

MUSEO DI GEOGRAFIA

DIPARTIMENTO DI SCIENZE STORICHE GEOGRAFICHE E DELL'ANTICHITÀ - DISSGEA
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA



LABORATORI DIDATTICI
A.S. 2017/2018

Informazioni e prenotazioni

Contatti

Museo di Geografia
Tel. (+39) 049.8274276
Fax. (+ 39) 049.8274099

E-mail: geografia.dissgea@unipd.it

Referente laboratori

Dr. Giovanni Donadelli

Calendario

È già possibile prenotare i laboratori.
Le date di svolgimento potranno essere 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 di svolgimento dei laboratori

Museo di Geografia
Dipartimento di Scienze Storiche, Geografiche e dell'Antichità
Università degli Studi di Padova
c/o Palazzo Wollemborg
Via Del Santo, 26 - 35123 Padova

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



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 una grande varietà di laboratori didattici a tema geografico presso la sede di via del Santo a Padova.

Le proposte presenti in questo catalogo nascono da un'idea di geografia fresca e attiva, che considera i bambini e le bambine, i ragazzi e le ragazze soggetti competenti e protagonisti del proprio apprendimento. Le attività proposte si propongono di stimolare i partecipanti a sperimentare e ad acquisire un pensiero geografico attraverso il confronto e l'uso di documenti e strumenti antichi e moderni. Il patrimonio del Museo di Geografia sarà infatti valorizzato dalle attività laboratoriali e concorrerà a rendere le proposte autentiche e accattivanti.

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

Tutte le proposte per le classi e per gli insegnanti saranno aggiornate costantemente sulla pagina web del Museo di Geografia (<http://www.dissgea.unipd.it/museo-di-geografia>) e della Sezione Veneto dell'Associazione Italiana Insegnanti di Geografia (<https://aiigveneto.wordpress.com/laboratorialmuseo/>).

Attraverso le proposte laboratoriali che trovate in questo catalogo ci impegniamo a promuovere un'educazione geografica che si fondi sulla costruzione di un rapporto personale e autentico con la geografia che possa permettere a chi vi parteciperà di riconoscerne il valore, la complessità e soprattutto la bellezza.



PRESENTAZIONE DEI LABORATORI e DEGLI SPAZI DEL MUSEO 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, in via del Santo, 26 a Padova, nei giorni:

14 settembre 2017 - dalle ore 16:30 alle ore 18.00

20 settembre 2017 - dalle ore 16:30 alle ore 18.00

INOLTRE...

Il responsabile dei laboratori è disponibile a **venire nella vostra scuola** per presentare tutte le proposte agli insegnanti. Per informazioni scriveteci all'indirizzo geografia.dissgea@unipd.it o telefonicamente al numero 049.8274276.

INDICE DEI LABORATORI GEOGRAFICI

SCUOLA DELL'INFANZIA

	Destinatari	Titolo	Pag.
L 1	Scuola dell'infanzia	<i>GAIA E IL GIOCO DELLA GEOGRAFIA</i>	1



SCUOLA PRIMARIA

	Destinatari	Titolo	Pag.
L 2	Classi prime	<i>L'AVVENTURA DI KODY: UN VIAGGIO SENSORIALE NEL LESSICO GEOGRAFICO</i>	2
L 3	Classi prime e seconde	<i>ASCOLTIAMO IL MONDO E FACCIAMO GEOGRAFIA CON RITMO</i>	3
L 4	Classi seconde	<i>EDUCARE ALLA SPAZIALITÀ: NEL BOSCO CON HANSEL E GRETEL</i>	4
L 5	Classi seconde e terze	<i>N.E.S.O. E LA SCOPERTA DEI PUNTI CARDINALI</i>	5
L 6	Classi terze	<i>ORIENTAMENTO? UN GIOCO DA RAGAZZI. LA GEO-BATTAGLIA PUÒ COMINCIARE!</i>	6
L 7	Classi terze	<i>FOTOGEOGIOCHIAMO. GIOCHI DI IMMAGINI E GEOGRAFIA</i>	7
L 8	Classi terze e quarte	<i>IN VIAGGIO NEL MONDO DI OZ</i>	8
L 9	Classi quarte	<i>IL CLIMA E L'UOMO. UNO PER TUTTI, TUTTI PER UNO</i>	9

L 10	Classi quarte	<i>DALLA CARTA ALLA REALTÀ E VICEVERSA. DIAMO VITA AI PAESAGGI</i>	10
L 11	Classi quinte	<i>VIRTUAL TOUR TRA LE REGIONI D'ITALIA</i>	11
L 12	Classi quinte	<i>GRAND TOUR D' ITALIA: LA GRANDE SFIDA</i>	12



