce? Un laboratorio tra arte e scienza che ha l'obiettivo di far comprendere le caratteristiche fondamentali della luce e del colore: i bambini apprenderanno che un raggio di luce bianca è fatto da tutti i colori e che questi sono la somma e la combinazione di colori primari e secondari.

CUCINIAMO CON LA CHIMICA (60 minuti, massimo 30 studenti)

I bambini amano pasticciare con il cibo ed aiutare la propria mamma in cucina, ma ci sono delle formule e principi "scientifici" alla base di tutti gli ingredienti. Tante domande curiose troveranno risposta grazie ad esperimenti svolti direttamente dai bambini. Verranno trattati concetti difficili e scientifici in maniera giocosa e divertente, così da rendere più semplice i principi alla base della cucina.

TINKERING (60 minuti, massimo 30 studenti)

I laboratori tinkering sono un insieme di arte, scienza, tecnologia, unite tra loro da brillanti idee. Queste prenderanno forma grazie alla combinazione di materiali di riciclo e di uso comune ma anche di strumenti tecnologici non facilmente a portata di mano. All'interno di una vera e propria materioteca, gli studenti potranno dar sfogo alla loro fantasia dando forma ai loro progetti ed alle loro invenzioni.

SENTI COME SUONA (60 minuti, massimo 30 studenti)



Qual è l'origine del suono? Come faccio a sentirlo? Con questo laboratorio renderemo visibile un fenomeno fisico totalmente impercettibile, perché alla sua base c'è un elemento altrettanto invisibile ad occhio nudo: l'aria. Sfruttando gli strumenti musicali, alcuni dei quali costruiti in questo laboratorio, si scoprirà come sia possibile amplificare il suono.

PRIMARIA

MICROSCOPIA (90 minuti, massimo 30 studenti)

Stereomicroscopio o microscopio ottico biologico? Quale usare? E per cosa? I bambini, attraverso questo laboratorio, impareranno a padroneggiare i diversi microscopi, a capire cosa si può vedere e quali ingrandimenti è meglio usare. Sabbie, minuscoli esseri viventi, organi e tessuti verranno direttamente preparati dai bambini su capsule Petri e vetrini. E poi tutti pronti per l'esplorazione!

LOGICA CREATIVA (90 minuti, massimo 30 studenti)

La geometria spesso è vista come qualcosa di astratto e difficile, solo calcoli di aree e volumi da fare con carte e penna. Ma la geometria può essere anche esperienziale, sperimentale, manuale.

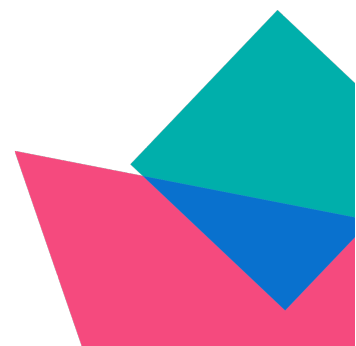
Grazie a dei particolarissimi materiali da costruzione, pratici, binomiali ma con un nome bizzarro "KnupMania", i bambini sperimenteranno costruzioni di geometria piana e solida, che permetterà loro di giocare con le regole geometriche.

TINKERING (90 minuti, massimo 30 studenti)

I laboratori tinkering sono un insieme di arte, scienza, tecnologia, unite tra loro da brillanti idee. Queste prenderanno forma grazie alla combinazione di materiali di riciclo e di uso comune ma anche di strumenti tecnologici non facilmente a portata di mano. All'interno di una vera e propria materioteca, gli studenti potranno dar sfogo alla loro fantasia dando forma ai loro progetti ed alle loro invenzioni.

I SEGRETI DELLA LUCE (90 minuti, massimo 30 studenti)

CHILDREN'S MUSEUM VERONA
Ex Magazzini Generali
Via Santa Teresa, 12
37135 Verona - Italy
segreteria@cmverona.it
www.cmverona.it



La luce è un elemento affascinante quanto complesso, ma della sua natura noi conosciamo solo gli effetti, ovvero la sua capacità di illuminare e di rendere visibile le cose. La sua composizione è ben più complessa, perché si basa su onde elettromagnetiche impercettibili ad occhio nudo e, come tutte le cose che non si vedono, sono difficili da comprendere. Grazie a questo laboratorio, dinamico e divertente, gli studenti avranno modo di capire i segreti di questa energia importantissima, senza la quale la vita sarebbe impossibile.

S.O.S. LA TERRA CHIAMA AIUTO (90 minuti, massimo 30 studenti)

La presenza dell'uomo sul nostro pianeta ne sta cambiando sempre più velocemente le sembianze. In questo laboratorio renderemo più comprensibili le conseguenze delle piogge acide, il monitoraggio della qualità delle acque e del suolo, facendoci aiutare da piccoli, anzi piccolissimi aiutanti che sono dei veri e propri bioindicatori della salute del nostro pianeta. Gli studenti prenderanno così maggiore consapevolezza di come il comportamento di tutti, possa fare la differenza per la sopravvivenza della terra e di tutti gli esseri viventi suoi ospiti.

