

MUSEO DI GEOGRAFIA

DIPARTIMENTO DI SCIENZE STORICHE GEOGRAFICHE E DELL'ANTICHITÀ - DISSGEA



LABORATORI DIDATTICI

A.S. 2016/2017



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA



Il Museo di Geografia del Dipartimento di Scienze Storiche Geografiche e dell'Antichità dell'Università di Padova (DiSSGeA) in collaborazione con l'Associazione Italiana Insegnanti di Geografia (AIIG) - Sezione di Padova, propone alle classi della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo e secondo grado la possibilità di partecipare ad alcuni laboratori didattici a tema geografico presso la sede di via del Santo a Padova.

Tutti i progetti che troverete in questo catalogo nascono da un'idea laboratoriale della geografia in cui i bambini e le bambine, i ragazzi e le ragazze sono protagonisti del loro apprendimento e del loro divertimento. Grazie alle attività proposte gli alunni impareranno a fare geografia utilizzando documentazione e strumenti geografici, antichi e moderni, per esplorare le relazioni tra i differenti elementi del territorio e quindi scoprire la complessità e la bellezza della geografia.

Calibrati a seconda della classe e dell'ordine scolastico, i laboratori sono sviluppati con chiari riferimenti ai curricula scolastici e affrontano temi fondamentali della disciplina quali ambiente, paesaggio, orientamento, spazio, cartografia, migrazioni, inclusione, alimentazione, tecnologie e cittadinanza.

Tutte le proposte per le classi e per gli insegnanti saranno aggiornate costantemente sulla pagina web del Dipartimento di Scienze Storiche, Geografiche e dell'Antichità (<http://dissgea.unipd.it/laboratori-educazione-geografica-scuole>) e della Sezione Veneto dell'Associazione Italiana Insegnanti di Geografia (<https://aiigveneto.wordpress.com/laboratorialmuseo/>).

PRESENTAZIONE DEI LABORATORI PER GLI INSEGNANTI

Gli insegnanti sono invitati a venire a scoprire le diverse proposte per le classi e il patrimonio del Museo di Geografia durante due momenti pensati esclusivamente per loro. I due incontri si terranno al piano nobile di Palazzo Wollemborg nei giorni:

3 ottobre 2016, dalle ore 16:30 alle ore 18.00
27 ottobre 2016, dalle ore 16:30 alle ore 18.00

LABORATORI GEOGRAFICI PER LE SCUOLE

	Destinatari	Titolo	Pag.
L 1	Scuola dell'infanzia e classi prime della scuola primaria	<i>ESPLORIAMO IL MUSEO ATTRAVERSO I SENSI</i>	1
L 2	Scuola primaria - classi prime e seconde	<i>EDUCARE ALLA SPAZIALITA': NEL BOSCO CON HANSEL E GRETEL</i>	2
L 3	Scuola primaria – classi terze	<i>N.E.S.O. ALLA SCOPERTA DEI PUNTI CARDINALI</i>	3
L 4	Scuola primaria – classi terze e quarte	<i>IN VIAGGIO NEL MONDO DI OZ</i>	4
L 5	Scuola primaria – classi quinte	<i>VIRTUAL TOUR TRA LE REGIONI D'ITALIA</i>	5
L 6	Scuola primaria – classi quinte. Scuola secondaria di I grado – tutte le classi	<i>LE ROTTE DEL CIBO</i>	6
L 7	Scuola secondaria di I grado – tutte le classi	<i>SCOPRIAMO IL QUARTIERE DELLA SCUOLA ATTRAVERSO GLI OCCHIALI DEL CAMBIAMENTO</i>	7
L 8	Scuola secondaria di I e II grado – tutte le classi	<i>LEGGERE, INTERPRETARE E NARRARE IL MONDO: LA GEOGRAFIA ATTRAVERSO GLI OCCHI DELLA LETTERATURA</i>	8
L 9	Scuola secondaria di I grado – classi seconde e terze. Scuola secondaria di II grado – tutte le classi	<i>CONOSCERE E COMUNICARE LA REALTÀ DEI PROFUGHI IN ITALIA</i>	9
L 10	Scuola secondaria di II grado	<i>I DRONI E I NUOVI SCENARI LAVORATIVI</i>	10

ESCURSIONI GEOGRAFICHE PER LE SCUOLE

	Destinatari	Titolo	Pag.
E 1	Tutte le scuole	<i>PADOVA DALL'ACQUA</i>	11
E 2	Tutte le scuole	<i>PADOVA MEDIEVALE</i>	13
E 3	Tutte le scuole	<i>LA "VIA VERDE" DI PADOVA</i>	14

Informazioni e prenotazioni

Contatti

Museo di Geografia
Tel. +39 049 8274276
Fax. + 39 049 8274099

E-mail: geografia.dissgea@unipd.it

Referenti laboratori:
Chiara - 349 8414004
Giovanni - 388 2741983

Calendario

I laboratori avranno inizio a partire dal mese di ottobre 2016.
Le date di svolgimento saranno concordate via e-mail o telefonicamente.

