MUSEO DI GEOGRAFIA

esplora · misura · racconta

OFFERTA DIDATTICA PER LE SCUOLE

A.S. 2019/2020

PALAZZO WOLLEMBORG
DIPARTIMENTO DI SCIENZE STORICHE GEOGRAFICHE E DELL'ANTICHITÀ
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

CONTATTI

Museo di Geografia
c/o Palazzo Wollemborg
Via Del Santo, 26 - 35123 Padova
45°24'17.9" N 11°52'44.9" E

Tel. | 049.827.4276
E-mail | museo.geografia@unipd.it
Sito Web | www.musei.unipd.it/it/geografia
Facebook | museodigeografia

Responsabile dei servizi educativi
Dr. Giovanni Donadelli

MUSEO DI GEOGRAFIA

PALAZZO WOLLEMBORG

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

esplora . misura . racconta

L'anno scolastico 2019/20 è un anno molto importante per il **Museo di Geografia** del **Dipartimento di Scienze Storiche Geografiche e dell'Antichità** (DiSSGeA) **dell'Università di Padova.** Dopo diversi anni di lavoro progettuale, infatti, in l'estate sono iniziati i lavori che consegneranno all'inizio di dicembre il Museo ai suoi pubblici: i cittadini, gli studenti, i ricercatori e i turisti. Il progetto museografico svelerà il fascino e la forza della geografia, disciplina da sempre animata dal desiderio **di scoperta e conoscenza del mondo** attraverso il continuo confronto tra metodi delle **scienze naturali** e delle **scienze sociali**.

Caratterizzate da pezzi di grande valore, le collezioni di Geografia rappresentano preziosa testimonianza delle **attività di ricerca e didattica** svolte all'Università di Padova nel campo della geografia dall'Ottocento ad oggi e raccontano gli affascinanti sviluppi del pensiero geografico, dal determinismo al *cultural turn*.

Attraverso i propri servizi educativi – che quest'anno saranno **attivati in sede solamente a partire dal mese di febbraio**, per permettere l'allestimento e il rodaggio delle sale espositive – il museo concorre alla **valorizzazione del patrimonio tangibile e intangibile**. **Strumenti, carte, globi, plastici, fotografie e testimonianze dirette ed indirette** saranno infatti utilizzati per dare forma e vita a numerose proposte articolate in tre tappe, riassunte nelle parole chiave del museo: **Esplora, Misura, Racconta**.

Sarà un viaggio entusiasmante che ci auguriamo di poter condividere anche con voi.

La commissione scientifica

Mauro Varotto (coordinatore), Lorena Rocca, Giovanni Donadelli, Chiara Gallanti, Aldino Bondesan, Paolo Mozzi, Monica Celi.

BENVENUTI AL MUSEO DI GEOGRAFIA DELL'UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA
IL PRIMO MUSEO DI GEOGRAFIA D'ITALIA

150 anni di storia

Il Museo di Geografia dell'Università di Padova nasce per promuovere la conoscenza della geografia valorizzando un patrimonio unico, raccolto in **150 anni di attività scientifica e didattica** nell'Ateneo patavino. Con l'obiettivo di **rilanciare** il ruolo di una disciplina spesso ritenuta antiquata nella società e nella cultura contemporanea, il Museo di Geografia si pone al centro del dibattito nazionale, consapevole delle connessioni profonde che questa materia ha con i più grandi temi dell'attualità.

L'insegnamento della geografia tolemaica a Padova risale al XVI secolo e già nel 1746 per la prima volta una cattedra è consacrata alla Geografia e alle Scienze nautiche. Tuttavia, è a partire dal 1872 che l'Università di Padova diventa **punto di riferimento a livello nazionale** in questo ambito, quando cioè Giuseppe Dalla Vedova ottiene la cattedra di Geografia e questa materia, grazie anche ai suoi successori (Giovanni Marinelli, Giuseppe Pennesi, Roberto Almagià, Arrigo Lorenzi, Giuseppe Morandini) diventa insegnamento 'ufficiale' e stabilmente presente nella storia dell'Ateneo. Dal 1972 al 2012 l'Istituto di Geografia (dal 1984 Dipartimento) fu intitolato a Giuseppe Morandini, animatore e maestro delle ultime generazioni di geografi patavini, per quello che rimase a lungo **uno dei più importanti dipartimenti di Geografia in Italia**.

Il Museo

Il percorso museale, organizzato in tre sezioni principali – **Esplora**, **Misura, Racconta** – accompagna il visitatore attraverso esperienze didattiche e sensoriali alla scoperta del patrimonio storico e scientifico, risultato di una lunga tradizione di studio e ricerca. Nelle tre sale a tema trovano spazio collezioni di **globi**, **carte** e **plastici antichi**, **strumenti di misura**, **atlanti**, **carte murali**, **fotografie** e **documenti originali**, oggetti e materiali con cui il visitatore è chiamato a confrontarsi in modo diretto e pratico. Nell'allestimento degli spazi prevalgono la dimensione didattica e di **engagement** che puntano a coinvolgere il visitatore anche emotivamente in un'esperienza unica.

La sede

Il Museo è ospitato presso la prestigiosa sede di **Palazzo Wollemborg**, dal 1972 casa della geografia patavina precedentemente ubicata al Bo. Il Palazzo (già Capodilista) fu acquistato nel 1828 dalla famiglia Wollemborg e vide tra l'altro i natali di **Leone Wollemborg** (1859-1932), fondatore della prima cassa rurale d'Italia e ministro del Regno. L'edificio conserva al piano nobile ambienti in stile neoclassico (in particolare la Sala della Musica elegantemente ornata da stucchi e affreschi, con pavimento a tarsie policrome in legno e madreperla) e l'intervento eclettico di **Gino Coppedè** su camino e cornici lignee del finestrone centrale, risalente a inizio Novecento.

Attività e iniziative culturali

Il Museo riunisce le due anime della geografia, quella **fisica** e quella **umana**, raccontandole anche attraverso numerose attività, iniziative ed eventi paralleli rivolti a tutti, grandi e piccoli. Al piano nobile di Palazzo Wollemborg vengono ospitati **dibattiti**, **presentazioni di libri**, **conferenze**, **incontri**, **esposizioni temporanee**, **laboratori** per scuole di ogni ordine e grado. Vengono inoltre organizzate **attività sul territorio** (escursioni, visite guidate e giochi a tema geografico).