SENTI COME SUONA (90 minuti, massimo 30 studenti)

Qual è l'origine del suono? Come faccio a sentirlo? Con questo laboratorio renderemo visibile un fenomeno fisico totalmente impercettibile, perché alla sua base c'è un elemento altrettanto invisibile ad occhio nudo: l'aria. Sfruttando gli strumenti musicali, alcuni dei quali costruiti in questo laboratorio, si scoprirà come sia possibile amplificare il suono.

ROBOTICA (90 minuti, massimo 30 studenti)

Negli ultimi 50 anni la tecnologia ha compiuto numerosi passi in avanti e questo percorso è destinato ad allungarsi sempre di più grazie le scoperte scientifiche che ogni giorno numerosi scienziati eseguono nei loro laboratori. La robotica è un prodotto molto importante derivato da questi studi. La costruzione di super computer, trasporti sofisticati, processi industriali automatizzati e mezzi di comunicazione efficaci sono alcune delle cose dove i robot fanno veramente la differenza rispetto a noi essere umani. Ma come siamo arrivati a questo? Attraverso questo laboratorio, impareremo l'importanza della robotica nella società d'oggi, capiremo il



concetto di automazione e circuiti elettrici attraverso l'utilizzo di simpatici robot e materiali semplici da usare e ci affacciamo verso il mondo della programmazione e del coding.

FALEGNAMERIA (90 minuti, massimo 30 studenti)

Un'attività progettata per educare bambini e bambine alle abilità pratiche di lavorazione del legno, con particolare attenzione all'uso sicuro degli utensili manuali. I partecipanti potranno così levigare, tagliare, bloccare con la morsa e avvitare, per creare oggetti utili al quotidiano e dar sfogo alla creatività. Si potranno realizzare una varietà di progetti divertenti, i bambini acquisiranno abilità manuali ed esperienza riguardante il ragionamento astratto, la matematica applicata, il problem solving, l'artigianato, le abilità motorie, il rispetto degli strumenti e la pazienza.

AUTOMATA (90 minuti, massimo 30 studenti)

Un automa è una macchina in grado di operare in modo autonomo, può essere un robot o una macchina semovente non elettronica. L'attività prevede la costruzione di automi di cartone per esplorare semplici elementi meccanici come camme, leve e collegamenti, facendo muovere figure ispirate ad una storia inventata dai partecipanti. Sarà compito dei partecipanti creare i migliori collegamenti e scoprire le leggi della meccanica che si celano dietro gli automi.

ELETTRIZIAMOCI (90 minuti, massimo 30 studenti)

Come si costruisce un circuito elettrico? Creare circuiti elettrici semplici o complessi su un pezzo di carta piatto o su materiali inusuali è possibile grazie a materiali conduttori e LED, per creare biglietti illuminati, origami abbaglianti, sculture di pongo tridimensionali con luci. Ed è attraverso la costruzione che si esplora il concetto di carica elettrica, elettricità ed energia.

PLAY (90 minuti, massimo 30 studenti)

“Il gioco è una cosa seria”, dietro questa parola che in origine significava scherzo e che oggi indica un'attività libera, con motivazioni interne ed esclusive di intrattenimento e piacere, vi sono in realtà implicazioni estremamente profonde. Che hanno a che vedere con lo sviluppo della personalità, la fiducia in se stessi, la capacità di relazione. L'obiettivo dell'attività è costruire giochi con materiali semplici e di riciclo per mettere in connessione gli studenti, fargli apprendere



concetti di logica e meccanica, aumentare le capacità manuali e realizzare attività di Team.

SECONDARIA DI PRIMO GRADO

TINKERING (90 minuti, massimo 30 studenti)

I laboratori tinkering sono un insieme di arte, scienza, tecnologia, unite tra loro da brillanti idee. Queste prenderanno forma grazie alla combinazione di materiali di riciclo e di uso comune ma anche di strumenti tecnologici non facilmente a portata di mano. All'interno di una vera e propria materioteca, gli studenti potranno dar sfogo alla loro fantasia dando forma ai loro progetti ed alle loro invenzioni.

I SEGRETI DELLA LUCE (90 minuti, massimo 30 studenti)

La luce è un elemento affascinante quanto complesso, ma della sua natura noi conosciamo solo gli effetti, ovvero la sua capacità di illuminare e di rendere visibile le cose. La sua composizione è ben più complessa, perché si basa su onde elettromagnetiche impercettibili ad occhio nudo e, come tutte le cose che non si vedono, sono difficili da comprendere. Grazie a questo laboratorio, dinamico e divertente, gli studenti avranno modo di capire i segreti di questa energia importantissima, senza la quale la vita sarebbe impossibile.