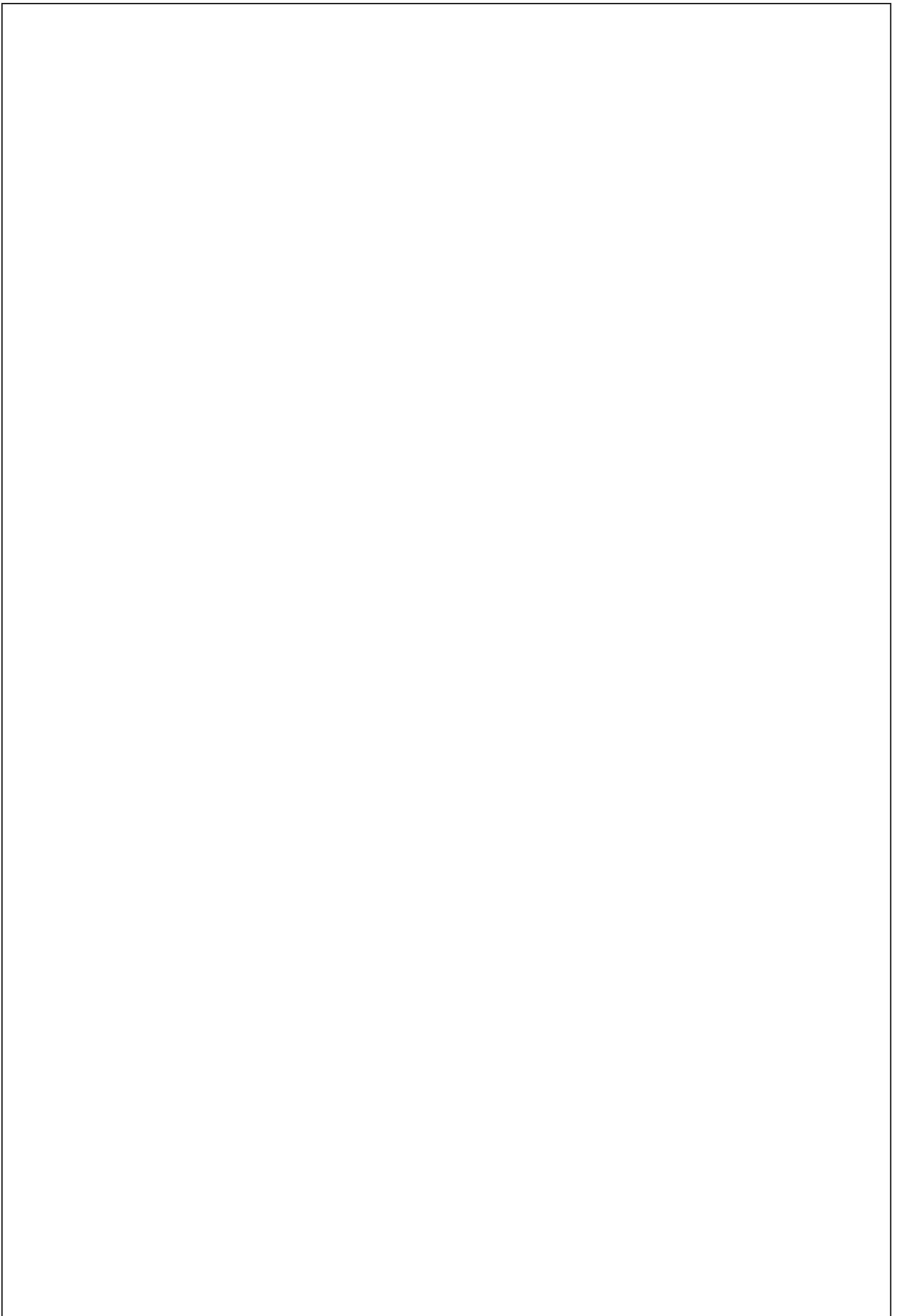
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

L 13	Classi prime	<i>DOVE SONO? DOVE SEI? I SEGRETI DELL'ORIENTAMENTO</i>	13
L 14	Classi prime	<i>1, 2, 3: CLICK! FACCIAMO GEOGRAFIA CON LA FOTOGRAFIA</i>	14
L 15	Classi prime e seconde	<i>MISURIAMO IL MONDO: LABORATORIO GEOGRAFICO MATEMATICO</i>	15
L 16	Classi prime e seconde	<i>UNA SUPERSTAR IGNORATA DA TUTTI: METTIAMO L'ACCENTO SUL RILIEVO!</i>	16
L 17	Classi seconde	<i>GRAND TOUR D'EUROPA: LA SUPER SFIDA!</i>	17
L 18	Classi terze	<i>GIRO DEL MONDO IN 80 CARTE. IL MONDO COME NON L'AVETE MAI VISTO!</i>	18
L 19	Classi terze	<i>GRAND TOUR DEL MONDO: LA MEGA SFIDA</i>	19
L 20	Tutte le classi	<i>DOVE E PERCHÈ? LE ROTTE DEL CIBO</i>	20

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

L 21	Tutte le classi	<i>CONOSCERE E COMUNICARE LA REALTÀ DEI PROFUGHI IN ITALIA</i>	21
L 22	Tutte le classi	<i>LEGGERE, INTERPRETARE E NARRARE IL MONDO: LA GEOGRAFIA ATTRAVERSO GLI OCCHI DELLA LETTERATURA</i>	22
L 23	Tutte le classi	<i>I DRONI E I NUOVI SCENARI LAVORATIVI</i>	23
L 24	Tutte le classi	<i>GEOGRAFIA ALL'ENNESIMA POTENZA: I SISTEMI INFORMATIVI GEOGRAFICI</i>	24
L 25	Tutte le classi	<i>GEOCACHING: SULLE TRACCE DI TITO LIVIO</i>	25





Laboratorio 1 – Gaia e il gioco della geografia



Destinatari

Scuola dell'infanzia – tutte le età

Descrizione

Si può essere troppo giovani per apprezzare la bellezza, la varietà e la complessità del nostro mondo? Noi crediamo di no ed è per questo che vi invitiamo ad accompagnare i vostri bambini al Museo di Geografia per guidarli in un viaggio che li porterà lontano. Noi del Museo di Geografia siamo convinti infatti che la geografia non sia solo una scienza e una disciplina scolastica, ma sia prima di tutto un'esperienza che fa già parte del bagaglio personale dei bambini e costituisce per molti di essi una competenza già in divenire, che non si deve fare altro che stimolare.

L'obiettivo di questa proposta ludico-didattica è quindi quello di coinvolgere i bambini e le bambine in un laboratorio divertente, che offra loro una visione della geografia come gioco che quotidianamente può essere intrapreso da soli e, ancora meglio, in compagnia.

Accompagnati dalla mascotte Gaia (un simpatico globo di stoffa, morbido e colorato) i bambini saranno chiamati a mettersi in gioco in prima persona, all'interno di piccoli gruppi, in un grande gioco pensato appositamente per stimolare il pensiero geografico attraverso piccole prove pratiche di chiaro riferimento geografico.

Articolazione

- Accoglienza al museo e attività in *circle time* per introdurre la mascotte Gaia e il suo grande gioco
- Creiamo le squadre attraverso un gioco in cui ciascun bambino riceve una fotografia ed è chiamato a fare squadra ipotizzando delle relazioni tra la propria e le immagini dei propri compagni
- Inizia il gioco. Un turno alla volta, giochiamo insieme a geografia!
- Concludiamo il laboratorio distribuendo i braccialetti "Amico/a di Gaia"

Numero di interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore circa.

Numero massimo di partecipanti

30 alunni

Costo

€ 100

Materiali messi a disposizione della classe

- Gaia, la mascotte
- i braccialetti "Amico/a di Gaia"
- strumenti e materiali autentici del Museo



Laboratorio 2 - L'avventura di Kody: un viaggio sensoriale nel lessico geografico



Destinatari

Scuola primaria – classi prime

Descrizione

I geografi sono persuasi, e sono in buona compagnia, che è solo imparando i nomi delle cose, dei luoghi e delle persone che si può iniziare a conoscerli davvero. Forti di questa convinzione abbiamo deciso di proporre un laboratorio ludico-creativo che impegni tutte le abilità espressive dei bambini e delle bambine per dare un nome a luoghi, persone, usanze, suoni ed emozioni. In questo laboratorio la geografia si accompagnerà alla musica per creare un'originale sfondo integratore che sarà poi sfruttato da Kody, un simpatico alieno che del nostro mondo capisce ben poco.