Alcune delle attività realizzate nell'anno 2018/19

Misuriamo assieme il ghiacciaio della Marmolada

Notte Europea della Geografia

La via di Schener. Racconti, geografie e musiche di confine

In vini varietas: degustazione georagionata

Le terre della Tergola. Caccia ai tesori di un fiume di risorgiva

Antartide: una storia scolpita sul ghiaccio

Che scatole questa geografia. Fiera ludico-didattica sulla geografia

Veneto night. La notte dei ricercatori

MUSEO DI GEOGRAFIA

PALAZZO WOLLEMBORG

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

esplora . misura . racconta

Il **Museo di Geografia,** In collaborazione con **l'Associazione Italiana Insegnanti di Geografia** (AIIG), propone alle classi delle scuole dell'infanzia, primaria e secondaria di primo e secondo grado la possibilità di partecipare ad una grande varietà di **esperienze didattiche a tema geografico**.

Le proposte presenti in questo catalogo nascono da un'idea di promozione culturale coinvolgente e divertente che considera i bambini e le bambine, i ragazzi e le ragazze, soggetti competenti e **protagonisti del proprio apprendimento**. Le esperienze proposte mirano, attraverso il confronto e l'uso di documenti e strumenti antichi e moderni, a stimolare la sperimentazione e l'acquisizione di un **pensiero geografico critico e creativo**. Il patrimonio del Museo di Geografia verrà valorizzato all'interno di ciascuna delle attività laboratoriali e concorrerà a rendere le proposte autentiche e accattivanti.

Calibrate a seconda della classe e dell'ordine scolastico, le attività dei laboratori sono ideate con chiari **riferimenti ai curricula scolastici** e affrontano temi fondamentali (e talvolta ostici) della disciplina quali:

> Accessibilità | Cambiamento climatico | Cartografia | Digital Earth e Sistemi Informativi Geografici (GIS) | Fotografia e fotointerpretazione | Geografia d' Italia, d'Europa e del Mondo | Globalizzazione | GPS e droni | Intercultura e geografia | Letteratura e geografia | Mappe mentali | Migrazioni | Mobilità | Orientamento ed esplorazione | Relazioni uomo-ambiente | Sviluppo sostenibile e Agenda 2030 |Turismo responsabile

Attraverso le proprie proposte, il Museo di Geografia si impegna a promuovere un'educazione 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**.

Tutte le proposte per le classi e per gli insegnanti saranno presenti e aggiornate costantemente **online**:

- Sito web del Museo di Geografia | www.musei.unipd.it/it/geografia
- Pagina Facebook del Museo di Geografia | www.facebook.com/museodigeografia
- Pagina dedicata, nel sito del Dipartimento DiSSGeA | www.dissgea.unipd.it/museo-di-geografia

QUALE PROPOSTA È QUELLA GIUSTA?
– ISTRUZIONI PER L'USO –

Le esperienze didattiche proposte dal Museo di Geografia per l'a.s. 2019/20 sono di tre tipi:

Visite guidate al Museo di Geografia

La visita guidata permette di conoscere e approfondire il percorso museale nella sua interezza. La visita delle tre sale espositive sarà introdotta da una presentazione della prestigiosa sede di Palazzo Wollemborg e conclusa con la visita dell'esposizione dei plastici e/o dell'opera "Nova Pangea". Se accessibili al momento della visita, sarà inoltre possibile visitare la bellissima Sala della Musica e/o le tre aule didattiche: sala Africa, sala Adriatico e sala Alpi.

- ✓ a seconda dell'interesse e della disponibilità dei visitatori, la durata della visita può variare da 1 h ad 1 h e mezza.
- ✓ hanno un costo di € 25,00 (fino ad 8 persone); € 45,00 (da 9 a 15 persone); € 90,00 (da 16 a 30 persone)

Laboratori didattici (al Museo e a scuola)

I laboratori didattici sono esperienze didattiche tematiche che prevedono l'utilizzo o il confronto con le collezioni museali. I laboratori:

- ✓ durano 90 minuti e hanno un chiaro riferimento ai curricola scolastici
- ✓ si possono svolgere negli spazi del Museo e, in alcuni casi specifici, anche a scuola
  Gli spazi del Museo sono accessibili anche per alunni e persone con ridotta mobilità
- ✓ se si svolgono al Museo possono includere brevi visite personalizzate (non esaustive) alle sale espositive
- ✓ hanno un costo di € 100,00 se svolti al museo e di € 130,00 se svolti a scuola*
  *Il costo è da intendersi per classe; non sono previste gratuità; eventuali costi di trasporto sono a carico delle classi | *entro i confini regionali*

Le classi che verranno al Museo a svolgere i laboratori didattici avranno la possibilità di svolgere gratuitamente alcune missioni geografiche nei dintorni del Museo. Maggiori informazioni a a pagina XIII.

Avventure didattiche (fuori dal Museo)

Le avventure didattiche sono esperienze educative tematiche ed immersive che prevedono l'applicazione di conoscenze e competenze geografiche di base.
Le avventure:

- ✓ si svolgono fuori dal Museo, all'aria aperta, preferibilmente nei mesi di maggio e giugno
  Potrebbero non essere accessibili per alunni e accompagnatori con ridotta mobilità. Si svolgeranno anche in caso di moderato maltempo
- ✓ propongono attività fortemente interdisciplinari, in un tempo che varia dalle 3 ore all'intera giornata
- ✓ hanno un costo maggiore rispetto ai laboratori, variabile a seconda delle attività proposte
  Il costo è da intendersi per classe o a persona, a seconda di come è specificato nella scheda delle singole proposte; eventuali costi di trasporto sono a carico delle classi

Per **prenotare la propria partecipazione**
scrivere a museo.geografia@unipd.it o telefonare allo 049.8274276

INDICE DEI LABORATORI DIDATTICI

L'indice sottostante riporta le principali informazioni per ciascuna proposta.
Per conoscere i dettagli di ciascuna esperienza è possibile proseguire la lettura alla pagina corrispondente.

