

SCUOLA SECONDARIA DI I e II GRADO

PERCORSI GUIDATI TRA LE SALE DEL MEVE

Durata: 2h

L'ARMA INVISIBILE SPIONAGGIO E PROPAGANDA IN GUERRA

La Grande Guerra fu il primo conflitto combattuto grazie a reti, codici e agenti: una guerra parallela fatta di spie, inganni e manipolazione dell'informazione. La visita guidata ripercorre lo sviluppo dei servizi di intelligence e di propaganda in tutta Europa a partire dalla Grande Guerra.

ambiti: Italiano - Storia - Cittadinanza digitale

PRONTO? MI SENTI? LA STORIA DELLE TELECOMUNICAZIONI

L'invenzione del telefono, la scoperta delle onde radio e le reti a pacchetto internet: una visita guidata ci conduce alla scoperta di come i mezzi di comunicazione hanno trasformato, negli ultimi 100 anni, la società.

ambiti: Storia - Scienze - Cittadinanza digitale

ROLE PLAY TRA LE SALE DEL MEVE

Durata: 2h

ENIGMA LA GUERRA DEI CODICI

Attraverso le postazioni interattive della mostra un gioco di ruolo tra le sale del MeVe permette di scoprire e utilizzare alcuni dei codici più famosi della storia, scoprendo aneddoti curiosi e sperimentando come i servizi di intelligence e intercettazione siano diventati fondamentali per la guerra moderna.

ambiti: Storia - Scienze

COMUNICARE IN GUERRA

Segnali Codici Propaganda

La **guerra moderna e tecnologica** è data dalla somma di funzioni diverse, che il Comando C4, braccio tecnologico dello Stato Maggiore dell'Esercito, sintetizza in: **comunicazione, comando, controllo, computer**.

Il progresso tecnologico nel campo delle comunicazioni ha cambiato il modo di concepire e combattere le guerre: ha reso più **rapidi gli ordini**, più **efficace il coordinamento** e più **pervasiva la propaganda**.

Dal telegrafo ai satelliti, il **dominio dell'informazione** è divenuto cruciale quanto quello militare e rappresenta un moltiplicatore di potenza strategica, **dove parole, immagini e simboli assumono valore tattico e politico**, modellando il consenso e governando la percezione collettiva del conflitto.

La **mostra**, con le sue numerose **postazioni interattive**, riflette con un approccio esperienziale e immersivo sul **tema della comunicazione in ogni tempo**, anche di guerra. Le sezioni dedicate alla Grande Guerra dialogano con archi cronologici ampi, **ponendo agli studenti domande sul nostro presente**.

PER INFORMAZIONI E PRENOTAZIONI:

SEGRETERIA DIDATTICA

Telefono: 0423 617480 - dal lunedì al venerdì, ore 09:00-13:00
didattica@museomontebelluna.it | www.memorialegrandeguerra.it

MeVe - Memoriale Veneto della Grande Guerra
c/o Villa Correr Pisani
Via Aglaia Anassillide, 5 - 31044 Montebelluna (TV)



MEMORIALE
VENETO
GRANDE
GUERRA
MONTEBELLUNA



Città di Montebelluna

COMUNICARE IN GUERRA

Segnali Codici Propaganda

PROPOSTE DIDATTICHE
PER LA SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI I E II GRADO

MOSTRA TEMPORANEA
8 novembre 2025
28 giugno 2026

SCUOLA PRIMARIA

LABORATORI

Durata: 1,5h (1h se abbinato a visita guidata o role play)

NON C'È CAMPO! LA COMUNICAZIONE E LA SCIENZA

Quante e quali sono le forme di comunicazione che l'uomo ha ideato e realizzato nella storia? Quali sensi coinvolgono? Dal gioco "telefono senza fili" ai segnali di fumo, dal piccione viaggiatore ad attività sperimentali di chimica e fisica sulla propagazione del suono e delle onde elettromagnetiche, il laboratorio esplora le diverse modalità di trasmissione e ricezione dei messaggi.

ambiti: Scienze - Storia

VIAGGI DI CARTA LA STORIA DELLA POSTA

Un laboratorio ci aiuta a ripercorrere le avventure e gli incidenti di percorso che miliardi di lettere hanno affrontato in tempo di pace e di guerra.

ambiti: Italiano - Storia - Educazione alla cittadinanza

ROLE PLAY TRA LE SALE DEL MEVE

Durata: 2h

PUNTO LINEA - OPERAZIONE MORSE

• • • — — — • • • !!!