I bambini e le bambine, organizzati in piccoli gruppi, saranno invitati a dare un senso e un nome a tutto ciò che verrà loro presentato in un grande laboratorio d'espressione orale e di sperimentazione grafica. Giocando e inventando, verranno introdotti alcuni termini generali e specifici della geografia, che costituiranno la base per esplorazioni future.

In questo laboratorio ad alto potenziale espressivo la geografia si creerà insieme. Non ci stupiremo se alla fine le si vorrà pure cambiare nome.

Articolazione

- Accoglienza al museo e attività in *circle time* per decidere come aiutare Kody
- Apriamo la lettera elettronica di Kody e diamo il via alle danze. Non mancheranno gli sciogli-lingua, i suoni e i colori
- Fucine creative per dare un nome a tutto ciò che Kody ci proporrà
- Registrazione collettiva delle produzioni nel nuovo vocabolario creativo-geografico
- Concludiamo il laboratorio cercando un nuovo nome per la geografia

Numero di interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore circa

Numero massimo di partecipanti

30 alunni

Costo

€ 100

Materiali messi a disposizione della classe

- foto, video e suoni a volontà
- carta, colori e cancelleria varia
- strumenti e materiali autentici del Museo
- sala Museo attrezzata per i dispositivi e i percorsi multisensoriali



Laboratorio 3 - Ascoltiamo il mondo e facciamo geografia con ritmo



Destinatari

Scuola primaria – classi prime e seconde

Descrizione

Se lo ascoltiamo bene, anche il silenzio ci può dire molto. Figuriamoci i suoni! Senza dover pagare nessun biglietto ogni giorno assistiamo a concerti gratuiti ed irripetibili, composizioni complesse ed estemporanee che ci raccontano dove siamo e chi siamo. Il termine “paesaggio sonoro” (dall'inglese *soundscape*) descrive la proprietà acustica che caratterizza ogni paesaggio, risultato di manifestazioni e dinamiche fisiche, biologiche e umane. Il laboratorio condurrà i bambini e le bambine ad esplorare con l'udito, oltre che con la vista, alcuni paesaggi significativi appositamente ricreati (la città, il bosco, il fiume, la scuola), attraverso la mediazione offerta dal conduttore del laboratorio, che impersonificherà il maestro d'orchestra più geografico che ci sia. Il laboratorio si pone l'obiettivo di introdurre i bambini e le bambine alla dimensione sonora della geografia e promuoverà il pensiero creativo e deduttivo attraverso il lavoro tra pari.

Articolazione

- Accoglienza al museo e introduzione all'ascolto dei suoni del nostro corpo (consolidamento dei concetti topologici)
- Tombola sonora con suoni provenienti da diversi ambienti
- In piccoli gruppi, inventiamo e suoniamo la città, il bosco, il fiume e la scuola
- Gran concerto conclusivo

Numero di interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore circa

Numero massimo di partecipanti

30 alunni

Costo

€ 100

Materiali messi a disposizione della classe

- foto, video e suoni a volontà
- strumenti e materiali autentici del Museo
- sala Museo attrezzata per i percorsi multisensoriali



Immagine di: J. Alex Cooney

Laboratorio 4 - Educare alla spazialità: nel bosco con Hansel e Gretel



Destinatari

Scuola primaria - classi 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 all'orientamento 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.
- 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 3 ore circa.

Numero massimo di partecipanti

30 alunni

Costo

150 €

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 casette in carta (secondo le istruzioni che saranno fornite).



Laboratorio 5 - N.E.S.O. e la scoperta dei punti cardinali



Destinatari

Scuola primaria - classi seconde e 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 3 ore circa.

Numero massimo di partecipanti

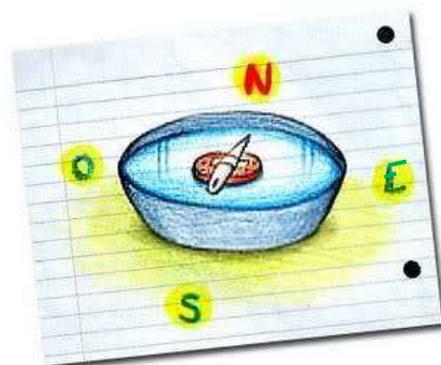
30 alunni

Costo

150

Materiali messi a disposizione della classe

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



Laboratorio 6 - Orientamento? Un gioco da ragazzi.

La geo-battaglia può cominciare!



Destinatari

Scuola primaria – classi seconde e terze

Descrizione

L'orientamento spaziale è un bisogno innato dell'uomo e al tempo stesso una competenza geografica che può essere affinata con l'esperienza. Partendo dal presupposto che nessun bambino o bambina sia incapace di orientarsi e che, anzi, ciascuno di loro già possiede e utilizza con disinvoltura mappe mentali articolate e potenti, la proposta intende stimolare l'affinamento delle personali capacità di orientamento - rispetto ad elementi relativi (indicatori topologici) e assoluti (punti cardinali) - attraverso narrazioni multimediali ed esercizi collettivi che coinvolgano tanto la fisicità quanto l'astrazione. Una grande battaglia geografica, basata su scenari cartografici originali offerti dall'immenso patrimonio cartografico del Museo, permetterà infine agli alunni di mettere in pratica le proprie abilità in un gioco che coinvolgerà tutti e potrà essere continuato a scuola. Se volete aiutare i vostri alunni a non perdere mai "la bussola", questo è il laboratorio giusto per voi.