ID	Titolo	Luogo di svolgimento = Museo = Scuola	Infanzia	Primaria					Secondaria 1° grado			Secondaria 2° grado	Vai a Pagina
				I	II	III	IV	V	I	II	III	↺	
L 1	*GAIA E IL GIOCO DELLA GEOGRAFIA*		▶	▶									1
L 2	*PAROLE E AZIONI PER LEGGERE IL MONDO*		▶	▶									2
L 3	*ASCOLTIAMO IL MONDO E FACCIAMO GEOGRAFIA CON RITMO*			▶	▶								3
L 4	*EDUCARE ALLA SPAZIALITÀ: NEL BOSCO CON HANSEL E GRETEL*				▶								4
L 5	*N.E.S.O. E LA SCOPERTA DEI PUNTI CARDINALI*				▶	▶							5
L 6	*ORIENTAMENTO? UN GIOCO DA RAGAZZI. LA GEO-BATTAGLIA PUÒ COMINCIARE!*					▶							6
L 7	*LA SCUOLA A PORTATA DI MANO: PICCOLO LABORATORIO DI CARTOGRAFIA TATTILE*					▶	▶						7
L 8	*IL CLIMA E L'UOMO. UNO PER TUTTI, TUTTI PER UNO*						▶						8
L 9	*DALLA CARTA ALLA REALTÀ E VICEVERSA. DIAMO VITA AI PAESAGGI*						▶						9
L 10	*QUILOMBO: IL RACCONTO DI UN ELEFANTE VENUTO DA LONTANO*						▶	▶					10
L 11	*VIRTUAL TOUR TRA LE REGIONI D'ITALIA*							▶					11
L 12	*GRAND TOUR D' ITALIA: LA GRANDE SFIDA*							▶					12
L 13	*SEGNARE, DI-SEGNARE E COMUNICARE. LA GEOGRAFIA SENZA VOCE*			▶	▶	▶	▶	▶	▶	▶	▶		13
L 14	*GEOLAB 3D. ALLA SCOPERTA DEI RILIEVI NELLA PIANURA*						▶	▶	▶	▶	▶		14
L 15	*ORIENTARSI CON LE STELLE*						▶	▶	▶	▶	▶	▶	15

ID	Titolo	Luogo di svolgimento = Museo = Scuola	Infanzia	Primaria					Secondaria 1° grado			Secondaria 2° grado	Pagina
				I	II	III	IV	V	I	II	III	↺	
L 16	*DOVE SONO? DOVE SEI? I SEGRETI DELL'ORIENTAMENTO*								▶				16
L 17	*MISURIAMO IL MONDO: LABORATORIO GEOGRAFICO MATEMATICO*								▶	▶			18
L 18	*GRAND TOUR D'EUROPA: LA SUPER SFIDA!*									▶			19
L 19	*HASHTAG: FACCIAMO #GEOGRAFIA CON LA #FOTOGRAFIA*								▶	▶	▶	▶	17
L 20	*CONOSCERE E COMUNICARE LA REALTÀ DEGLI STRANIERI IN ITALIA*								▶	▶	▶	▶	20
L 21	*DOVE E PERCHÉ? LE ROTTE DEL CIBO*								▶	▶	▶	▶	21
L 22	*LEGGERE, INTERPRETARE E NARRARE IL MONDO: LA GEOGRAFIA ATTRAVERSO GLI OCCHI DELLA LETTERATURA*									▶	▶	▶	22
L 23	*PAESAGGI AL FUTURO: PATRIMONIO E GIUSTIZIA IN GIOCO*									▶	▶	▶	23
L 24	*MAPPATURA E GIS! GEOGRAFIA ALL'ENNESIMA POTENZA*									▶	▶	▶	24
L 25	*I DRONI E I NUOVI SCENARI LAVORATIVI*									▶	▶	▶	25

INDICE DELLE AVVENTURE DIDATTICHE

L'indice sottostante riporta le principali informazioni per ciascuna proposta.
Per conoscere i dettagli di ciascuna esperienza è possibile proseguire la lettura alla pagina corrispondente.

ID	Titolo	Luogo di svolgimento	Infanzia	Primaria					Secondaria 1° grado			Secondaria 2° grado	Vai a Pagina
				I	II	III	IV	V	I	II	III	↺	
E 1	*A CACCIA DEI TESORI DELL'ALTOPIANO: CONOSCERE PER ORIENTARSI, ORIENTARSI PER CONOSCERE*	Altopiano di Asiago					▶	▶	▶				**27**
E 2	*MARINIAMO LA SCUOLA GRAZIE AL MUSEO: LETTURE CARTOGRAFICHE E TERRITORIALI IN BARCA A VELA*	Laguna di Venezia								▶	▶	▶	**29**

COME ARRIVARE, PRANZO AL SACCO E MERENDA

PILLOLE LOGISTICHE PER ACCOMPAGNATORI

Ogni uscita didattica comporta un grosso impegno in termini di progettazione didattica e di organizzazione. Per facilitare il compito agli insegnanti accompagnatori anticipiamo qui alcune informazioni che riteniamo possano risultare particolarmente utili.

COME ARRIVARE

Il Museo di Geografia si trova nel cuore del centro storico di Padova ed è raggiungibile in:

TRENO

Fermata di **Padova** (1.4 km)
www.trenitalia.com

TRAM E AUTOBUS URBANI

Fermate "**Tito Livio**" (350 m) e "**Ponti Romani**" (400 m). Linee:

U03	U05	U011	U12	U13	U14	U16	U22
U88	A	AT	ATL	DP	M	T	TL

http://www.fsbusitaliaveneto.it/index.php/offerta/mappa-delle-linee

AUTOBUS PRIVATI

Il Museo si trova in una zona a traffico limitato irraggiungibile per gli autobus. Vi riportiamo qui sotto i punti più comodi per farvi scendere, con relativa distanza a piedi dal Museo.

Per chi arriva da Nord	Per chi arriva da Est
➤ P.le Boschetti | 1.2 km⇢ 14 min (**P**)	➤ **P.le Pontecorvo | 900 m⇢ 11 min**
➤ Corso Milano | 1.2 km⇢ 14 min	➤ Prato della Valle | 1.2 km⇢ 14 min (**P**)
Per chi arriva da Sud	**Per chi arriva da Ovest**
➤ Prato della Valle |1.2 km⇢ 14 min (**P**)	➤ P.le Porta S. Giovanni | 1.5 km ⇢18 min
➤ P.le Porta S. Giovanni | 1.5 km ⇢18 min	➤ Prato della Valle | 1.2 km⇢ 14 min (**P**)