Modalità di prenotazione del laboratorio

Una volta concordato il giorno (telefonicamente o via mail), sarà inviato il modulo di iscrizione comprensivo di istruzioni relative al pagamento.

Sede in cui verranno svolti i laboratori

Palazzo Wollemborg
Via Del Santo, 26 - 35123 Padova

L'insegnante e la classe dovranno raggiungere autonomamente la sede delle attività.

Proposta 1 - Esploriamo il Museo attraverso i sensi



Destinatari

Scuola dell'infanzia – tutte le età
Scuola primaria – classi prime

Descrizione

Lo spazio in cui è immerso il bambino è caratterizzato da molteplici stimoli che coinvolgono tutti i suoi sensi percettivi. L'abitudine a riconoscere e discriminare i vari stimoli e a farne buon uso rappresenta un allenamento fondamentale sia per le sue doti di concentrazione, che per la sua capacità di riflettere sul perché delle cose, senza dare nulla per scontato. La proposta, che si svolge all'interno del Museo di Geografia, vuole fornire ai bambini l'occasione di costruirsi una "mappa mentale" attraverso l'esplorazione sensoriale di vari oggetti, alla ricerca dei suoni, degli odori, dei gusti e delle sensazioni tattili che li contraddistinguono. La decisione di escludere la vista, è stata fatta per rendere accessibile il laboratorio a tutti i soggetti, vedenti e non vedenti.

Articolazione

- Accoglienza al museo e attività in *circle time* per introdurre il racconto di viaggio del geografo esploratore.
- Scopriamo insieme la valigia del viaggiatore: cosa contiene? che cosa ci ricordano questi oggetti? Ogni bambino si rende parte attiva del laboratorio estraendo un oggetto e cercando di descriverlo a parole, attraverso l'analisi multisensoriale guidata dall'insegnante.
- Proviamo a formare una storia con gli oggetti che abbiamo trovato! Immaginiamo una serie di eventi e luoghi che il viaggiatore potrebbe avere visitato. Per farlo partiamo dagli spunti che ci danno gli oggetti, arricchendoli mediante le esperienze e le conoscenze dei bambini.
- Concludiamo il laboratorio "incontrando" l'esploratore.

Numero di interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore e 30 minuti circa.

Numero massimo di partecipanti

30 alunni

Costo

115 €

Materiali messi a disposizione della classe

- strumenti e materiali autentici del Museo
- sala Museo attrezzata per i dispositivi e i percorsi multisensoriali



Proposta 2 - Educare alla spazialità: nel bosco con Hansel e Gretel



Destinatari

Scuola primaria - classi prime e seconde.

Descrizione

La letteratura per l'infanzia ha un ruolo fondamentale nella formazione della percezione spaziale, favorendo una prima conoscenza dei luoghi insieme all'acquisizione dei concetti spaziali e del linguaggio per esprimerli. Attraverso l'immedesimazione con i protagonisti della fiaba di Hansel & Gretel, gli alunni sono messi nella condizione di esplicitare le proprie mappe mentali, relative sia ai luoghi della fiaba (il percorso dei bambini nel bosco), che ad alcune esperienze quotidiane. Il laboratorio si propone contestualmente di favorire lo sviluppo delle prime competenze geografiche relative agli indicatori topologici (classi prime), e all'orientamento (classi seconde e terze), anche mediante l'utilizzo di carte, globi, plastici e strumenti della collezione di geografia dell'Università di Padova.

Articolazione

Il laboratorio si articola secondo modalità differenti, a seconda che la classe destinataria sia una prima o una seconda della scuola primaria.

- Il testo della fiaba viene ripercorso prestando particolare attenzione agli elementi spaziali e alle possibili strategie di orientamento. Le informazioni raccolte sono utilizzate per la costruzione di un plastico dei luoghi della fiaba.
- Classi prime: utilizzando ludicamente gli indicatori topologici, i bambini “accompagneranno a casa” Hansel & Gretel.
- Classi seconde: il passaggio alla realizzazione della mappa dei luoghi della storia diventa occasione per ragionare sui fondamenti della rappresentazione cartografica.
- La *Caccia al Tesoro* porta i bambini a confrontarsi con varie forme di rappresentazione spaziale (globi, plastici, carte) e a mettere subito alla prova le conoscenze acquisite.

Numero di interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore e 30 minuti circa.

Numero massimo di partecipanti

30 alunni

Costo

115 €

Materiali messi a disposizione della classe

- Materiali necessari all'assemblaggio del plastico e alla realizzazione della mappa.
- Il gioco: *Seguire le tracce*.