ROBOTICA e CODING (90 minuti, massimo 30 studenti)

Negli ultimi 50 anni la tecnologia ha compiuto numerosi passi in avanti e questo percorso è destinato ad allungarsi sempre di più grazie le scoperte scientifiche che ogni giorno numerosi scienziati eseguono nei loro laboratori. La robotica è un prodotto molto importante derivato da questi studi. La costruzione di super computer, trasporti sofisticati, processi industriali automatizzati e mezzi di comunicazione efficaci sono alcune delle cose dove i robot fanno veramente la differenza rispetto a noi essere umani. Ma come siamo arrivati a questo? Attraverso questo laboratorio, impareremo l'importanza della robotica nella società d'oggi, capiremo il concetto di automazione e circuiti elettrici attraverso l'utilizzo di simpatici robot e materiali semplici da usare e ci affacciamo verso il mondo della programmazione e del coding.

MICROSCOPIA (90 minuti, massimo 30 studenti)



Stereomicroscopio o microscopio ottico biologico? Quale usare? E per cosa? I bambini, attraverso questo laboratorio, impareranno a padroneggiare i diversi microscopi, a capire cosa si può vedere e quali ingrandimenti è meglio usare. Sabbie, minuscoli esseri viventi, organi e tessuti verranno direttamente preparati dai bambini su capsule Petri e vetrini. E poi tutti pronti per l'esplorazione!

LOGICA CREATIVA (90 minuti, massimo 30 studenti)

La geometria spesso è vista come qualcosa di astratto e difficile, solo calcoli di aree e volumi da fare con carte e penna. Ma la geometria può essere anche esperienziale, sperimentale, manuale. Grazie a dei particolarissimi materiali da costruzione, pratici, binomiali ma con un nome bizzarro "Knupferli", i bambini sperimenteranno costruzioni di geometria piana e solida, che permetterà loro di giocare con le regole geometriche.

S.O.S. LA TERRA CHIAMA AIUTO (90 minuti, massimo 30 studenti)

La presenza dell'uomo sul nostro pianeta ne sta cambiando sempre più velocemente le sembianze. In questo laboratorio renderemo più comprensibili le conseguenze delle piogge acide, il monitoraggio della qualità delle acque e del suolo, facendoci aiutare da piccoli, anzi piccolissimi aiutanti che sono dei veri e propri bioindicatori della salute del nostro pianeta. Gli studenti prenderanno così maggiore consapevolezza di come il comportamento di tutti, possa fare la differenza per la sopravvivenza della terra e di tutti gli esseri viventi suoi ospiti.

FALEGNAMERIA (90 minuti, massimo 30 studenti)

Un'attività progettata per educare bambini e bambini alle abilità pratiche di lavorazione del legno, con particolare attenzione all'uso sicuro degli utensili manuali. I partecipanti potranno così levigare, tagliare, bloccare con la morsa e avvitare, per creare oggetti utili al quotidiano e dar sfogo alla creatività. Si potranno realizzare una varietà di progetti divertenti, i bambini acquisiranno abilità manuali ed esperienza riguardante il ragionamento astratto, la matematica applicata, il problem solving, l'artigianato, le abilità motorie, il rispetto degli strumenti e la pazienza.

AUTOMATA (90 minuti, massimo 30 studenti)

Un automa è una macchina in grado di operare in modo autonomo, può essere un robot o una macchina semovente non elettronica. L'attività prevede la costruzione di automi



di cartone per esplorare semplici elementi meccanici come camme, leve e collegamenti, facendo muovere figure ispirate ad una storia inventata dai partecipanti. Sarà compito dei partecipanti creare i migliori collegamenti e scoprire le leggi della meccanica che si celano dietro gli automi.

ELETTRIZZIAMOCI (90 minuti, massimo 30 studenti)

Come si costruisce un circuito elettrico? Creare circuiti elettrici semplici o complessi su un pezzo di carta piatto o su materiali inusuali è possibile grazie a materiali conduttori e LED, per creare biglietti illuminati, origami abbaglianti, sculture di pongo tridimensionali con luci. Ed è attraverso la costruzione che si esplora il concetto di carica elettrica, elettricità ed energia.

COSTI



INFANZIA, PRIMARIA E FINO LA CLASSE 2° DELLA SEC. I° GRADO	7,00 EURO	Visita CMV con guida
INFANZIA, PRIMARIA E FINO LA CLASSE 2° DELLA SEC. I° GRADO	12,00 EURO	Visita CMV con guida + Laboratorio ThinkLab
NIDO (minimo 15 bambini)	7,00 EURO	Visita CMV con guida
INSEGNANTI e ACCOMPAGNATORI SCUOLE	INGRESSO GRATUITO	Se accompagnano la classe o con la richiesta della Scuola, fino ad un massimo di 3 per classe.
LABORATORIO THINKLAB	5,00 EURO	INFANZIA, PRIMARIA E SEC. I° GRADO

INFO E PRENOTAZIONI

Segreteria didattica: dal lunedì al venerdì; dalle 9:00 alle 13:00 e dalle 14:30 alle 17:00.

Telefono: 045.2456540

E-mail per prenotazioni: didattica@cmverona.it

Sito: www.cmverona.it