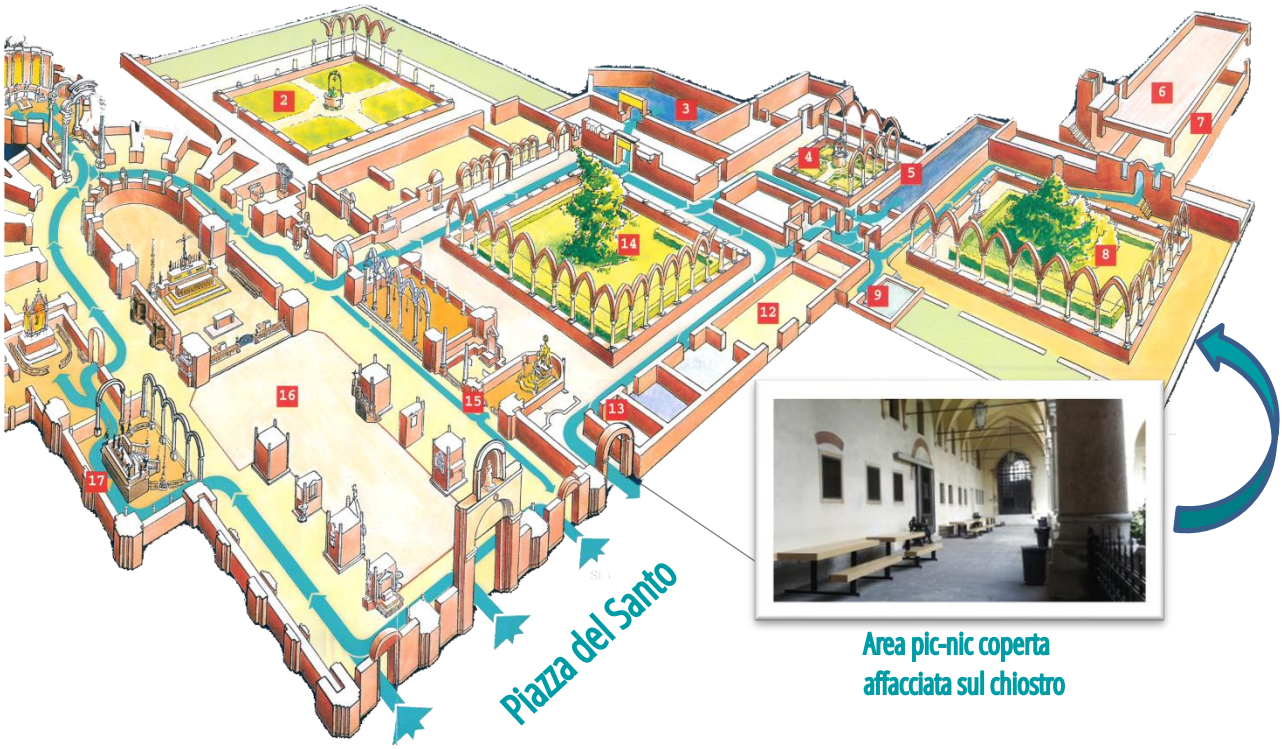
Solo due di questi hanno però un parcheggio (**P**) (a pagamento) dove gli autobus possano sostare:

- Piazza Y. Rabin, adiacente a **Prato della Valle**, ingresso da via Cinquantottesimo Fanteria.
- **Piazzale Boschetti**, via Trieste.

PRANZO AL SACCO

Il Museo non è in grado di offrire uno spazio dove poter pranzare con la classe. Ecco però alcune soluzioni:

In caso di bel tempo	In qualsiasi condizione meteorologica
è possibile sfruttare gli spazi di **Parco Treves** (800 m | Est), dei **Giardini dell'Arena** (800 m | nord), di **Prato della Valle** (1 km | Sud-Ovest).	è possibile recarsi al **Chiostro di Sant'Antonio** (400 m). Lì – oltre a visitare la stupenda **Basilica**, il racconto della vita del Santo (**Antonium**, 25 min, gratuito), i pregevoli **chiostri** e utilizzare i **bagni** (20 cent/persona), è possibile accedere liberamente ad un'ala "pic-nic" molto spaziosa pensata per i gruppi e attrezzata con tavoli e panche (n. 8 nella mappa e in foto). Se interessati, inoltre, è possibile chiedere l'utilizzo di una **grande sala interna riscaldata** (n. 7, tiene anche tre classi contemporaneamente). In questo caso è necessario prenotare in anticipo telefonando alla sagrestia 049.8242890. Per l'uso di entrambi gli spazi non è chiesto nessun pagamento ma è gradita un'offerta.



MERENDA

All'interno di Palazzo Wollemborg è presente un **piccolo cortile scoperto** frequentato dagli studenti universitari e sul quale si affacciano le finestre della biblioteca e di alcune aule didattiche. Le classi potranno sostare nel cortile per consumare la merenda ma sono richiesti **comportamento e tono di voce adeguati**. Nel giardino ci sono alcuni tavoli con le rispettive sedute ma, essendo a disposizione degli studenti universitari, non è garantito che siano sempre disponibili. In caso di maltempo il giardino non è utilizzabile. Una possibile alternativa – che però non si consiglia perché spazio di passaggio sprovvisto di sedute – è quella di consumare la merenda nello stesso **androne di accesso al palazzo**.
Se si ha del tempo a disposizione, si suggerisce di far fare merenda alle classi presso gli spazi indicati nel paragrafo precedente, dedicato al **pranzo al sacco**.

BAGNI

Arrivati a Palazzo Wollomborg, sede del Museo, le classi potranno utilizzare i bagni (M e F) riservati alle scuole. Uno di questi è accessibile anche alle carrozzine. Tutti i bagni si trovano al piano terra.

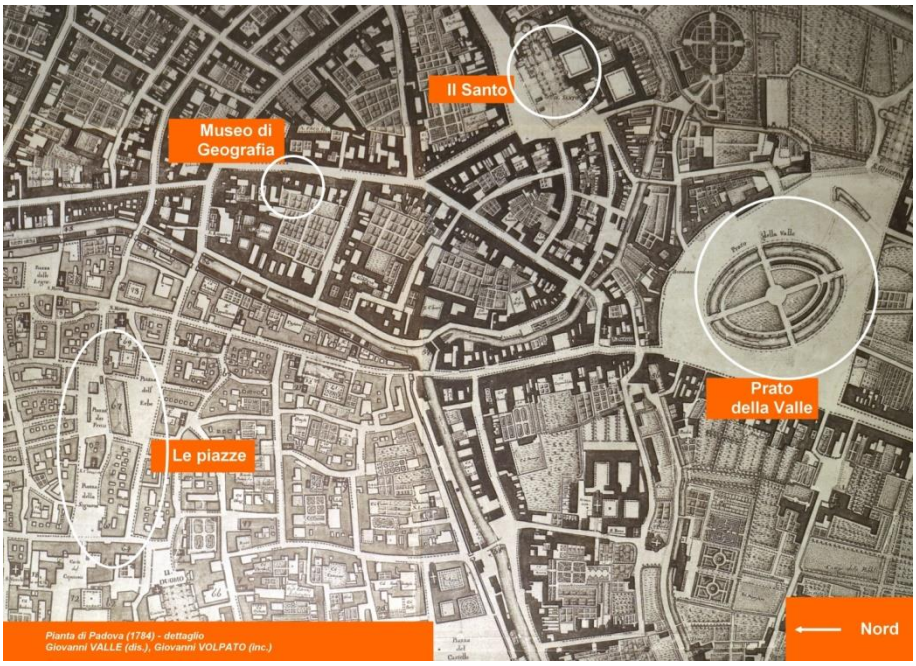
PIÙ CLASSI AL MUSEO CONTEMPORANEAMENTE

Le attività didattiche si svolgono in una sala dedicata ed opportunamente equipaggiata (**Sala Giovanni Marinelli**, al primo piano) o eventualmente nell'A**ula informatica** della Sezione di Geografia (secondo piano). Non essendo possibile svolgere più di un laboratorio didattico contemporaneamente nello stesso spazio, proponiamo di seguito alcune attività mirate a coinvolgere anche il gruppo che resterebbe altrimenti escluso.
Mentre il primo gruppo svolgerà il laboratorio didattico in sala museo, il secondo gruppo potrà:

Opzione	Descrizione
A	Partecipare ad un laboratorio in **aula informatica** *(è sempre bene controllare il luogo di svolgimento dei laboratori)*
B	Svolgere le "**Missioni possibili**": attività di esplorazione della città *(scopri di più leggendo la prossima pagina)*
C	Visitare uno degli altri **musei dell'Università di Padova** *(www.musei.unipd.it)*
D	Visitare uno dei seguenti luoghi di cultura: - **Basilica del Santo** e mostra Antonium - **Cappella degli Scrovegni**
E	Fare altro, a libera discrezione dei docenti

MISSIONI POSSIBILI

ATTIVITÀ DI ESPLORAZIONE GEOGRAFICA CREATIVA



Scuola: tutte	**Partecipanti**: tutti	**Durata**: libera
Classi: tutte	**Costo:** gratuito	**Luogo**: Centro storico di Padova (PD)

Descrizione

Tutte le classi che verranno in visita al Museo di Geografia possono richiedere al Museo le ormai famose "**missioni possibili**" da svolgere nel centro di Padova. Le missioni potranno essere anticipate via email e consistono in alcune attività, differenziate per livello scolastico, mirate a far sperimentare agli alunni e alle alunne il valore dell'indagine di campo: metodologia di lavoro e ricerca dei geografi.

I tre luoghi interessati sono facilmente raggiungibili a piedi dal museo in pochi minuti e sono: la Basilica del Santo, Prato della Valle e le piazze del centro. Le missioni consistono in **brevi attività creative e coinvolgenti** pensate per approfondire la storia, la geografia e l'attualità di questi luoghi. Tra le modalità proposte ci sono: il **disegno**, **l'intervista**, **l'osservazione**, **l'ascolto**, la **matematica** e la **lettura**.

Ogni classe è libera di svolgere una, alcune o tutte le missioni proposte, a seconda del tempo a disposizione e dell'interesse.

I materiali per le missioni vanno richiesti al momento della prenotazione.

Nessun operatore museale accompagnerà le classi durante queste attività. I gruppi si dovranno organizzare in autonomia.

PRESENTAZIONE DELLE ESPERIENZE E DEGLI SPAZI DEL MUSEO

PER INSEGNANTI E DIRIGENTI

Con l'obiettivo di far conoscere più nel dettaglio le proposte e gli spazi che verranno messi a disposizione delle classi e dei gruppi, il Museo di Geografia organizza un momenti di **presentazione pubblica** dei propri servizi educativi.

Dirigenti scolastici, insegnanti ma anche genitori ed educatori sono invitati a partecipare.

Gli incontri permetteranno di entrare in relazione con lo staff del Museo e di pianificare al meglio la propria uscita didattica al Museo o in ambiente.

Le presentazioni si terranno:

> **mercoledì 17 settembre 2019** dalle ore 15:00 alle ore 18.00
> la partecipazione è libera ma è gradita la prenotazione.
>
> **lunedì 30 settembre 2019** dalle ore 15:00 alle ore 18.00
> la partecipazione è libera ma è gradita la prenotazione.

È prevista inoltre, in seguito all'inaugurazione del Museo, l'organizzazione di alcune **visite guidate al museo rivolte esclusivamente ai docenti**. Le date di questi appuntamenti verranno rese note nel mese di dicembre tramite il sito, la newsletter e la pagina facebook.

LABORATORI DIDATTICI

LABORATORIO 1
GAIA E IL GIOCO DELLA GEOGRAFIA

Scuola: infanzia	**Partecipanti**: max. 25 | 40 in due turni	**Durata**: 90 min o due turni da 45 min
Sezioni: tutte	**Costo:** € 100 al museo | € 130 a scuola	**Spazi**: museo o scuola

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 abbiamo organizzato un gioco che porterà i piccoli viaggiatori a guardare lontano. Siamo convinti che la geografia 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 quello di coinvolgere i bambini e le bambine in un laboratorio divertente che stimoli la curiosità verso il mondo che tutti noi abitiamo.

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

Articolazione

- Accoglienza al Museo e attività in *circle time* per introdurre la mascotte Gaia e il suo grande gioco
- Divisione in quattro squadre, giochiamo ad un gioco dell'oca "mondiale" con un dado speciale!

Materiali messi a disposizione della classe

- Gaia, la mascotte
- Il campo da gioco, un grande planisfero "dell'oca" da calpestare
- Strumenti e materiali autentici del Museo

Altre informazioni

La durata del laboratorio può risultare eccessiva per gruppi con bambini molto piccoli. In alternativa ad un unico laboratorio è possibile svolgere, allo stesso prezzo, due laboratori di 45 min per due gruppi classe distinti. In questo caso il numero massimo di bambini partecipanti può salire fino a 40.

LABORATORIO 2
PAROLE E AZIONI PER LEGGERE IL MONDO

Scuola: infanzia	**Partecipanti**: max. 25 | 40 in due turni	**Durata**: 90 min o due turni da 45 min
Sezioni: medi e grandi	**Costo:** € 100	**Spazi**: sala museo

Descrizione

Il mondo per i bambini è una continua scoperta ed è per questo importante aiutarli ad acquisire le competenze basilari per potersi orientare nello spazio fisicamente e con le parole. L'esperienza comincerà con la scoperta degli spazi del Museo e del patrimonio in essi custodito. Durante la visita i bambini avranno modo di alimentare la propria curiosità e organizzarla spazialmente. Successivamente, grazie ad una narrazione in cui realtà e fantasia si intrecciano, i bambini verranno coinvolti nella "geo-drammatizzazione" della storia (focus sull'orientamento), nella misurazione delle distanze (focus su alcune competenze logico-matematiche) e nel racconto (focus sugli aspetti emotivi legati ai luoghi).
La proposta mira ad educare e sensibilizzare la decodifica di uno spazio attraverso l'uso di alcune parole chiave (i più semplici concetti topologici) e di alcuni strumenti geografici forniti dal museo.