Collaborazione richiesta agli insegnanti

Realizzazione in classe di 1 o 2 alberi di carta per bambino e di due cassette in carta (secondo le istruzioni che saranno fornite).

Proposta 3 - N.E.S.O: Alla scoperta dei punti cardinali



Destinatari

Scuola primaria - classi terze

Descrizione

Il laboratorio propone un primo approccio all'orientamento spaziale attraverso la scoperta della bussola e dei quattro punti cardinali. I quattro gnomi che li personificano fungono da sfondo integratore per lo svolgersi delle attività, stimolando la curiosità, l'interesse degli alunni e rendendo coinvolgente l'apprendimento. Il mediatore utilizzato, contenente le attività da svolgere, è una scatola rotonda, una vera e propria "bussola" che guida i bambini attraverso il percorso laboratoriale.

Articolazione

- La *Caccia allo Gnomo* è un'attività ludica che introduce i bambini ai personaggi guida del laboratorio, consentendo un primo approccio con lo strumento bussola e con indizi riguardanti indicatori topologici e punti di riferimento.
- A partire dalla scoperta delle caratteristiche dei quattro gnomi e degli ambienti in cui vivono, viene presentata una storia contenente una situazione-problema da risolvere che porta i bambini alla costruzione di una bussola.
- La drammatizzazione collettiva della storia facilita la collocazione dei quattro punti cardinali nell'ambiente circostante, in relazione sia alle indicazioni della bussola sia alle diverse posizioni del Sole nel cielo.

Numero interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore e 30 minuti circa.

Numero massimo di partecipanti

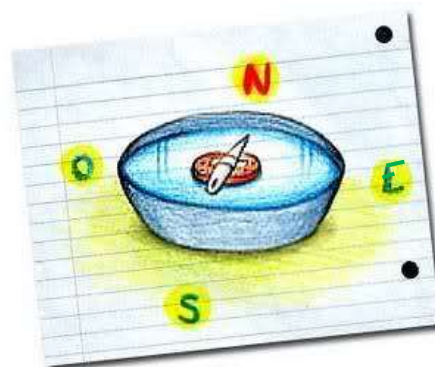
30 alunni

Costo

115 €

Materiali messi a disposizione della classe

- Cartelli rappresentanti i quattro gnomi da appendere in classe
- Aghi magnetizzati, tappi di sughero e bacinella d'acqua



Proposta 4 - In viaggio nel mondo di Oz



Destinatari

Scuola primaria - classi terze e quarte

Descrizione

Il laboratorio integra in un percorso di acquisizione di abilità e conoscenze geografiche elementi di educazione alla cittadinanza, utilizzando metodi e tecniche di *cooperative-learning*. La storia del *Mago di Oz*, ripresa in ottica geografica, darà agli alunni la possibilità di esercitarsi alla lettura oggettiva dei luoghi, ma anche di scoprirne la carica simbolica, ricca di legami emozionali con i personaggi. Le situazioni che coinvolgono i protagonisti, inoltre, si prestano ad un confronto con gli aspetti comunitari del vivere: il camminare aiutandosi reciprocamente, il formulare soluzioni creative a problemi in apparenza insormontabili, l'esperienza del coraggio, l'ideazione di soluzioni che valorizzano le risorse esistenti.

Articolazione

- La lettura di brani del romanzo è in un primo momento rivolta a far cogliere ai bambini le caratteristiche fisiche e antropiche dei luoghi della storia, i punti di riferimento, i punti cardinali (è previsto l'uso di fotografie, bussole, globi e carte geografiche).
- Un gioco cooperativo, finalizzato alla realizzazione di una mappa condivisa dei luoghi, è accompagnato da una lettura più profonda del paesaggio della storia, attenta ai valori emozionali e simbolici (radicamento, desiderio di viaggiare, bisogno di orientarsi).
- Una *Caccia al Tesoro* condurrà alla scoperta degli indizi necessari a completare la mappa dei luoghi in cui si svolge l'attività, attraverso il superamento di alcune prove che riprendono il senso dell'esperienza vissuta.

Numero interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore e 30 minuti circa.

Numero massimo di partecipanti

30 alunni

Costo

115 €

Materiali messi a disposizione della classe

- Carte e globi, supporti multimediali, cancelleria varia

Collaborazione richiesta agli insegnanti

Lettura almeno dei primi due capitoli del romanzo *Il Mago di Oz*.



