



immaginario
scientifico
museo della scienza

CATALOGO SCUOLE 2026/27

DALL'INFANZIA ALLA
SECONDARIA DI II GRADO

Trieste



IL MUSEO.....	PAG 03
LE ATTIVITÀ.....	PAG 05
INFANZIA.....	PAG 06
PRIMARIA.....	PAG 07
SECONDARIA DI PRIMO GRADO.....	PAG 08
SECONDARIA DI SECONDO GRADO.....	PAG 09
PRENOTAZIONE E COSTI.....	PAG 11
INFORMAZIONI UTILI	PAG 12



IL MUSEO

L'Immaginario Scientifico di Trieste si sviluppa su due piani, per un totale di **2.000 mq**, fra aree espositive e spazi laboratoriali.

LE AREE ESPOSITIVE

Trieste e la Scienza

Una sezione per illustrare la scienza che nasce e si sviluppa a Trieste grazie al nutrito network di Enti di Ricerca che caratterizza la città.

Fenomena

È la sezione interattiva dedicata agli exhibit *hands-on*, tutti da toccare, scoprire, sperimentare: fra pendoli danzanti, bolle di sapone, vortici, tornado, esperimenti "senz'aria" o con il suono e la luce.

Innova

Qui si esplorano le tecnologie più avanzate che nascono nei dipartimenti di ricerca e innovazione di alcune delle realtà industriali di eccellenza del territorio.

Imaginaire Scientifique

Uno spazio immersivo per viaggiare nella scienza attraverso le immagini.

Planetario

Un planetario digitale che permette affascinanti visite alla volta celeste, per scoprire pianeti e costellazioni.

GLI SPAZI LABORATORIALI

Gli spazi laboratoriali sono cinque:

Laboratorio A.B.C - Ambiente, Biologia, Chimica

Uno spazio dedicato alle scienze naturali, in cui fare esperienze pratiche, sia con dimostrazioni frontali che con attività di gruppo.

Laboratorio di Scienze della vita

Arredato con banchi da lavoro e attrezzature specifiche dei laboratori di ricerca, qui si svolgono le attività ad alto livello di sperimentazione per riflettere su temi fondamentali della biologia.

Officina

Completa di tavoli da lavoro e fornita di strumenti e materiali, è uno spazio nel quale smanettare, provare, costruire, condividere idee e progetti.

Spazio per la mente

Un luogo dove fare attività collaborative e *discussion game* sui temi più attuali di scienza e società.

Sala microscopi

Un nuovo spazio caratterizzato da un lungo tavolo dove ragazzi e ragazze possono osservare insieme il mondo al microscopio.

LE ATTIVITÀ

LA VISITA



La **visita** al museo costituisce l'opportunità per acquisire nuove conoscenze, soddisfare la propria curiosità e stimolare il ragionamento.

Diversificata per tipologia di pubblico, la visita è accompagnata dall'operatore che ora dimostra, ora invita alla formulazione di ipotesi e alla sperimentazione diretta, con un coinvolgimento attento all'età dei partecipanti.

I LABORATORI

Alla visita del museo si possono abbinare altre **attività** per sperimentare, creare, discutere in ambienti appositamente attrezzati e sotto la guida di un operatore specializzato.



Laboratorio collaborativo

Osservare e sperimentare, tutti insieme o in gruppi, guidati dall'operatore che supporta la condivisione di idee per arrivare a un ragionamento condiviso.



Tinkering

Lavorare in gruppo impiegando idee fantasiose, materiali di recupero e semplici tecnologie per dare vita a prototipi unici e originali, e soprattutto funzionanti.



Discussion game

Allenare il pensiero critico attraverso il confronto di gruppo e elaborando insieme soluzioni alle grandi sfide che riguardano la società di oggi e di domani.

INFANZIA



**Da settembre a febbraio
e a giugno**

VISITA



60'

Alla scoperta delle scoperte

Stupore, curiosità, desiderio di sperimentazione sono comuni alle giovani menti e alle persone di scienza.

Accompagnati da un operatore, i bambini e le bambine muovono i primi passi nel museo e nelle STEM, sperimentando con i loro sensi tra vortici, bolle, oggetti che volano e che cadono, e ragionando su alcune delle scoperte più significative della storia della scienza.

PRIMARIA

VISITA



90'

I - II - III - IV - V

Gli alunni e le alunne imparano a muoversi all'interno del museo con l'operatore, che li accompagna nella sperimentazione di alcuni *exhibit*, introducendo gli argomenti più importanti.

LABORATORI



90'

I - II

Onde in viaggio

Esperienza interattiva sulla luce e sul suono: caratteristiche e proprietà di due forme di energia che si muovono come onde, ma in modo diverso.