Articolazione

A scuola

- Osservazione del proprio ambiente di vita, attraverso una rielaborazione grafica guidata

Al Museo

- Dialogo sull'esperienza svolta in classe
- Visita alle sale espositive mirata ad introdurre una selezione di parole e strumenti
- Gioco di esplorazione e descrizione di un luogo ricreato al museo a partire dalla lettura di un albo illustrato.
- Rappresentazione cartografica guidata dello spazio "giocato"

A scuola

- Produzione e narrazione di nuovi scenari, reali e non, secondo le modalità sperimentate al museo.

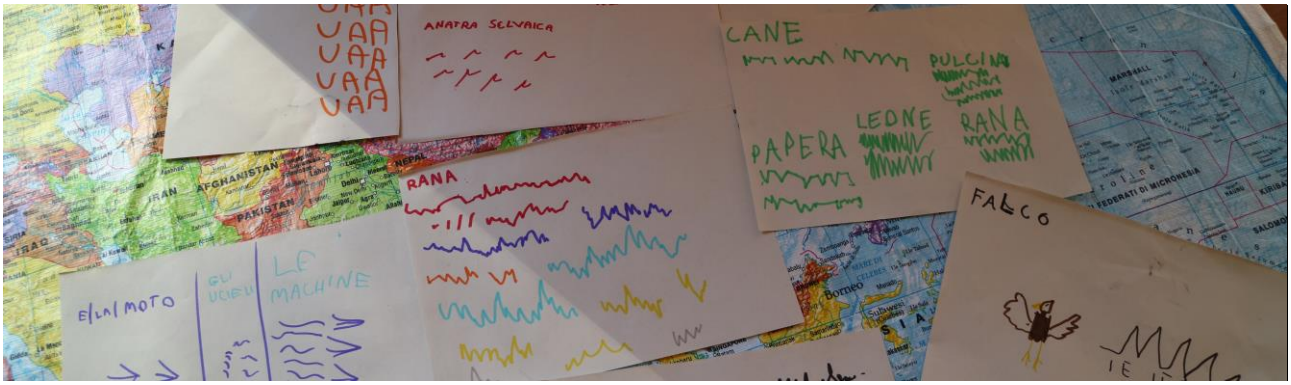
Materiali messi a disposizione della classe

- Istruzioni e strumenti (modello di "Macchina fotografica" da decorare) per le attività svolgibili a scuola (pre e post)
- Materiali di lavoro (cartoncini, cancelleria, ecc.)

Altre informazioni

In alternativa ad un unico laboratorio è possibile svolgere, allo stesso prezzo, due laboratori di 45 min per due gruppi classe distinti. In questo caso il numero massimo di bambini partecipanti può salire fino a 40.

LABORATORIO 3
ASCOLTIAMO IL MONDO E FACCIAMO GEOGRAFIA CON RITMO



Scuola: primaria	**Partecipanti**: max. 30	**Durata**: 90 min
Classi: prime e seconde	**Costo:** € 100	**Spazi**: sala museo

Descrizione

Se lo sappiamo ascoltare, anche il silenzio 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 aprirà le porte verso un nuovo modo di scrivere la musica e condurrà i bambini e le bambine ad esplorare con l'udito e poi riprodurre con materiali di riciclo alcuni ambienti conosciuti: la città, il bosco, il fiume, la scuola. Il laboratorio contribuirà ad introdurre i bambini e le bambine alla dimensione sonora della geografia stimolando la loro curiosità verso le caratteristiche fisiche, biologiche ed umane dei paesaggi sonori.

Articolazione

A scuola

- Caccia e raccolta dei suoni

Al museo

- Accoglienza e introduzione al mondo dell'ascolto e dei suoni
- Gioco per imparare a scrivere i suoni con creatività
- Caccia e 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

Materiali messi a disposizione della classe

- Suoni a volontà
- materiali di riciclo e di utilizzo comune da utilizzare in modo creativo ed inaspettato

LABORATORIO 4
EDUCARE ALLA SPAZIALITÀ: NEL BOSCO CON HANSEL E GRETEL

Scuola: primaria	**Partecipanti**: max. 30	**Durata**: 90 min
Classi: seconde	**Costo:** € 100	**Spazi**: sala museo

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

A scuola

- Lettura della fiaba e creazione secondo le istruzioni fornite degli elementi in carta (alberi e casette) da portare al museo.

Al museo

- Accoglienza al museo e recupero orale della fiaba, con 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 visita alle sale museali permette un confronto diretto con gli strumenti della geografia.

Materiali messi a disposizione della classe

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

LABORATORIO 5

N.E.S.O. E LA SCOPERTA DEI PUNTI CARDINALI

Scuola: primaria	**Partecipanti**: max. 30	**Durata**: 90 min
Classi: seconde e terze	**Costo:** € 100 al museo | € 130 a scuola	**Spazi**: museo o scuola

Descrizione

Il laboratorio propone un primo approccio all'orientamento spaziale attraverso la scoperta della bussola e dei punti cardinali. I quattro gnomi che li personificano diventano della vere e proprie guide per gli alunni durante tutto il percorso laboratoriale. La rappresentazione tridimensionale del bosco di Cardinal si pone come sfondo integratore per lo svolgersi delle attività, stimolando la curiosità, l'interesse degli alunni e contestualizzando l'apprendimento.

Articolazione

- Partendo da un coinvolgente puzzle geografico da ricomporre, si inizia l'attività con una vera e propria "Caccia allo gnomo" che permette ai bambini di cercare e trovare nell'ambiente circostante i quattro personaggi guida del laboratorio.
- Una storia illustrata, narrata ad alta voce, permette ai bambini di conoscere i quattro gnomi e i luoghi in cui vivono, fino ad arrivare ad una situazione-problema da risolvere: costruire una bussola.
- Il gioco conclusivo "il coding del bosco di Cardinal", simula un compito autentico stimolando i bambini a mettere in campo le conoscenze acquisite per aiutare gli gnomi ad orientarsi.

Materiali messi a disposizione della classe

- Istruzioni per costruire una bussola
- Cartelli rappresentanti i quattro gnomi (punti cardinali) da appendere in classe
- Materiale per costruire l'orologio dei punti cardinali

LABORATORIO 6

ORIENTAMENTO? UN GIOCO DA RAGAZZI. LA GEO-BATTAGLIA PUÒ COMINCIARE!