Articolazione

- Accoglienza al museo e introduzione narrata all'orientamento spaziale
- Esercizi di orientamento rispetto a punti di riferimento relativi e assoluti
- La grande geo-battaglia. Spieghiamo le regole e poi si parte!
- Conclusione del laboratorio e consegna di semplici gadget "orientabili"

Numero di interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore circa

Numero massimo di partecipanti

30 alunni

Costo

€ 100

Materiali messi a disposizione della classe

- riproduzioni e cartografie autentiche provenienti dal patrimonio del Museo



Laboratorio 7 – Fotogeogiochiamo. Giochi di immagini e geografia



Destinatari

Scuola primaria – classi terze e quarte

Descrizione

La fotografia è un racconto realizzato con la luce, attraverso la prospettiva, il tempo e la velocità. Grazie alla sua capacità di fissare i momenti e i luoghi, la fotografia è stata da sempre apprezzata e ampiamente utilizzata dai geografi, impegnati a raccontare il mondo dalle più svariate angolazioni. Questo laboratorio ha l'obiettivo di introdurre i bambini e le bambine all'uso della fotografia in geografia attraverso un gioco fotogeografico costruito su alcune delle più belle fotografie del patrimonio del Museo. Grazie al gioco i bambini saranno guidati a sperimentare collettivamente un semplice modello di lettura delle immagini e ad approfondire il concetto di "paesaggio". Allo stesso tempo, il gioco condurrà la classe ad interrogarsi sul potere della fotografia, a sperimentarne la sua soggettività e i suoi moltissimi usi in ambito geografico. L'attività si presterà inoltre ad introdurre i principali ambienti tra cui quello montano, collinare, pianiziale, costiero, lacustre e fluviale.

Articolazione

- Accoglienza al museo e breve introduzione alla fotografia
- Esercitazione collettiva per allenare lo sguardo
- Divisione in squadre e avvio del fotogeogioco
- Riflessione condivisa sull'attività e conclusione del laboratorio

Numero di interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore circa

Numero massimo di partecipanti

30 alunni

Costo

€ 100

Materiali messi a disposizione della classe

- fotografie originali e digitali provenienti dal patrimonio fotografico del Museo
- riproduzioni cartacee di alcune fotografie per il fotogeogioco



Laboratorio 8 - 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 3 ore circa.

Numero massimo di partecipanti

30 alunni

Costo

€ 150

Materiali messi a disposizione

Carte e globi, supporti multimediali, cancelleria varia



Collaborazione richiesta agli insegnanti

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

Laboratorio 9 – Il clima e l'uomo. Uno per tutti, tutti per uno



Destinatari

Scuola primaria - classi quarte

Descrizione

Come i media ci ricordano quotidianamente, il clima racconta le condizioni atmosferiche di un dato luogo, alla luce dei dati meteorologici raccolti in un arco temporale che supera alcuni decenni. Il clima è dunque in continua mutazione e dipende dai fattori che lo influenzano. Il presente laboratorio nasce con l'obiettivo di introdurre le classi alla comprensione della relazione tra il clima e l'uomo avvalendosi del prezioso supporto di dati originali, strumenti di misurazione autentici e di dispositivi tecnologici ideati appositamente per comprendere la dimensione globale e locale del clima. Il laboratorio prevede che i bambini e le bambine misurino i principali fattori meteorologici (temperatura, pressione, umidità, ecc.) e consolidino le conoscenze acquisite attraverso un gioco orientato a promuovere la consapevolezza delle responsabilità individuali e collettive verso il clima e il nostro pianeta.

Articolazione

- Gioco introduttivo sul clima e costruzione di una mappa concettuale condivisa
- Attività di misurazione e analisi fatta con strumenti e materiali autentici
- Guardiamo il clima con il Magic Planet
- Attività in piccoli gruppi per consolidare le conoscenze
- Gioco conclusivo sul cambiamento climatico

Numero d'interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore circa.

Numero massimo di partecipanti

30 alunni

Costo

€ 100

Materiali messi a disposizione della classe

- Strumenti di misurazione autentici
- Dati e cartografie originali a scale spaziali variabili
- *Magic Planet* (vedi alla fine della brochure)



Laboratorio 10 – Dalla realtà alla carta e viceversa. Diamo vita ai paesaggi



Destinatari

Scuola primaria – classi quarte

Descrizione

Il laboratorio ha l'obiettivo di consolidare la comprensione del linguaggio cartografico (carta, mappa, pianta) attraverso alcuni esercizi di lettura del paesaggio fatti utilizzando la combinazione di carte geografiche, fotografie e plastici in rilievo provenienti dalle collezioni del Museo. Il percorso proposto punta a stimolare l'immaginazione geografica dei bambini e delle bambine grazie a dei semplici giochi rivolti a comprendere la traduzione della realtà nel codice simbolico delle carte.

Il laboratorio si concluderà con una tombola cartografica nella quale i bambini potranno consolidare quanto appreso in classe e durante il laboratorio stesso.

Articolazione

- Accoglienza al Museo e introduzione al linguaggio cartografico
- Esercizi collettivi di lettura del paesaggio attraverso l'uso di fotografie e cartografie
- Tombola cartografica svolta in piccoli gruppi

Numero di interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore circa

Numero massimo di partecipanti

30 alunni

Costo

€ 100

Materiali messi a disposizione della classe

- carte geografiche, piante e mappe autentiche, storiche e recenti
- *Magic Planet* (vedi alla fine della brochure)
- sala Museo attrezzata per i dispositivi e i percorsi multisensoriali



Laboratorio 11 - 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 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 circa.

Numero massimo di partecipanti

26 alunni

Costo

€ 100

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)



Laboratorio 12 – Grand Tour d’Italia: la grande sfida



Destinatari

Scuola primaria – classi quinte

Descrizione

Il Grand Tour era un lungo viaggio nell'Europa continentale effettuato dai ricchi giovani dell'aristocrazia europea a partire dal XVII secolo e destinato a perfezionare il loro sapere con partenza e arrivo in una medesima città. Poteva durare da pochi mesi fino a svariati anni, e di solito aveva come destinazione l'Italia. In questo laboratorio faremo rivivere le emozioni provate dai viaggiatori che intraprendevano questo viaggio attraverso un percorso ludico didattico che stimolerà e metterà alla prova le conoscenze geografiche dei bambini e delle bambine. Il teatro della sfida sarà proprio l'Italia e permetterà ai “viaggiatori”, organizzati in piccoli gruppi, di sfidarsi vicendevolmente sulla sua geografia (rilievi, pianure, fiumi, laghi, ghiacciai, regioni, province, monumenti, tradizioni, ricette, storia, canti, ecc.) per acquisire il maggior numero di punti possibili. Alla fine del laboratorio la squadra migliore verrà premiata, inoltre, alla fine dell'anno scolastico, le tre squadre che avranno ottenuto il maggior numero di punti (potranno essere squadre provenienti da classi diverse) saranno ufficialmente invitate al Museo a ritirare un ambito premio geografico.