Proposta 5 - *Virtual tour* tra le regioni d'Italia



Destinatari

Scuola primaria - classi quinte

Descrizione

Attraverso l'utilizzo di uno sfondo integratore legato alle esplorazioni spaziali, il laboratorio invita i bambini al Museo per compiere una missione geografica TOP secret. Dopo un confronto diretto con alcuni oggetti del patrimonio del museo e in particolare con il *Magic Planet* (vedi alla fine della brochure), i bambini verranno coinvolti in un'attività di mappatura attraverso l'utilizzo del *Virtual Tour*, una funzionalità affascinante ed estremamente intuitiva del famoso software geografico *Google Earth*. Durante la missione i ragazzi saranno invitati ad esplorare le regioni d'Italia e a georeferenziare le conoscenze già in loro possesso. Grazie alla varietà di approcci e di strumenti utilizzati, la partecipazione a questo laboratorio contribuisce a sviluppare il pensiero geografico dei bambini e a consolidare la loro conoscenza della geografia. Il laboratorio, inoltre, rappresenta un'occasione privilegiata per gli insegnanti in quanto permette loro di appropriarsi di una metodologia di lavoro capace di supportare la didattica della geografia e non solo.

Articolazione

- Introduzione alla cartografia con recupero, attraverso esplorazioni e giochi, dei concetti chiave di pianta, mappa e carta geografica.
- Breve esplorazione del mondo attraverso l'uso del *Magic Planet*.
- Scuola di volo per prendere dimestichezza con lo strumento *Google Earth*.
- Svolgimento in autonomia o in piccoli gruppi delle missioni assegnate.
- Consegna dei brevetti.

Numero d'interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore e 30 minuti circa.

Numero massimo di partecipanti

26 alunni

Costo

115 €

Materiali messi a disposizione della classe

- Lettera d'invito per la classe
- Cartellini di riconoscimento individuali
- Brevetto di volo per ciascuno dei partecipanti
- Aula informatica con 13 postazioni
- *Magic Planet* (vedi alla fine della brochure)



Proposta 6 – Le rotte del cibo



Destinatari

Scuola primaria - classi quinte
Scuola secondaria di primo grado – tutte le classi

Descrizione

Il laboratorio propone un'accattivante riflessione sui percorsi che i cibi intraprendono prima di arrivare sulle nostre tavole. A partire dal racconto di alcuni cibi di ampia diffusione, i ragazzi saranno stimolati e guidati nell'individuare le materie prime che compongono gli alimenti, nel ricercare la loro origine e tracciare i processi di filiera che conducono al prodotto finito, in ottica transcalare e multimediale. L'utilizzo del software *Google Earth* permetterà di *mappare* le ricerche attraverso la creazione di originali carte tematiche legate ai percorsi del cibo, coniugando in modo efficace educazione geografica e alimentare.

Articolazione

- Il composito mondo delle *geografie del cibo* (rapporto materia prima/prodotto finito, processi di filiera, ecc.) è introdotto ai ragazzi mediante un gioco che presenta i processi di produzione di alcuni alimenti molto comuni.
- Attraverso una serie di esercizi interattivi e guidati in *Google Earth*, i percorsi del cibo sono quindi analizzati in prospettiva geo-cartografica.
- Divisi in piccoli gruppi, gli studenti sono chiamati a creare e personalizzare le proprie *rotte del cibo*, realizzando mappe tematiche digitali.

Al termine del laboratorio, tutti i materiali prodotti (mappe e relative schede) potranno essere raccolti e portati a scuola/casa per costruire successivi percorsi di riflessione/approfondimento.

Numero d'interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore e 30 minuti circa.

Numero massimo di partecipanti

26 alunni.

Costo

115 €

Materiali messi a disposizione della classe

- Aula informatica con 13 postazioni
- Prodotti alimentari e relative schede
- *Magic Planet* (vedi alla fine della brochure)



Proposta 7 - Scopriamo il quartiere della scuola attraverso gli occhiali del cambiamento



Destinatari:

Scuola secondaria di primo grado - tutte le classi

Descrizione

Il laboratorio propone ai ragazzi di disegnare il quartiere in cui si trova la loro scuola, immaginando di guardarsi intorno e individuare gli elementi per loro più importanti. Sulla base dei disegni, si avvierà un percorso di riflessione sui cambiamenti del paesaggio locale, invitando i ragazzi a proiettarsi nel futuro attraverso una sorta di gioco di ruolo. Gli obiettivi che ci si pone sono: prendere consapevolezza sia del proprio ruolo nel processo di trasformazione del paesaggio che della presenza e delle esigenze dei diversi attori che vivono nel territorio locale; utilizzare il paesaggio come “strumento” di dialogo e scambio di opinioni e punti di vista.

