



MUSEO STORICO E IL PARCO
DEL CASTELLO DI MIRAMARE



EDU CULTURE

Programmi per le scuole
2025/2026

**Museo storico e Parco del Castello
di Miramare Trieste**





Premessa.....	4
Dig-Culture.....	7
Miralab.....	8
Le novità di primavera.....	9
Castello di Miramare.....	10
Info e contatti.....	16





IL MUSEO DEL FUTURO

Per l'anno scolastico 2025-2026, CoopCulture ha progettato un'offerta didattica completa e articolata, rivolta alle **scuole di ogni ordine e grado, nei luoghi di arte e cultura in cui opera sul territorio nazionale**. L'obiettivo è arricchire i programmi scolastici con esperienze coinvolgenti, capaci di stimolare curiosità e partecipazione attiva. La proposta combina le necessità dei programmi di studio con **modalità di fruizione e approcci metodologici interattivi ed inclusivi**, elaborati da esperti di didattica museale. Grazie a un costante aggiornamento e all'esperienza maturata sul campo, CoopCulture offre attività che coinvolgono e stimolano gli studenti, contribuendo alla crescita del loro percorso educativo.

L'offerta di ogni Regione è declinata in **cluster educativi** ciascuno dei quali è dedicato ad un target specifico, garantendo esperienze adatte alle diverse fasce d'età e capacità di apprendimento. **L'accessibilità dei progetti didattici è totale**, aperta e supportata da schede in CAA, activity book e strumenti sensoriali e tattili.

Quest'anno le novità si inseriscono nella ricerca continua di interazione con le classi e tra gli studenti stessi, nell'ottica di un continuo confronto sperimentato attraverso, per esempio, la metodologia del **debate**.

Con l'introduzione di esempi di **attività laboratoriali attive nelle biblioteche** gestite da CoopCulture è inoltre sottolineato il binomio biblioteca-scuola. Anche qui l'impronta è quella di stimolare la fantasia, suscitare stupore, creare interesse: i fruitori, che siano piccoli o adolescenti, vengono accompagnati in un viaggio letterario in luoghi sempre affascinanti attraverso la narrazione.

La proposta di CoopCulture si distingue per un approccio didattico all'avanguardia che, superando la semplice lezione frontale, mira a **trasformare l'apprendimento in un'esperienza viva e partecipativa**.

L'impegno è quello di accompagnare le nuove generazioni in un percorso di crescita culturale e personale, fornendo loro gli strumenti per diventare cittadini consapevoli e curiosi del mondo che li circonda.

CLUSTER/TARGET

PLAY / Scuola dell'infanzia

Attività ludico-didattiche che avvicinano i bambini al patrimonio culturale attraverso la metodologia gioco, rendendo loro accessibili i luoghi della cultura.

CREATE / Scuola primaria

Percorsi creativi, basati sul principio dell'apprendimento hands-on, che favoriscono lo sviluppo delle competenze delle bambine e dei bambini anche attraverso attività pratiche e interattive.

DISCOVER / Scuola secondaria di I grado

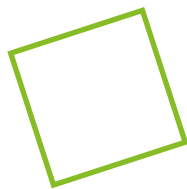
Esperienze dinamiche che collegano il patrimonio artistico e culturale al mondo contemporaneo, favorendo una scoperta attiva e stimolante.

INTERACT / Scuola secondaria di II grado

Visite partecipative ed esperienziali in cui le studentesse e gli studenti possono esercitare il pensiero critico e l'interazione con i compagni attraverso discussioni e attività collaborative.



TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ IN CATALOGO



Visita didattica generale

Una visita ai siti archeologici e museali che coinvolge attivamente i partecipanti, offrendo una panoramica completa del luogo attraverso metodi didattici interattivi.

Visita tematica di approfondimento

Un percorso mirato che si concentra su un tema o un argomento specifico. È ideale per approfondire aspetti peculiari o per collegarsi direttamente ai programmi scolastici.

Visita in CAA

Un'attività progettata per abbattere le barriere comunicative e rendere il patrimonio culturale accessibile a studenti con difficoltà cognitive, utilizzando operatori specializzati e supporti dedicati.

Laboratorio

Un'esperienza pratica in cui gli studenti si dedicano alla manipolazione, alla creazione e all'utilizzo di strumenti e materiali didattici interattivi.

Visita didattica e laboratorio

Un'attività che combina la visita al sito con un'esperienza pratica e creativa, unendo l'apprendimento teorico con il coinvolgimento diretto.

Visita gioco

Un metodo di apprendimento ludico basato su giochi, quiz e cacce al tesoro, che permette di scoprire il patrimonio culturale in modo divertente e stimolante.

Visita performativa

Una visita che si trasforma in una performance teatrale. Il ruolo attivo può essere ricoperto dai partecipanti stessi o dallo staff didattico, attraverso una narrazione sceneggiata.