Scuola primaria	**Partecipanti**: max. 30	**Durata**: 90 min
Classi: terze	**Costo:** € 100 al museo | € 130 a scuola	**Spazi**: museo o scuola

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 possegga e utilizzi 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 coinvolgono tanto la fisicità quanto l'astrazione. Una grande battaglia geografica 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 può cominciare: giochi di difficoltà crescente sul reticolato geografico
- Intermezzo di disegno con le coordinate geografiche
- Esercitazioni finali sulle carte topografiche dell'Istituto Geografico Militare

Materiali messi a disposizione della classe

- Reticolati geografici di difficoltà crescente (che verranno anche lasciati alle insegnanti per poter essere riutilizzati a scuola)
- Cartografia originale dell'Istituto Geografico Militare

LABORATORIO 7
LA SCUOLA A PORTATA DI MANO:
PICCOLO LABORATORIO DI CARTOGRAFIA TATTILE

Scuola: primaria	**Partecipanti**: max. 30	**Durata**: 90 min
Classi: terze e quarte	**Costo:** € 100 al museo | € 130 a scuola	**Spazi**: museo o scuola

Descrizione

Forse non tutti sanno che le più antiche carte geografiche non erano di carta ma di terracotta e che gli Inuit della Groenlandia scolpivano piccole mappe nel legno, per permettere ai marinai di leggerle con le mani anche al buio della notte! A partire da suggestioni come queste, il laboratorio riscopre le origini materiche della cartografia e propone alle classi la progettazione e la costruzione di una mappa tattile. Obiettivo dell'attività è realizzare una pianta tridimensionale della propria scuola, che possa essere letta anche ad occhi chiusi.

Attraverso l'ideazione e la realizzazione della propria mappa tattile, la classe avrà modo di approfondire la conoscenza spaziale degli ambienti scolastici, elaborare strategie di rappresentazione sintetica e condivisa, quindi produrre un manufatto che possa favorire l'acquisizione di una visione d'insieme dei luoghi scolastici che vivono quotidianamente.

Le attività sono adatte a tutti e risultano particolarmente indicate per classi e scuole con **studenti non vedenti o ipovedenti**.

Articolazione

A scuola

- Studio preliminare degli spazi scolastici da svolgere secondo le indicazioni che verranno fornite (misurazioni, fotografie, disegni, ecc.).

Al Museo

- Dialogo sull'esperienza svolta in classe
- Introduzione alla cartografia tattile e al tema dell'accessibilità
- Esercizi sonori e progettazione della mappa tattile
- Costruzione condivisa della mappa

A scuola

- Fase di test dell'elaborato (sperimentazione e interviste con la mappa)

Materiali messi a disposizione della classe

- Materiali didattici e non per persone non vedenti
- Materiali di riuso e cancelleria

LABORATORIO 8
IL CLIMA E L'UOMO. UNO PER TUTTI, TUTTI PER UNO

Scuola: primaria	**Partecipanti**: max. 30	**Durata**: 90 min
Classi: quarte	**Costo:** € 100	**Spazi**: museo

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 in continua mutazione e anche questo lo rende un oggetto di studio tanto complesso quanto affascinante. Grazie alle attività di questo laboratorio gli studenti e le studentesse potranno "misurarsi" con degli strumenti di misurazione originali e meglio comprendere così la differenza tra fattori ed elementi del clima. Questo contribuirà a far maturare la consapevolezza dell'importanza della misurazione dei fenomeni atmosferici nell'ottica di poter comprendere – attraverso la lettura dei dati raccolti– i grandi cambiamenti che interessano il nostro pianeta. Il laboratorio procederà quindi con la visita della sala espositiva dedicata alla misurazione, dove saranno mostrate alcune rappresentazioni del cambiamento climatico globale su un grande globo magico (Magic Planet) e dove gli studenti verranno infine invitati a prendere parte in prima persona al cambiamento.

Articolazione

- Discussione introduttiva sul clima e costruzione di una mappa concettuale condivisa
- Gioco di osservazione (e sfide) con strumenti e materiali autentici del Museo
- Guardiamo il clima con il Magic Planet
- Un armadio di piccole azioni per cambiare il mondo
- Riflessioni conclusive

Materiali messi a disposizione della classe

- Strumenti di misurazione e cartografie tematiche autentiche
- *Magic Planet* (vedi a pag. 36)

LABORATORIO 9
DALLA CARTA ALLA REALTÀ E VICEVERSA
DIAMO VITA AI PAESAGGI

Scuola: primaria	**Partecipanti**: max. 30	**Durata**: 90 min
Classi: quarta	**Costo:** € 100	**Spazi**: museo

Descrizione

Il laboratorio ha l'obiettivo di introdurre al linguaggio della geografia attraverso un esercizio di costruzione cartografica dove verrà posta grande attenzione alla simbologia. Verranno proposti alcuni giochi che porteranno i bambini e le bambine – organizzati in gruppi – a codificare gli elementi di un paesaggio e ad inventare poi una relazione spaziale tra i vari elementi. Dai simboli inventati, si passerà quindi ai simboli della cartografia ufficiale dell'Istituto Geografico Militare, con i quali gli alunni avranno modo di confrontarsi direttamente grazie alla lettura guidata e giocata delle carte topografiche in scala 1:25.000. Il percorso 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
- Memory a squadre sugli elementi dei diversi paesaggi (costiero, montano, urbano, planiziale, collinare, ecc.)
- Ideazione e realizzazione di mappe con simbologia personalizzata
- Confronto con la cartografia ufficiale e riflessioni di gruppo
- Tombola cartografica finale

Materiali messi a disposizione della classe

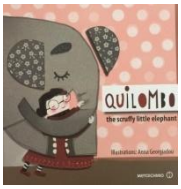
- Gioco del memory cartografico
- Carte topografiche IGM
- Gioco della tombola cartografica

LABORATORIO 10
QUILOMBO. IL RACCONTO DI UN ELEFANTE VENUTO DA LONTANO

Scuola: primaria	**Partecipanti**: max. 30	**Durata**: 90 min
Classi: quarte e quinte	**Costo:** € 100	**Spazi**: museo

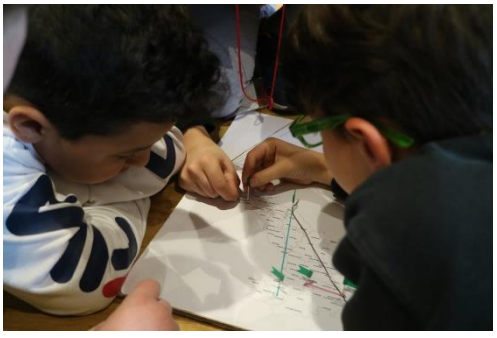
Descrizione

Il tema delle migrazioni è oggi più che mai discusso in modo non chiaro e talvolta fuorviante. Nonostante si possa pensare che le migrazioni siano una tematica lontana dai bambini o troppo complicata da spiegare, in realtà esse sono un fenomeno molto più vicino alla loro esperienza di quanto si possa immaginare: basti pensare a quanti di noi siano nati e cresciuti in un luogo ed ora vivono in un altro. Attraverso alcune attività di ricerca guidata, lettura animata e pensiero collettivo, il laboratorio si propone di favorire nei bambini e le bambine un pensiero critico e indipendente rispetto a questo tema. Partire dalla storia di un piccolo elefante e dalla propria storia, infatti, ci aiuterà a capire le rotte che tante persone intraprendono per spostarsi nel mondo e le motivazioni che le spingono a farlo.