Articolazione

- Accoglienza al museo e presentazione in chiave storico-geografica del Grand Tour
- Introduzione al viaggio. Inquadramento geografico
- Tutti al proprio posto: parte la sfida tra squadre
- Conteggi finali e consegna delle cartoline di partecipazione

Numero di interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore circa

Numero massimo di partecipanti

30 alunni

Costo

€ 100

Materiali messi a disposizione della classe

- foto, video e suoni a volontà
- strumenti, cartografie, globi ed altri materiali autentici del Museo



Laboratorio 13 – Dove sono? Dove sei? I segreti dell'orientamento



Destinatari

Scuola secondaria di primo grado – classi prime

Descrizione

Orientarsi nello spazio è tutt'oggi una competenza fondamentale che influenza non solo i nostri spostamenti ma anche la nostra capacità di memorizzare e ricordare ciò che apprendiamo. Il nostro cervello, infatti, sfrutta le nostre abilità spaziali per organizzare e poi richiamare le informazioni acquisite. Attraverso le attività proposte nel laboratorio, si intende dunque far sperimentare ai ragazzi e alle ragazze l'importanza del sapersi orientare. Saranno proposti esercizi che coinvolgano tanto la fisicità quanto l'astrazione e l'uso delle tecnologie. Attraverso un gioco finale, infine, i ragazzi e le ragazze avranno l'occasione di consolidare le proprie capacità di orientamento rispetto a punti di riferimento relativi (indicatori topologici) e assoluti (punti cardinali).

Articolazione

- Accoglienza al museo e introduzione narrata all'orientamento spaziale
- Esercizi di orientamento rispetto a punti di riferimento relativi e assoluti
- Giochiamo ad orientarci. Attività ludica svolta in piccoli gruppi
- Conclusione del laboratorio e consegna di semplici gadget "orientabili"

Numero di interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore circa

Numero massimo di partecipanti

30 alunni

Costo

€ 100

Materiali messi a disposizione della classe

- riproduzioni e cartografie autentiche provenienti dal patrimonio del Museo
- sala attrezzata per percorsi multimediali



Laboratorio 14 – 1,2, 3: Click! Facciamo geografia con la fotografia



Destinatari

Scuola secondaria di primo grado – classi prime

Descrizione

La fotografia è al tempo stesso strumento e racconto ed è anche per questo che viene da sempre utilizzata dai geografi, impegnati a misurare e raccontare il mondo. Questo laboratorio ha l'obiettivo di introdurre i ragazzi e le ragazze all'uso della fotografia in geografia attraverso un percorso costruito sulle fotografie scattate dagli studenti e su alcune delle più belle fotografie del patrimonio del Museo. Durante l'attività i ragazzi saranno invitati ad osservare con attenzione le fotografie e ad analizzarle attraverso un semplice modello di lettura delle immagini che li porterà a comprendere il significato del concetto di "paesaggio" così com'è inteso nella comunità scientifica dei geografi. Parallelamente, l'attività condurrà la classe ad interrogarsi sul potere della fotografia, a sperimentarne la sua soggettività e i suoi moltissimi usi in ambito geografico. Le fotografie migliori scattate dagli studenti verranno segnalate sul sito web del Museo.

Articolazione

- Accoglienza al museo e breve introduzione alla fotografia
- Lavoro di gruppo per catalogare le fotografie portate dagli studenti
- Esercitazione collettiva per allenare lo sguardo
- Divisione in squadre e avvio dell'attività con fotografie autentiche e digitali
- Riflessione condivisa sull'attività e conclusione del laboratorio

Numero di interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore circa

Numero massimo di partecipanti

30 alunni

Costo

€ 100

Materiali messi a disposizione

- fotografie e video
- carta, colori e cancelleria varia
- strumenti e materiali autentici del Museo



Laboratorio 15 – Misuriamo il mondo. Laboratorio geografico matematico



Destinatari

Scuola secondaria di primo grado – classi prime e seconde

Descrizione

A tutti sarà capitato di osservare lo spazio intorno a sé stimandone o misurandone la grandezza. La misura infatti è una fase necessaria nel processo di conoscenza dei luoghi e dei fenomeni. Questo laboratorio pone l'attenzione su questa pratica facendo affidamento sul patrimonio storico e moderno presente presso il Museo di Geografia. La proposta, in particolare, intende guidare gli studenti a riflettere sulla misura del mondo attraverso un percorso interattivo che partendo dalle misure del proprio corpo ripercorra in forma snella e interattiva la storia della tecnica permettendo loro di sperimentare e confrontare i metodi e le unità di misura di ieri e di oggi. Il laboratorio prevede delle attività di gruppo che introdurranno la misurazione di percorsi individuati sulla carta e al calcolo delle coordinate geografiche di punti noti.

Articolazione

- Accoglienza al museo e introduzione sull'importanza della misurazione nelle scienze
- Racconto interattivo sull'evoluzione tecnica della misurazione e sperimentazione diretta
- Attività in gruppi sulla misurazione
- Sfida finale per consolidare le conoscenze acquisite

Numero di interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore circa

Numero massimo di partecipanti

30 alunni

Costo

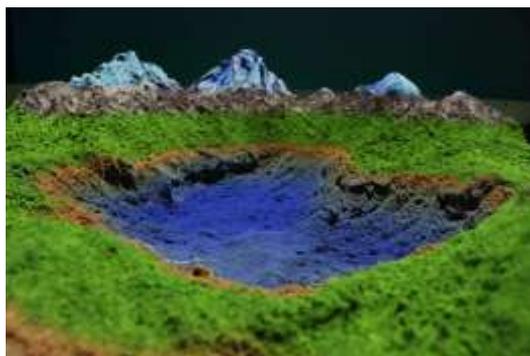
€ 100

Materiali messi a disposizione della classe

- telemetro, coordinatometro, curvimetro, metro
- cartografie antiche e recenti
- cancelleria varia



Laboratorio 16 – Una superstar ignorata da tutti: mettiamo l'accento sul rilievo



Destinatari

Scuola secondaria di primo grado – classi prime e seconde

Descrizione

Tutte le carte geografiche sono riproduzioni ridotte, approssimate e simboliche della superficie terrestre. Particolarmente “ingombranti”, le informazioni sulle quote altimetriche dei luoghi, che vengono riportate sulle carte (comodi supporti tascabili) con stratagemmi simbolici o grafici non sempre di facile lettura. Molto più efficaci sono invece quelle rappresentazioni plastiche che mantengono la terza dimensione e che riportano, fisicamente o digitalmente, l'informazione altimetrica. Grazie ad una delle collezioni di Plastici in gesso tra le più importanti d'Italia (costituita da oltre venti plastici, da un globo in rilievo e dal prezioso tassello di un globo in rilievo che avrebbe dovuto avere il diametro di oltre 120m!), il Museo di Geografia propone questo percorso laboratoriale a tutte le classi che intendono meglio comprendere la semplificazione cartografica della realtà e approfondire l'affascinante mondo delle rappresentazioni tridimensionali del mondo.