Itinerario tematico

Un percorso all'aperto che esplora aspetti storici, artistici e archeologici, aiutando a sviluppare il senso di orientamento e la conoscenza del territorio.

Escape room

Un'attività ludica che unisce il gioco di squadra alla conoscenza storico-artistica del luogo, stimolando la collaborazione e il pensiero logico.

Debate

Percorsi didattici pensati per la Scuola secondaria di II grado focalizzati sul confronto di idee. Sviluppano le capacità argomentative, l'ascolto attivo e il rispetto per le diverse opinioni, esplorando temi culturali.



DIG-CULTURE. I progetti digitali

Culture in Classe

Il patrimonio culturale e la scuola si integrano in una doppia versione: digitale e reale

Una **piattaforma didattica multimediale** che integra l'esperienza reale di una visita a musei e siti archeologici con contenuti digitali. Il programma accompagna docenti e studenti in due fasi. **Prima della visita**, una lezione interattiva prepara i ragazzi con materiali multimediali. **Dopo l'esperienza**, si svolgono verifiche cognitive e un gioco a squadre per consolidare l'apprendimento e stimolare l'interazione tra gli studenti. Un modo efficace per trasformare la visita in un percorso educativo completo.

Costo € 10,00

Gen-Genesis

Un viaggio nella cultura del rispetto

Un **videogame dedicato alle scuole secondarie di II grado** che mira alla formazione dell'individuo e alla sua integrazione nella comunità, attraverso la conoscenza e il rispetto. In uno scenario distopico, i giocatori impersonano T-AI, un'intelligenza artificiale, con la missione di ricostruire la vita sulla Terra. Dovranno istruire un'immatura forma di vita umana, guidandola attraverso cinque "mondi" che rappresentano le tappe dell'evoluzione sociale, affrontando sfide che sviluppino il pensiero critico e il senso di responsabilità.

MIRA LAB

Il Museo di Miramare dispone di un **luogo adatto per le attività educative e di un proprio progetto strutturato e organico**: il MiraLab, nelle serre nuove del Parco.

Nel MiraLAB CoopCulture organizza laboratori, il Campus d'Arte estivo da MirAmare, approfondimenti tematici delle collezioni del Castello e atelier d'arte. I gruppi scolastici e le famiglie possono interagire con gli spazi aperti del Parco, giocare e allenarsi con la creatività e la storia, il MiraLab è uno spazio che permette ai ragazzi e ai bambini di vivere nuove esperienze e scoprire la natura che li circonda. Questo è un ulteriore fiore all'occhiello del complesso di Miramare che, sempre più, diventa un luogo di bellezza e cultura, aperto a tutti, inclusivo, dove si impara e ci si emoziona.



Primavera 2026

le novità attese:

Una grande **Mostra dedicata alla collezione di antichità egizie di Massimiliano d'Asburgo** verrà allestita negli spazi delle Scuderie a partire da marzo 2026.

Parte della collezione di Massimiliano D'Asburgo conservata al Kunsthistorisches di Vienna verrà esposta al pubblico e sarà oggetto di specifiche offerte didattiche per il pubblico scolastico.

Stay tuned...



CASTE LLO DI MIRA MARE



BENVENUTI AL CASTELLO



Castello di Miramare



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita didattica generale



75'



Euro 110,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

La visita mira a dare il quadro generale storico e artistico del Castello. Attraverso una fitta timeline saranno espressi i momenti salienti della vita di Massimiliano e Carlotta all'interno di una narrazione che prevede riferimenti alla cornice architettonica e naturalistica del luogo.

IL PIÙ BEL GIARDINO



Parco di Miramare



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria



Visita tematica di approfondimento



60'



Euro 110,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Una visita immersiva e sensoriale condurrà i bambini e le bambine all'interno dello spazio verde del Parco: fiori, alberi da frutto, piante rare che provengono da terre lontanissime, fontane ma anche piccoli insetti, abitanti curiosi, e il profumo del mare. Il percorso verrà svolto in modalità narrativa con un activity book da completare a scuola.

ARTENATURA



Castello e Parco di Miramare



Scuola dell'infanzia, Scuola primaria



Visita didattica e laboratorio



120'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Nelle collezioni del Castello di Miramare sono custodite opere preziose in cui la natura è protagonista, così come è protagonista degli splendidi Giardini. In un percorso tra arte e realtà i bambini e le bambine saranno stimolati a osservare come diversi artisti hanno rappresentato fiori, foglie e frutti. In laboratorio, analizzando elementi vegetali dal vivo saranno poi chiamati a cimentarsi nell'arte dell'acquerello botanico.

CHI HA FERMATO IL TEMPO?



Castello di Miramare



Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado



Visita gioco



75'



Euro 110,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Una divertente caccia al particolare attraverso le sale del Castello per diventare il nuovo orologiaio di Miramare. Grazie alla mappa gioco i partecipanti potranno carpire tutti i segreti degli orologi del Castello e lasciarsi affascinare dalla magia del tempo misurato.