Articolazione

- Divisi in gruppi, i ragazzi disegnano il quartiere della scuola, includendo gli elementi più importanti del paesaggio (qualora lo ritenesse opportuno, prima del laboratorio, l'insegnante potrebbe far scattare ai ragazzi una o più foto da portare all'università, che costituirebbero il punto di partenza per il loro disegno).
- Ciascun gruppo presenta agli altri il proprio disegno.
- Un rappresentante di ciascun gruppo pesca una carta-ruolo (*ragazzi/ genitori con bambini piccoli/ anziani/ membri di una associazione per la tutela dell'ambiente e del patrimonio storico-culturale/ immigrati/ amministratori*); tutti i membri del gruppo indossano gli occhiali del proprio “personaggio”.
- Ogni gruppo modifica il disegno secondo il punto di vista del proprio personaggio, pensando a quali cambiamenti egli farebbe per rendere migliore il quartiere.
- Restituzione dell'attività svolta.

Numero d'interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore e 30 minuti circa.

Numero massimo di partecipanti

30 alunni

Costo

115 €

Materiali messi a disposizione della classe

- Carte-ruolo, occhiali dei personaggi, materiale di cancelleria



Proposta 8 – Leggere, interpretare e narrare il mondo: la geografia attraverso gli occhi della letteratura



Destinatari

Scuola Secondaria di primo e secondo grado – tutte le classi

Descrizione

Da sempre la letteratura ci offre una lente privilegiata attraverso la quale osservare, comprendere e interpretare quello che ci circonda. Il laboratorio si propone di costruire un ponte fra l'interpretazione dei testi letterari e la comprensione dello spazio geografico.

A partire da testi provenienti dal panorama letterario italiano contemporaneo, gli studenti saranno chiamati a farsi interpreti dello spazio geografico attraverso uno sguardo attento e sensibile alla sua narrazione. Il laboratorio si prefigge di dare vita a una riflessione sul ruolo della geografia come sapere attivo, e di invitare gli studenti a farsi lettori e narratori quotidiani degli spazi che vivono.

Articolazione

La prima fase del laboratorio prevede la lettura interpretativa di più frammenti letterari. Gli studenti saranno chiamati a farsi attivamente interpreti del testo attraverso una riflessione collettiva su una rosa di testi che si concentrerà su diversi spazi e categorie spaziali (la montagna, la città, la periferia, il confine).

Grazie agli spunti colti durante la lettura partecipata dei testi, nella seconda fase di laboratorio gli alunni saranno chiamati a farsi osservatori e narratori, portatori di sapere geografico attivo e interpretativo.

I testi scelti per lo svolgimento del laboratorio saranno calibrati sul grado scolastico della classe aderente.

Numero di interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore e 30 minuti circa.

Numero massimo di partecipanti

30

Costo

115 €



Proposta 9 – Conoscere e comunicare la realtà dei profughi



Destinatari

Scuola secondaria di I grado – classi seconde e terze.

Scuola secondaria di II grado – tutte le classi

Descrizione

Il laboratorio si propone di rendere consapevoli i ragazzi delle loro misconoscenze sui fenomeni migratori e di portarli attraverso un percorso guidato ma autonomo di ricerca, ad approfondire il fenomeno relativamente alle città e alle province di provenienza delle classi partecipanti. I dati saranno confrontati a diverse scale: nazionale, europeo e mondiale. Gli alunni comprenderanno la differenza fra dati assoluti e relativi, e l'importanza del confronto tra varie realtà geografiche. Sarà avviata anche un'attività di costruzione di grafici o carte tematiche per illustrare i dati analizzati.

Articolazione

- Inizialmente agli alunni sarà posto un questionario per far emergere le loro conoscenze sul tema. È importante che l'argomento non sia già stato trattato in classe, in modo da far emergere le conoscenze informali (apprese in famiglia, da conoscenti e media). In questa fase emergeranno conoscenze e misconoscenze che gli alunni stessi metteranno in discussione e aggiorneranno alla fine del percorso.

- Successivamente si farà chiarezza sui termini legati all'immigrazione e si approfondirà in particolare il fenomeno dei richiedenti asilo. Saranno quindi forniti alcuni suggerimenti importanti per valutare l'attendibilità delle fonti e per selezionare le parole chiave migliori da utilizzare nei motori di ricerca.

- I dati raccolti online saranno quindi caricati su un file Excel, lavorati e illustrati graficamente. L'eventuale lavoro su carta tematica potrà essere completato in classe.

- Per concludere sarà ripreso il questionario iniziale e verrà chiesto agli alunni di autovalutare ed eventualmente correggere le proprie conoscenze informali iniziali.

Nota: i lavori saranno svolti a coppie o a gruppi di tre. Agli alunni è chiesto di portare dei colori (cinque gradazioni di blu).

Numero d'interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore e 30 minuti circa.

Numero massimo di partecipanti

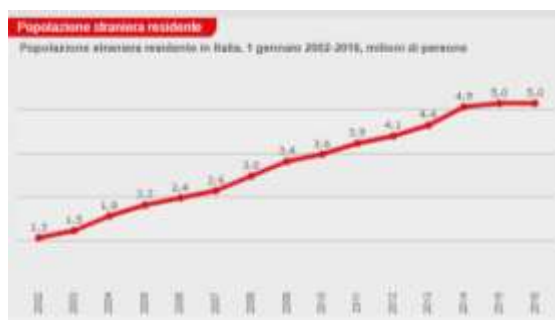
26 alunni.