Articolazione

- Accoglienza al museo e introduzione alla rappresentazione del mondo
- Attività in gruppi sulla rappresentazione del rilievo
- Esplorazione interattiva guidata al patrimonio del Museo di Geografia
- Gioco grafico-artigianale conclusivo sulla rappresentazione plastica del rilievo

Numero di interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore circa

Numero massimo di partecipanti

30 alunni

Costo

€ 100

Materiali messi a disposizione della classe

- plastici e modelli tridimensionali del terreno antichi e moderni
- carta, colori e cancelleria varia
- Interavtive SandBox (in acquisizione)



Laboratorio 17 – Grand Tour d’Europa: la super sfida!



Destinatari

Scuola secondaria di primo grado – classi seconde

Descrizione

Il Grand Tour era un lungo viaggio nell'Europa continentale effettuato dai ricchi giovani dell'aristocrazia europea a partire dal XVII secolo e destinato a perfezionare il loro sapere con partenza e arrivo in una medesima città. Poteva durare da pochi mesi fino a svariati anni e spesso veniva narrato attraverso splendidi diari, disegni o dipinti. In questo laboratorio faremo rivivere le emozioni provate dai viaggiatori che intraprendevano questo viaggio attraverso un percorso ludico didattico che stimolerà e metterà alla prova le conoscenze geografiche dei ragazzi e delle ragazze. Il teatro della sfida sarà l'Europa e permetterà ai "viaggiatori", organizzati in piccoli gruppi, di sfidarsi vicendevolmente sulla sua geografia (rilievi, pianure, fiumi, stati, popolazione, tradizioni, storia, bandiere ecc) per acquisire il maggior numero di punti possibili. Alla fine del laboratorio la squadra migliore verrà premiata, inoltre, alla fine dell'anno scolastico, le tre squadre che avranno ottenuto il maggior numero di punti (potranno essere squadre provenienti da classi diverse) saranno ufficialmente invitate al Museo a ritirare un ambito premio geografico.

Articolazione

- Accoglienza al museo e presentazione in chiave storico-geografica del Grand Tour
- Introduzione al viaggio. Inquadramento geografico
- Tutti al proprio posto: parte la sfida tra squadre
- Conteggi finali e consegna delle cartoline di partecipazione

Numero di interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore circa

Numero massimo di partecipanti

30 alunni

Costo

€ 100

Materiali messi a disposizione della classe

- foto, video e suoni a volontà
- strumenti, cartografie, globi ed altri materiali autentici del Museo



Laboratorio 18 – Giro del Mondo in 80 carte: il mondo come non l'avete mai visto!



Destinatari

Scuola secondaria di primo grado – classi seconde

Descrizione

Il laboratorio intende guidare gli studenti lungo un appassionante viaggio cartografico che porti alla loro attenzione l'infinità delle rappresentazioni possibili del mondo in una prospettiva storica, tecnica e artistica che preveda l'interazione guidata con le cartografie autentiche custodite nel Museo e l'incontro con le riproduzioni di opere artistiche di fama internazionale. La proposta ha l'obiettivo di rafforzare la capacità di lettura delle carte e di stimolare la riflessione critica sulla rappresentazione cartografica.

Articolazione

- Accoglienza al museo e introduzione sulla rappresentazione del Mondo
- Inizia il viaggio: navighiamo a vista tra le carte storiche
- Attività di gruppo sul patrimonio cartografico alla scoperta dei dettagli più interessanti
- Il viaggio nell'arte. Provocazioni e laboratorio creativo
- Conclusione giocata del laboratorio

Numero di interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore circa

Numero massimo di partecipanti

30 alunni

Costo

€ 100

Materiali messi a disposizione della classe

- planisferi autentici antichi e recenti
- repliche di rappresentazioni artistiche del mondo
- *Magic Planet* (vedi alla fine della brochure)



Laboratorio 19 – Grand Tour del Mondo: la mega sfida!



Destinatari

Scuola secondaria di primo grado – classi terze

Il Grand Tour era un lungo viaggio nell'Europa continentale effettuato dai ricchi giovani dell'aristocrazia europea a partire dal XVII secolo e destinato a perfezionare il loro sapere con partenza e arrivo in una medesima città. Poteva durare da pochi mesi fino a svariati anni e spesso veniva narrato attraverso splendidi diari, disegni o dipinti. In questo laboratorio faremo rivivere le emozioni provate dai viaggiatori che intraprendevano questo viaggio attraverso un percorso ludico didattico che stimolerà e metterà alla prova le conoscenze geografiche dei ragazzi e delle ragazze. Il teatro della sfida sarà il Mondo intero e permetterà ai “viaggiatori”, organizzati in piccoli gruppi, di sfidarsi vicendevolmente sulla sua geografia (rilievi, fiumi, laghi, stati, popolazione, tradizioni, storia, bandiere ecc) per acquisire il maggior numero di punti possibili. Alla fine del laboratorio la squadra migliore verrà premiata, inoltre, alla fine dell’anno scolastico, le tre squadre che avranno ottenuto il maggior numero di punti (potranno essere squadre provenienti da classi diverse) saranno ufficialmente invitate al Museo a ritirare un ambito premio geografico.