90'

I - II - III - IV - V

Chimi...cosa?

Colorati e sorprendenti esperimenti per scoprire cos'è la chimica, imparare a osservare sostanze e reazioni diverse e prendere confidenza con semplici strumenti di laboratorio.



90'

III - IV - V

Alla scoperta delle cellule

Le cellule al microscopio: osservazioni e attività pratiche per esplorare le differenze tra cellule animali e vegetali.



90'

III - IV - V

Circuiti di carta

LED, circuiti e batterie per sperimentare l'elettricità, realizzando oggetti creativi.



90'

III - IV - V

Leve e ingranaggi

Costruire meccanismi in movimento sfruttando il funzionamento di macchine semplici, come le leve, e usando camme o ingranaggi per ulteriori trasmissioni del moto.



90'

III - IV - V

Macchine in movimento

Progettazione e costruzione di semplici robot che muovendosi lasciano tracce colorate lungo il loro percorso.

SECONDARIA I GRADO

VISITA



120'

I - II - III

L'esperienza ha inizio con l'introduzione alle diverse sezioni museali e la dimostrazione di alcune delle postazioni più significative, per poi proseguire in autonomia negli spazi del museo.

LABORATORI



90'

I - II - III

Automata

Maneggiando meccanismi, ingranaggi e leve, si comprendono gli elementi di una macchina semplice che permettono la trasmissione del movimento e delle forze. Ogni prototipo costruito racconta poi la sua storia.



90'

I - II - III

Circuit boards

Attraverso l'esplorazione di meccanismi e circuiti elettrici presenti nei giocattoli elettronici o in altri strumenti quotidiani si analizzano alcune forme di energia, rinnovabili e non, e le loro trasformazioni.



90'

I - II - III

Il (microscopico) albero della vita

Alla scoperta del mondo popolato da minuscoli organismi e delle strutture cellulari grazie ai microscopi. Capiamo come funziona l'evoluzione e come tutto è connesso in un grande albero della vita.



90'

I - II - III

L'energia della chimica

La chimica è un fatto (anche) energetico: dalla combustione del legno alla fotosintesi, le reazioni chimiche sono processi che assorbono o immettono nell'ambiente energia sotto forma di calore. Scopriamole e sperimentiamone alcune.



90'

I - II - III

I circuiti elettrici con un chip

Con schede elettroniche e una programmazione di base si esplora il mondo dei circuiti elettrici, trasformando la teoria in esperienza pratica e coinvolgente.

SECONDARIA II GRADO

VISITA



120'

I - II - III - IV - V

L'operatore introduce gli esperimenti e le postazioni più significative, per poi invitare gli studenti e le studentesse a una sperimentazione libera, autonoma ma condivisa.

LABORATORI



90'

A tutta energia

I - II - III - IV - V

Forme di energia e loro trasformazioni. Sperimentazione diretta sulle principali fonti di energia rinnovabile.



90'

Elettrochimica

I - II - III - IV - V

Dalla pila al motore a idrogeno, passando per le sinapsi del nostro cervello: esperimenti e dimostrazioni per scoprire come una reazione chimica può produrre elettricità e viceversa.



90'

Energie e strategie

I - II - III - IV - V

Perché sfruttiamo poco l'energia geotermica? E quella dei fulmini? Cosa succede se costruiamo sempre più data center? Sfide, esperimenti e scelte da compiere ci guidano nella progettazione del nostro futuro energetico.



90'

Io(T) Robot

I - II - III - IV - V

Sappiamo distinguere un'immagine reale da una generata da una IA? Siamo sicuri che i robot ci ruberanno il lavoro? Un gioco con carte, dadi e decisioni da prendere per simulare le sfide che ruotano attorno all'uso dell'intelligenza artificiale.



90'

SOS mutazione in corso!

I - II - III - IV - V

Il codice genetico contiene le istruzioni necessarie al funzionamento del nostro organismo, ma cosa accade quando cambia anche solo in minima parte? Entriamo nel vivo delle mutazioni e dell'ingegneria genetica provando a modificare, favorire o inibire alcuni processi.



90'

I - II - III - IV - V

Vecchi atomi per nuove molecole

Dal naturale al sintetico, dal glucosio ai polimeri plastici: attraverso esperimenti pratici scopriamo come gli stessi elementi chimici possono organizzarsi in maniera diversa per dare vita a materiali moderni e performanti.



90'

III - IV - V

Correnti e calamite

Un laboratorio che accompagna gli studenti a esplorare attività hands-on sull'elettromagnetismo con generatori, trasformatori e altri meccanismi elettrici, sfruttando le leggi che governano il loro funzionamento.