Costo

115 €

Materiali messi a disposizione della classe

- Aula informatica con 13 postazioni
- Carte geografiche
- *Magic Planet* (vedi alla fine della brochure)



Proposta 10 – I droni e i nuovi scenari lavorativi



Destinatari

Scuola secondaria di II grado – tutte le classi

Descrizione

Questa attività è orientata sulle nuove tecnologie per l'acquisizione di dati geografici, in particolare sul nuovo mondo degli aeromobili a pilotaggio remoto (APR). L'obiettivo di questo incontro è quello di introdurre gli studenti all'uso corretto di queste tecnologie, spiegando, anche attraverso la normativa ENAC, quando e come questi strumenti possano essere utilizzati e quali sono i principali sensori che si possono impiegare nei rilievi. Si cercherà, inoltre, di individuare alcune delle possibili applicazioni di questi sistemi attraverso materiali prodotti da casi di studio reali e di capire quali possono essere i futuri scenari lavorativi legati all'utilizzo di questa tecnologia.

Articolazione

L'incontro prevede la spiegazione del funzionamento dei droni e della sensoristica (termocamera, multispettrale, macchina fotografica), oltre che la presentazione della nuova normativa ENAC riguardante i droni, per capire quali sono i contesti e le modalità in cui utilizzare questi strumenti legalmente ed in sicurezza. Verrà presentato un esempio di aerofotogrammetria da drone, analizzando attentamente ogni passaggio: dalla raccolta dati all'analisi finale dei dati.

Numero d'interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore e 30 minuti circa.

Numero massimo di partecipanti

26 alunni.

Costo

115 €



Materiali messi a disposizione della classe

- Normativa ENAC
- Aula informatica con 13 postazioni
- *Magic Planet* (vedi alla fine della brochure)

Escursione 1 – Padova dall’acqua

Sul Piovego in barca, dalle Porte Contarine alla Golena di San Massimo



Destinatari

Tutte le scuole, tutte le classi

Descrizione

L’escursione offre la possibilità di visitare Padova da un punto di vista tanto sconosciuto quanto suggestivo: dall’acqua. Il percorso si alterna alla visita ad un sito monumentale e naturalistico poco frequentato e conosciuto dai padovani e per nulla da bambini e ragazzi molto giovani. Sul piano emozionale vi sarà, oltre al contatto col fiume, la visita alle incredibili gallerie monumentali poste sotto le Mura cittadine.

Articolazione

L’escursione avverrà a bordo di una barca elettrica e quindi ecologia adatta al trasporto di gruppi per finalità didattiche e turistiche. L’escursione di svolgerà lungo il Piovego nel tratto che va dalle Porte Contarine alla Golena di San Massimo.

La partenza può avvenire, a scelta e senza che cambino le tappe:

- Dalla Conca delle Porte Contarine (ai piedi del “grattacielo” di Largo Europa), con visita al complesso della Conca, della Chiesetta (dall’esterno) e delle macchine idrauliche
- Dalla Scalinata del Portello, con visita al complesso portuale (Porta, Scalinate, Ponte, Capitello)
- Dalla Golena di San Massimo, con visita

Proposta 1

- Partenza dalla Conca delle Porte Contarine (ai piedi del “grattacielo” di Largo Europa), preceduta dalla visita al complesso della Conca, della Chiesetta (dall’esterno) e delle macchine idrauliche.
- Sbarco e visita alla Golena di San Massimo: i due bastioni, il tratto di Mura cinquecentesche, la Golena, e le Gallerie poste sotto le Mura.
- Il complesso portuale e monumentale del Portello verrà descritto stando a bordo.

Proposta 2

- Partenza dal complesso portuale e monumentale del Portello, preceduta dalla Porta Cinquecentesca, alle due Scalinate, al Ponte, al Capitello della Fraglia dei Barcari.
- Sbarco e visita alla Golena di San Massimo: i due bastioni, il tratto di Mura cinquecentesche, la Golena, e le Gallerie poste sotto le Mura.
- Il complesso monumentale delle Porte Contarine verrà descritto restando a bordo.

Proposta 3

- Partenza dalla Golena di San Massimo, preceduta dalla visita ai due Bastioni, al tratto di Mura cinquecentesche, alla Golena, e alle Gallerie poste sotto le Mura.
- Sbarco e visita al complesso idraulico-monumentale delle Porte Contarine.
- Il complesso portuale e monumentale del Portello verrà descritto restando a bordo.

Numero d'interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore e 30 minuti circa.