Articolazione

- Accoglienza al museo e presentazione in chiave storico-geografica del Grand Tour
- Introduzione al viaggio. Inquadramento geografico
- Tutti al proprio posto: parte la sfida tra squadre
- Conteggi finali e consegna delle cartoline di partecipazione



Numero di interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore circa

Numero massimo di partecipanti

30 alunni

Costo

€ 100

Materiali messi a disposizione della classe

- foto, video e suoni a volontà
- *Magic Planet* (vedi alla fine della brochure)
- strumenti, cartografie, globi ed altri materiali autentici del Museo

Laboratorio 20 – Dove e Perché? Le rotte del cibo



Destinatari

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* e di altri siti web dedicati alle filiere alimentari permetterà di *mappare* le rotte del cibo attraverso la creazione di originali carte tematiche, coniugando in modo efficace educazione geografica e alimentare.

Articolazione

- Il composito mondo delle *geografie del cibo* (rapporto materia prima/prodotto finito, filiera e processi di trasformazione, 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 3 ore circa.

Numero massimo di partecipanti

26 alunni.

Costo

€ 150

Materiali messi a disposizione della classe

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



Laboratorio 21 – Conoscere e comunicare la realtà dei profughi



Destinatari

Scuola secondaria di secondo grado – tutte le classi

Descrizione

Il laboratorio si propone di rendere consapevoli i ragazzi delle loro conoscenze e di eventuali pregiudizi sui fenomeni migratori e di portarli, attraverso un percorso di ricerca 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 reali o presunte 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 il 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 3 ore circa.

Numero massimo di partecipanti

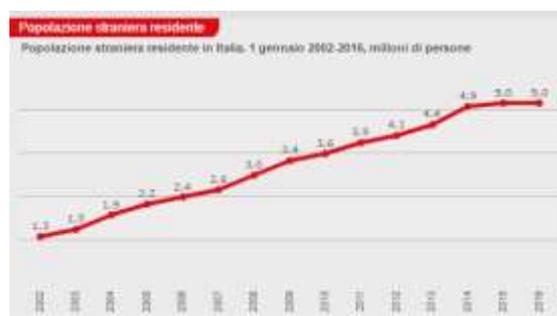
26 alunni.

Costo

150 €

Materiali messi a disposizione della classe

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



Laboratorio 22 – Leggere, interpretare e narrare il mondo: la geografia attraverso gli occhi della letteratura



Destinatari

Scuola Secondaria di 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 geografia e letteratura, fra interpretazione dei testi letterari e 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 attraverso una riflessione collettiva su una rosa di testi che si concentrerà su diverse realtà geografiche 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. Al termine dell'anno scolastico i racconti migliori saranno pubblicati sul sito web del Museo e gli autori premiati con un pensiero geografico.

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 3 ore circa.

Numero massimo di partecipanti

30

Costo

150 €



Laboratorio 23 – I droni e i nuovi scenari lavorativi



Destinatari

Scuola secondaria di secondo grado – tutte le classi

Descrizione

Questa attività è orientata alle 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 per capire quali possono essere i futuri scenari lavorativi legati all'utilizzo di questa tecnologia.

Articolazione

L'incontro prevede la spiegazione e la sperimentazione 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.

Numero d'interventi e durata

Un intervento della durata di 2 ore minuti circa.

Numero massimo di partecipanti

26 alunni.

Costo

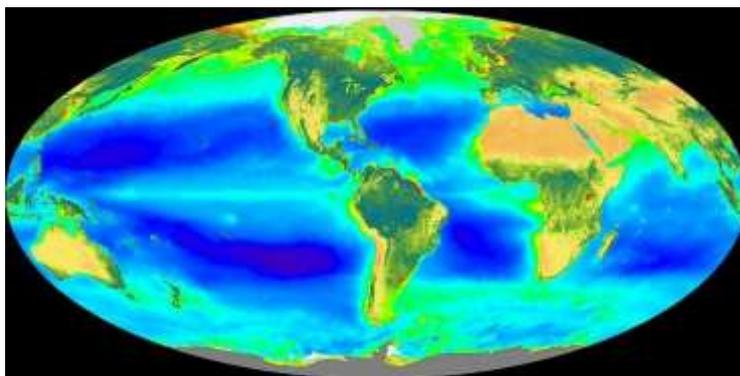
€ 100

Materiali messi a disposizione della classe

- Normativa ENAC
- Aeromobile a pilotaggio remoto (drone)
- Aula informatica con 13 postazioni



Laboratorio 24 – Geografia all’ennesima potenza! I Sistemi Informativi Geografici



Destinatari

Scuola secondaria di secondo grado – tutte le classi

Descrizione

I Sistemi Informativi Geografici (dall’inglese *Geographic Information System – GIS*) sono dei sistemi progettati per ricevere, immagazzinare, elaborare, analizzare, gestire e rappresentare dati dotati di coordinate geografiche. Attraverso l’uso di questi potenti software è possibile studiare informazioni su base geospaziale e potenziare così la comprensione di fenomeni anche molto complessi. Il laboratorio ha l’obiettivo di introdurre gli studenti e le studentesse nel mondo dei GIS offrendo loro una panoramica delle loro infinite applicazioni e soprattutto guidandoli in alcune esercitazioni che saranno svolte a coppie. Le attività permetteranno di stimolare il pensiero logico-matematico-geografico dei partecipanti e potranno essere personalizzate nel caso una classe avesse esigenze particolari.

Articolazione

- Accoglienza al museo e introduzione sui Sistemi Informativi Geografici
- Panoramica sulle potenzialità dei GIS
- Esercitazioni personalizzate per comprendere il funzionamento del software
- Riflessioni collettive conclusive

Numero di interventi e durata

Un intervento della durata di 3 ore circa

Numero massimo di partecipanti

26 alunni

Costo

€ 100

Materiali messi a disposizione della classe

- aula informatica con 12 postazioni
- software GIS open source e proprietario



Laboratorio 25 – Geocaching sulle tracce di Tito Livio



Destinatari

Scuola secondaria di secondo grado – tutte le classi

Descrizione

Il geocaching è per certi versi un gioco, per certi altri uno sport, per altri ancora un'occasione per esplorare spazi e luoghi in maniera diversa e del tutto nuova. Il geocaching è una caccia al tesoro nella quale l'indizio da seguire è la coordinata geografica: i giocatori si avventurano alla ricerca degli oggetti nascosti, le *cache*, dotati di GPS e di voglia di scoprire luoghi sconosciuti, o luoghi già conosciuti con occhi nuovi. Il Geocaching legato a Tito Livio è una gara, ma anche un modo nuovo di guardare la città: squadre di giocatori formate da studenti si sfideranno per il ritrovamento delle tracce della Padova coeva a Tito Livio, ma anche dei segni della costruzione culturale della città e dei suoi legami con la figura dello storico. Attraverso percorsi stabiliti gli studenti saranno chiamati a leggere con occhi attenti ogni segno inscritto nella città di Padova, alla ricerca delle diverse tracce lasciate nel tempo da Tito Livio. Come ogni gara che si rispetti, sono previsti dei vincitori e dei premi!