90'

III - IV - V

La storia del tutto

Di cosa è fatto l'Universo? Qual è la sua storia? Come studiare un oggetto tanto grande e "invisibile"? Modelli ed esperimenti per conoscerlo, attraverso le ipotesi e le scoperte più importanti, con uno sguardo agli scienziati che ne sono stati protagonisti.



90'

III - IV - V

Particelle accelerate

Siamo circondati da particelle elementari, ma conosciamo le loro proprietà? Le leggi della fisica e gli acceleratori di particelle.

PRENOTAZIONE E COSTI

PRENOTAZIONE



040 224424 (da martedì a venerdì dalle 9.00 alle 15.00)



prenotazioni@immaginarioscientifico.it

(indicare la sede "Trieste" in oggetto)

COSTI

VISITA



Studenti

8,00 €

Speciale Infanzia

5,00 €

Insegnanti / accompagnatori (max 2 per classe)

Gratuito

LABORATORI



Studenti

10,00 €

Ridotto (abbinato alla visita o per Istituti del Comune di Trieste)

8,00 €

Insegnanti / accompagnatori (max 2 per classe)

Gratuito

INFO



Magazzino 26, Porto Vecchio s.n.c. 34135, Trieste



www.immaginarioscientifico.it

INFORMAZIONI UTILI

COME ARRIVARE

Il museo si trova all'interno del **Magazzino 26** del Porto Vecchio di Trieste ed è raggiungibile in auto, bici, a piedi o in bus.



18 minuti dalla Stazione dei Treni



Linea 6 fermata su Viale Miramare "Cavalcavia"

Linea 19 (o 20 estiva) interne a Porto Vecchio



Google Maps

I **pullman/scuolabus** possono usufruire del parcheggio dedicato di fronte al Generali Convention Center a pochi passi dal Magazzino 26.

SERVIZI E GUARDAROBA

All'interno del museo sono disponibili due **distributori di acqua, caffè e snack**.

All'interno del Porto Vecchio è presente un piccolo bar la cui apertura va verificata sui canali del Generali Convention Center.

Il museo è fornito di **servizi igienici** con bagno dedicato a **persone con disabilità**.

È inoltre presente uno spazio di decompressione sensoriale pensato per persone con disabilità cognitive o che necessitano di una pausa.

La classe potrà depositare eventuali giacche e zaini in un **guardaroba** non custodito in prossimità della cassa. Sono presenti degli armadietti forniti di chiave per gli effetti personali degli insegnanti.

MERENDA E PRANZO

In caso di partecipazione a più attività consecutive, è prevista una **pausa**. Non è possibile consumare pranzo o merenda all'interno del museo, ma sono presenti alcune sedute sul ballatoio antistante l'ingresso, al riparo dalla pioggia.

LA VISITA

La visita è guidata per le scuole dell'infanzia e primaria primo ciclo.

È prevista una **visita accompagnata** per i restanti anni scolastici modulata a seconda dell'età e della predisposizione della classe. Questa si struttura con alcuni esperimenti visti insieme al nostro staff e un momento di esplorazione autonoma da parte degli studenti. Lo staff rimane comunque sempre a disposizione.

Il museo si struttura su **due piani** al chiuso. L'ambiente, pur essendo all'interno di un magazzino dell'800, è riscaldato/rinfrescato.

MODALITÀ DI PAGAMENTO

L'importo da corrispondere per le attività prenotate dovrà essere interamente versato **il giorno della visita**. Il pagamento potrà essere effettuato in **contanti** o mediante **carta di debito/credito direttamente in sede**.

Il **bonifico bancario** è ammesso esclusivamente per prenotazioni con emissione di **fattura** elettronica e dovrà essere concordato anticipatamente.

La **richiesta di fattura** deve essere effettuata al momento della prenotazione e comunque, prima del pagamento, comunicando tutti i dati necessari:

- per gli enti pubblici: intestazione dell'Istituto, Codice Univoco Ufficio (CUU) e, ove previsto, Codice Identificativo Gara (CIG).
- per i privati: nome e cognome/ragione sociale, indirizzo, CAP e città, codice fiscale/partita IVA e codice destinatario SDI, laddove esistente.

Il giorno della visita saranno emessi biglietti, esenti IVA ai sensi dell'art. 10 del DPR 633/72, in base al numero di partecipanti effettivamente presenti.

IMMAGINARIO SCIENTIFICO è anche...



... a Pordenone.



WWW.IMMAGINARIOSCIENTIFICO.IT