Numero di partecipanti

30 alunni più gli insegnanti

Costo

450 € più 15 € per ogni alunno in più (massimo 40 alunni in più)

L'organizzazione non è responsabile per eventuali danni a persone e cose che dovessero essere subiti o inferti dai partecipanti all'escursione.



Escursione 2 – Padova medievale



Destinatari

Tutte le scuole, tutte le classi

Descrizione

La Cittadella fortificata è un complesso di strutture tutt'ora presenti e conservate, e di resti non identificabili a prima vista.

L'escursione vuole insegnare a “leggere” tali resti (vecchi muri incastonati in costruzioni recenti, paracarri con insolite scalfitture, muri che separano dal fiume), quindi:

- ad individuarli
- a porli in relazione fra loro e col contesto
- ad identificarne la funzione

Articolazione

L'appuntamento sarà al Ponte della Sacra Famiglia (in un punto comodo per la raccolta dei partecipanti), dove verrà mostrato e spiegato il ruolo della medievale Torre del Soccorso posta al di là del corso d'acqua.

Lungo il fiume, sull'argine pedonale, si raggiungerà Piazzetta Delia su cui sorgeva la Cittadella Fortificata. Di essa verrà insegnato ad individuarne i contorni e gli accessi attraverso i pochi ma utilissimi resti presenti.

Verrà quindi scoperta anche la relazione esistente fra la Torlonga (ora Specola) e la Torre del Soccorso.

Infine verranno visitati gli affreschi trecenteschi dell'Oratorio di San Michele allo scopo di mostrare e individuare assieme i numerosi elementi urbani in essi presenti.

Numero d'interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore e 30 minuti circa.

Numero massimo di partecipanti

30 alunni più gli insegnanti

Costo

150 € più 1,50 € per ciascun alunno per la visita all'Oratorio di San Michele. Per ogni alunno oltre i 30: 5 € più 1,50 €.



Escursione 3 – La “Via Verde” di Padova Dal Portello al Giardino di Cristallo



Destinatari

Tutte le scuole, tutte le classi

Descrizione

L'escursione si svolge lungo un percorso di circa un chilometro (accessibile anche a persone con mobilità ridotta) interamente verde, in sicurezza, solo pedonale o ciclistico, lontano dal traffico. E ricchissimo di elementi urbani positivi e a forte valenza didattica:

- Il fiume
- Le Mura
- La passerella che sovrappassa Via Venezia per evitarne l'attraversamento
- Il Parco d'Europa
- Il Giardino di Cristallo, serra di piante grasse che verrà visitata
- Il Centro direzionale La Cittadella

La diversità di forma e funzione ed età degli elementi urbani presenti consentirà inoltre di illustrarne il meccanismo di integrazione intervenuto fra loro.

Articolazione

Il ritrovo è fissato al Ponte del Portello, sul quale verrà data una breve descrizione del complesso portuale cinquecentesco di cui il manufatto fa parte.

Lungo il fiume, di cui verranno descritti gli elementi monumentali e ambientali (Mura, Bastioni, argini), si raggiungerà la Passerella strallata di Via Venezia che unisce il fiume al Parco d'Europa sovrappassando la trafficatissima Via Venezia e offrendo un interessante punto di vista dall'alto.

Seguirà la visita al Parco e alle sue opere, dotate di valenza didattica.

La visita al Giardino di Cristallo e alla collezione di piante grasse in esso contenuta coinvolgerà il direttore e giardiniere Antonio Brusaterra, che sa raccontare la storia della serra, delle piante e del parco con l'attuale spirito dello storytelling.

Per confrontare geograficamente due modi diversi, ma non estranei, di intendere il territorio, ci si recherà poi nelle piazze interne del Centro Direzionale La Cittadella.

Numero d'interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore e 30 minuti circa.