IL VIAGGIO DELLA FREGATA NOVARA



Castello di Miramare



Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado



Visita tematica di approfondimento



75' / 120' disponibile per la Scuola secondaria di II grado



Euro 110,00 gruppo classe

Euro 180,00 gruppo classe disponibile per la Scuola Secondaria II Grado

Biglietto d'ingresso gratuito

Obbligo utilizzo whispers Euro 1.00 cad (dalla II elementare)

Durante il percorso si ricostruiranno le vicende affascinanti e meravigliose della circumnavigazione del globo della Novara, partita proprio da Trieste nel 1857 e rientrata due anni più tardi, il 26 agosto 1859. La storia del castello e dei suoi protagonisti si intreccia con lunghe traversate a bordo di navi e velieri, scoperte botaniche, esplorazioni di terre lontane e racconta il mare e la navigazione a vela attraverso vivi ricordi di viaggio, quadri e opere d'arte.

NEL BLU DIPINTO DI BLU A MIRAR EL MAR



Castello di Miramare



Scuola primaria, Scuola secondaria



Visita tematica di approfondimento



75'



Euro 110,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso gratuito

Una storia piena di suggestioni, lettere, scritti che ci fanno conoscere Massimiliano e Carlotta come innamorati prima che come proprietari di casa. Un percorso curioso storicamente accurato che ci racconta cosa amavano, le loro collezioni, le mappe, i colori, i cibi e la musica della loro vita insieme.

MASSIMILIANO E CARLOTTA



Cucine, Castelletto e Serre



Scuola primaria (III – IV e V classe), Scuola secondaria di I grado



Visita didattica e laboratorio



120'



Euro 180,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Una visita curiosa alle Cucine e al Castelletto con un laboratorio di costruzione di un lapbook con la vita di Massimiliano e Carlotta, con tante curiosità di questa coppia così famosa. Cosa amavano mangiare? E quando sono andati a vivere a Miramare? Che luoghi ha visitato Massimiliano? Che hobby aveva Carlotta? Alla fine del percorso non ci saranno più segreti, o quasi!

UNA GIORNATA CON GLI ARCIDUCHI



Castello di Miramare e Parco



Scuola dell'infanzia (5 anni), Scuola primaria, Scuola secondaria di I grado



Lettura animata



90'



Euro 110,00 gruppo classe
Biglietto d'ingresso gratuito

Leggere con le mani, sentirsi tutti parte di una storia bellissima seduti nelle sale del Castello ha in sé qualcosa di magico. Poter essere coinvolti, ognuno con i propri tempi e modalità, in una lettura del tutto speciale di un libro tattile resterà indelebile nella memoria. La lettura accessibile per tutti è stata pensata soprattutto per gli studenti e le studentesse non vedenti e sarà occasione di sfida di classe, grazie ad una mappa gioco dedicato all'orienteeing in Castello riconoscendo luoghi e opere.

IL GRANDE COLLEZIONISMO



Castello di Miramare



Scuola secondaria



Visita tematica di approfondimento



75'



Euro 110,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso gratuito

Obbligo utilizzo whispers Euro 1.00 cad

Il collezionismo ottocentesco si sviluppa in Europa in modo molto forte, ogni cosa poteva essere collezionata, dalle più stravaganti a quelle più preziose per poi essere mostrata nelle sale delle meraviglie. Questa visita sarà dedicata al tipo di collezionismo di Massimiliano e Carlotta di stampo mitteleuropeo e sul tipo di architettura usata per la costruzione del Castello di Miramare.

DI PAESAGGI E NARRAZIONI UMANE



Parco del Castello



Scuola secondaria di II grado



Visita didattica e laboratorio



120'



Euro 180,00 gruppo classe

Biglietto d'ingresso gratuito

Massimiliano aveva un grande sogno, portare piante e alberi e costruire il suo scrigno verde a Miramare. Grazie ai suoi viaggi c'è riuscito e ad oggi il Parco risplende di una bellezza botanica e di allestimento fuori dal comune. Le piante presenti, le architetture, le sculture e i viali rappresentano la capacità umana di accentuare bellezza. Il laboratorio correlato farà sperimentare il gruppo classe nella composizione di un testo, sotto forma di testo poetico, musicale, teatrale che miri a indagare il rapporto tra l'ambiente, la natura e l'animo umano.

INFO E PRENOTAZIONI

UFFICIO SCUOLE

848 082 408

edu@coopculture.it

Le attività didattiche si intendono per gruppo classe, salvo limitazioni diverse che saranno indicate al momento della richiesta.

Il costo dei biglietti di ingresso, ove previsti, si intende pro capite.

ENTRA NEL MONDO EDUCULTURE

Iscriviti al gruppo EduCulture-Incontriamo gli insegnanti



Resta sempre aggiornato



NOTE

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slight shadow on the right side, suggesting it's resting on a surface.

NOTE

[illegible]

NOTE

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