Dal famoso Morse ai segnali luminosi, un gioco di ruolo tra le sale del MeVe ci conduce alla scoperta di alcuni dei codici più utilizzati, ancora oggi, per comunicare in caso di emergenza.

ambiti: Italiano - Storia

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

LABORATORI

Durata: 2h (1h se abbinato a visita guidata)

NON C'È CAMPO! COMUNICAZIONE E TECNOLOGIA

Dal "telefono senza fili" ai segnali di fumo, dai piccioni viaggiatori agli esperimenti scientifici sulla propagazione delle onde sonore ed elettromagnetiche, il laboratorio offre un'esplorazione pratica e sensoriale dei molti modi in cui sono stati trasmessi i messaggi nella storia per comprendere i principi alla base delle moderne tecnologie di comunicazione.

ambiti: Storia - Scienze

FAKE NEWS GUERRA E FALSE NOTIZIE

Dalle trincee ai social, dai giornali all'Intelligenza Artificiale: il laboratorio ripercorre 100 anni di false notizie, svelando qualche trucco per riconoscerle!

ambiti: Italiano - Storia - Cittadinanza digitale

ZITTI E BUONI! POSTA MILITARE E CENSURA

Come controllare il flusso di informazioni tra milioni di soldati al fronte e le loro famiglie? Attraverso alcune attività pratiche il laboratorio esplora il funzionamento della posta militare e degli uffici censura durante la Grande Guerra, con una riflessione su ciò che resta della libertà di comunicazione e informazione quando, ancora oggi, scoppia una guerra.

ambiti: Italiano - Storia - Educazione alla cittadinanza

SINTESI FUTURISTA DELLA GUERRA PAROLE E IMMAGINI DI UN'AVANGUARDIA INCENDIARIA

A partire dal Manifesto della letteratura futurista, il laboratorio propone di sperimentare il "paroliberismo", che distruggendo la sintassi tradizionale proponeva innovative soluzioni tipografiche. Quanto era efficace la loro comunicazione?

ambiti: Italiano - Storia - Arte e immagine

SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO

LABORATORI

Durata 2h (1h se abbinato a visita guidata)

FAKE NEWS GUERRA E FALSE NOTIZIE

Dalle trincee ai social, dai giornali all'Intelligenza Artificiale: il laboratorio ripercorre 100 anni di false notizie e il loro profondo rapporto con la propaganda in tempo di guerra, svelando qualche trucco per riconoscerle!

ambiti: Italiano - Storia - Cittadinanza digitale

LA STORIA SUI MURI DAI MANIFESTI ALLA STREET ART

I muri costituiscono uno spazio a tutti visibile e da sempre potere politico e contestazione se li contendono per parlare alle persone. Dal muro di Berlino a Banksy, il laboratorio ripercorre e analizza alcuni dei casi più iconici di comunicazione visiva.

ambiti: Italiano - Storia - Arte - Educazione alla cittadinanza

P COME PROPAGANDA MOBILITARE, ESALTARE, RASSICURARE

Come convincere milioni di uomini a combattere al fronte sopportando l'inferno delle trincee? Per rispondere a questa esigenza il Servizio P (Propaganda) dell'Esercito Italiano dal 1918 mobilitò i migliori artisti e intellettuali italiani per mettere immagini e parole al servizio della guerra. Il laboratorio ripercorre la storia dei "giornali di trincea", capolavori dell'editoria illustrata destinati al Paese in armi.

ambiti: Italiano - Storia - Arte - Educazione alla cittadinanza