Numero massimo di partecipanti

30 alunni più gli insegnanti

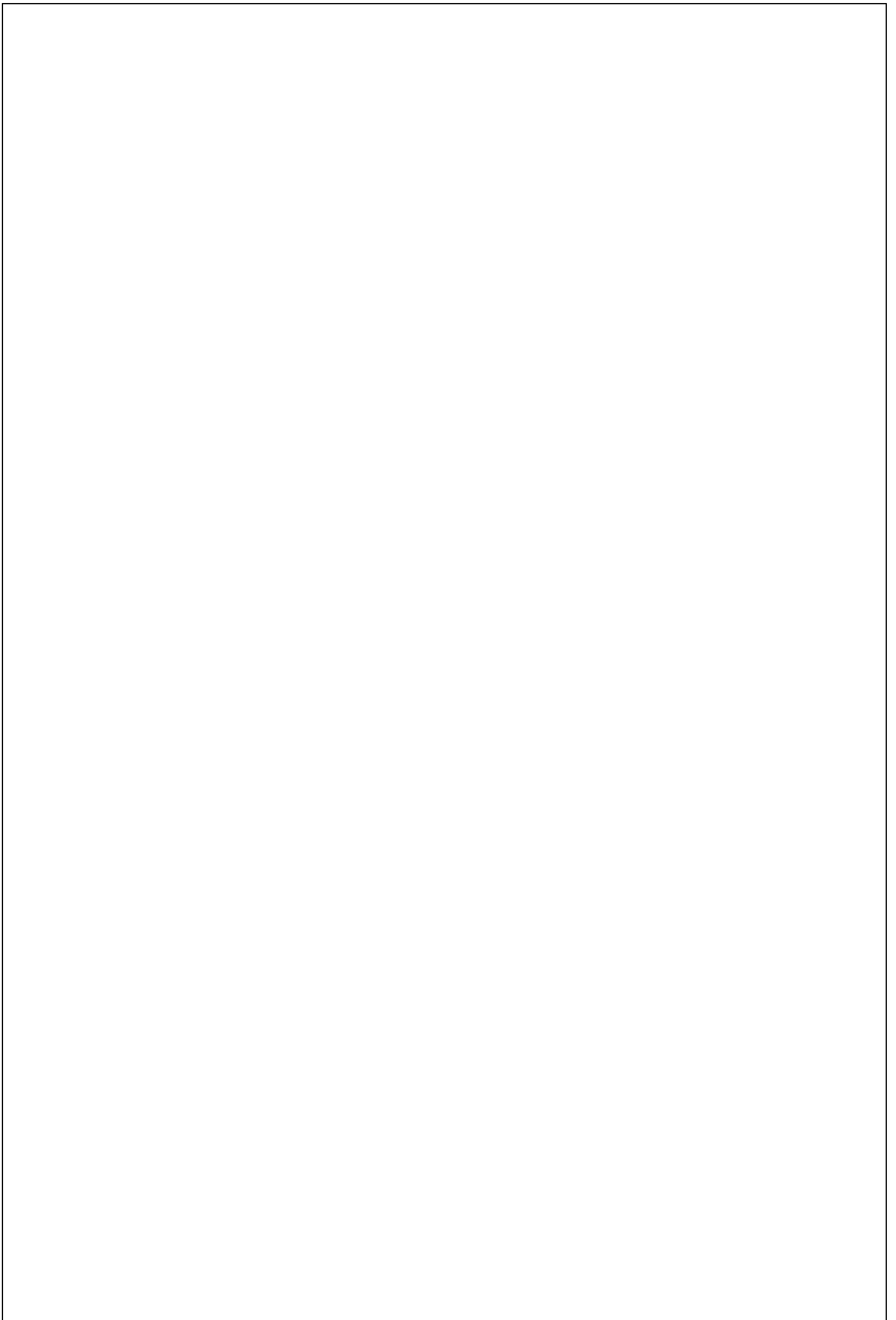
Costo

200 € (il prezzo include la guida e la visita al Giardino di Cristallo)

Per ogni alunno in più: 5 €

L'organizzazione non è responsabile per eventuali danni a persone e cose che dovessero essere subiti o inferti dai partecipanti all'escursione.





Il Magic Planet

Le classi scolastiche stanno rapidamente evolvendosi passando da analogiche a digitali. Durante questo processo le lavagne in ardesia sono diventate lavagne interattive multimediali (LIM) e i libri stanno migrando all'interno di tablet e computer portatili. Ciò che ancora però resisteva era il globo, il mappamondo, che non era cambiato in centinaia di anni, fino all'arrivo del Magic Planet.

Il Magic Planet rappresenta l'evoluzione digitale del classico globo terracqueo al quale siamo tutti abituati. Grazie alla sua superficie proiettiva sferica il Magic Planet rende possibile la visualizzazione di infiniti fenomeni naturali e sociali su scala globale, favorendo la comprensione di fenomeni geografici dinamici e complessi.

I contenuti disponibili per il Magic Planet sono in continua evoluzione e presentano grafiche su oltre un centinaio di tematiche tra le quali i cambiamenti climatici, i pianeti del sistema solare, l'origine dei continenti, il riscaldamento globale, lo scioglimento dei ghiacci, le migrazioni, ecc.

Se volete scoprire le potenzialità del Magic Planet potete visitare il sito <http://globalimagination.com/>.

Per vivere in prima persona l'emozione di fare geografia con il Magic Planet non avete altra scelta che venire al Museo di Geografia. Sarà un piacere accompagnarvi in questa avventura.



Museo di Geografia

Palazzo Wollemborg
Via Del Santo, 26 - 35123 Padova

Tel. +39 049 8274276
Fax. + 39 049 8274099

Email. geografia.dissgea@unipd.it

Pagina web: <http://www.dissgea.unipd.it/museo-di-geografia>