Questo laboratorio è ideato e proposto all'interno delle celebrazioni per il Bimillenario della morte dell'illustre storico Tito Livio per iniziativa del Centro Interdipartimentale di Ricerca "Studi Liviani" dell'Università di Padova (tutte le iniziative promosse possono essere consultate al sito: www.livio2017.it).

Articolazione

- Dopo un momento di spiegazione delle regole durante il quale verrà distribuita la Mappa di Livio, gli studenti si divideranno in squadre (di 10 elementi al massimo). Ogni squadra dovrà avere un insegnante accompagnatore e sarà affiancata da un tutor del Museo
- Ogni squadra riceverà tre GPS e sarà chiamata a definire la propria strategia di gioco
- Successivamente le squadre partiranno per l'esplorazione di Padova e torneranno al Museo un'ora e mezza dopo, con il maggior numero di indizi recuperati
- Al rientro avranno luogo una riflessione collettiva e le premiazioni della squadra vincitrice.

Numero di partecipanti

Possono partecipare più classi (massimo 60 ragazzi) accompagnate da almeno un insegnante ogni 10 ragazzi.

Numero d'interventi e durata

Un intervento della durata di 3 ore e mezza circa.

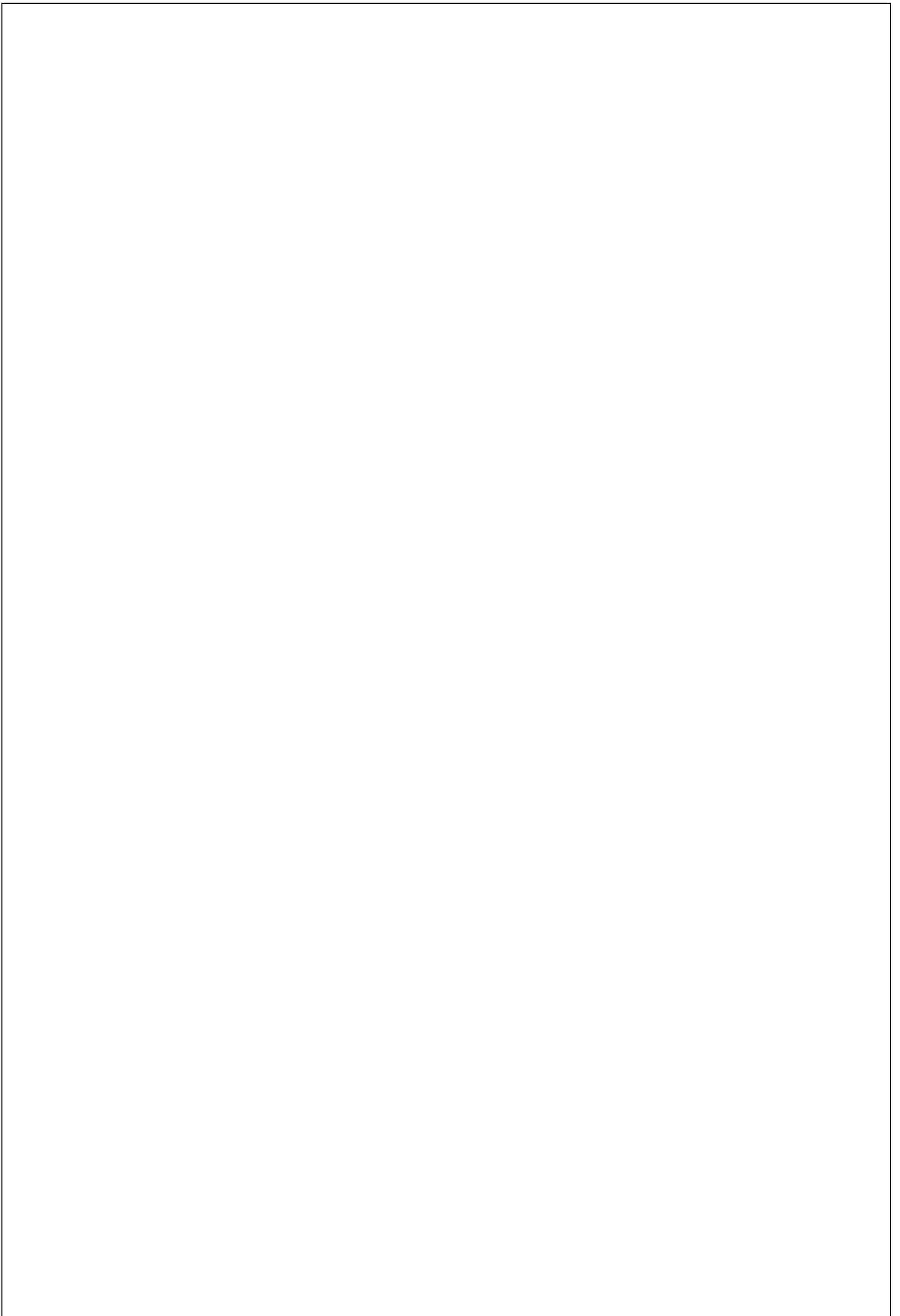
Costo

400 €

Materiali messi a disposizione della classe

- Dispositivi GPS e carte geografiche personalizzate
- Premi per la squadra vincitrice





Il Magic Planet

L'evoluzione scolastica oggi sta rapidamente evolvendo passando da analogica a digitale. 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 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 infinite informazioni 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 in Italia non avete altra scelta che venire al Museo di Geografia dell'Università di Padova. Sarà un piacere accompagnarvi a scoprire le potenzialità di questo strumento attraverso uno dei nostri laboratori didattici o attraverso delle visite *ad hoc*, da concordare con la segreteria.

Museo di Geografia

Dipartimento di Scienze Storiche, Geografiche e dell'Antichità
Università degli Studi di Padova

Palazzo Wollemborg
Via Del Santo, 26 - 35123 Padova

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

E-mail: geografia.dissgea@unipd.it

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

Pagina Facebook: www.facebook.com/museodigeografia/