Nota: "QUILOMBO, the scruffy little elephant" è un libro di Daphne Vloumidi, proprietaria di un Hotel a Lesvos, Grecia. Un giorno durante l'estate 2015, nel pieno del picco degli sbarchi, Daphne trova in uno dei campi allestiti per dare assistenza ai migranti, un piccolo elefante giocattolo, buttato a terra, tutto sporco. Questa è l'occasione che le fa scrivere alla sua nipotina una lettera che le invia raccontandole la storia di un piccolo elefante arrivato da lontano dopo un viaggio lungo e difficile. L'elefante diventa l'espediente per raccontare ad una bambina i pensieri ed i sentimenti di chi ha visto e vissuto da vicino questi eventi.

Articolazione



A scuola

- Lavoro preparatorio per prendere dimestichezza con le parole chiave per comprendere il testo (in inglese)
- Raccogliere informazioni presso la propria famiglia su eventuali origini diverse dal luogo attuale di residenza

Al Museo

- Lettura animata della storia di Quilombo
- Tracciatura delle rotte che ognuno ha intrapreso per arrivare nella città dove vive attualmente
- Riflessione condivisa sul perché ci si sposta e su quale sarebbe la nostra "meta ideale"

Materiali messi a disposizione della classe

- Materiali per il lavoro preparatorio da svolgere in classe
- Il libro "Quilombo, the scruffy elephant"

LABORATORIO 11
VIRTUAL TOUR TRA LE REGIONI D'ITALIA

Scuola: primaria	**Partecipanti**: max. 26	**Durata**: 90 min
Classi: quinte	**Costo:** € 100	**Spazi**: aula informatica del museo

Descrizione

Attraverso l'utilizzo di uno sfondo integratore legato alle esplorazioni spaziali, il laboratorio invita i bambini a compiere una missione geografica TOP secret. I bambini riceveranno a scuola una lettera d'ingaggio e, una volta al Museo, 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 l'attività i ragazzi saranno chiamati a svolgere diverse missioni geografiche che li porteranno ad esplorare le regioni d'Italia e a georeferenziare le conoscenze già in loro possesso. Grazie alla varietà di funzionalità che verranno utilizzate, la partecipazione a questo laboratorio permetterà a tutti i partecipanti di imparare ad usare con disinvoltura *Google Earth* e di consolidare le proprie conoscenze geografiche. Il laboratorio, inoltre, rappresenta un'occasione privilegiata anche per gli insegnanti, che potranno appropriarsi di una metodologia di lavoro utile per supportare la didattica geografica e non solo.

Articolazione

A scuola

- Attività di ricerca e selezione dei contenuti per le regioni scelte

Al Museo

- Accoglienza nell'astronave del Museo
- Scuola di volo per prendere dimestichezza con i comandi di *Google Earth*
- Svolgimento in coppie delle missioni assegnate
- Consegna dei brevetti di volo

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

LABORATORIO 12
GRAND TOUR D'ITALIA
LA GRANDE SFIDA

Scuola: primaria	**Partecipanti**: max. 30	**Durata**: 90 min
Classi: quinte	**Costo:** € 100 al museo | € 130 a scuola	**Spazi**: museo o scuola

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. Il Museo di Geografia si ispira a questa pratica per lanciare una sfida a tutte le classi quinte sulla conoscenza del nostro Bel Paese.

Il laboratorio consiste in un percorso ludico-competitivo che stimolerà i bambini e le bambine a mettere alla prova le proprie conoscenze sulla geografia dell'Italia (regioni, capoluoghi di regione, province, rilievi, pianure, fiumi, laghi, ghiacciai, monumenti, tradizioni, ricette, storia, canti, ecc.) per acquisire il maggior numero di punti possibili. Alla fine del laboratorio verrà rilasciato un attestato di partecipazione con i punteggi delle squadre e della classe. Alla fine dell'anno scolastico, le tre classi e le tre squadre che avranno ottenuto il i punteggi più alti saranno premiate con un premio geografico.

Articolazione

- Accoglienza al Museo e presentazione del Grand Tour
- Introduzione al viaggio. Inquadramento geografico
- Tutti al proprio posto: parte la sfida tra squadre
- Conteggi finali e consegna dell'attestato

Materiali messi a disposizione della classe

- Giochi e materiali vari sull'Italia

LABORATORIO 13
SEGNARE, DI-SEGNARE E COMUNICARE. LA GEOGRAFIA SENZA VOCE

Scuola: primaria e sec. I grado	**Partecipanti**: max. 30	**Durata**: 90 min
Classi: tutte	**Costo:** € 100	**Spazi**: museo

Descrizione

La scuola insegna ai bambini e le bambine ad esprimersi attraverso il linguaggio parlato e scritto, tralasciando però troppo spesso di educare alla gestualità e alla lettura della prossemica: componenti comunicative altrettanto fondamentali. Il nostro corpo, infatti, è un'eccezionale strumento di comunicazione e lo dimostra il fatto che anche a livello nazionale esiste una comunità segnate, ovvero un gruppo di persone in grado di comunicare tra loro attraverso una lingua fatta di soli gesti ed espressioni: la Lingua Italiana dei Segni (LIS). La LIS – lingua di una comunità inclusiva, attenta ad accogliere e a non discriminare – ha una fortissima componente spaziale perché ciascun gesto acquista significato in relazione alla posizione in cui si trova e all'espressione a cui si associa, in un continuo dialogo con lo spazio circostante, al quale si adegua attraverso spostamenti e cambi di prospettiva. Il laboratorio ha l'obiettivo di introdurre alunni ed insegnanti all'utilità e alle potenzialità della LIS attraverso alcuni esercizi mirati a sviluppare le proprie abilità spaziali e comunicative. Le attività sono adatte a tutti e risultano particolarmente indicate per classi e scuole con **studenti non udenti**.

Articolazione

A scuola, prima di visitare il museo

- Visione di un video introduttivo e familiarizzazione con l'alfabeto LIS attraverso semplici giochi

Al Museo:

- Accoglienza e introduzione pratica alla dimensione spaziale del linguaggio LIS.
- Gioco mirato ad apprendere alcune gestualità di base per potersi orientare in una planimetria
- Breve visita guidata (non esaustiva) alle sale espositive in LIS
- Sfida finale: far trovare l'oggetto segnato! Ognuno sceglie un oggetto esposto al museo e deve farlo indovinare alla propria squadra senza poter parlare.

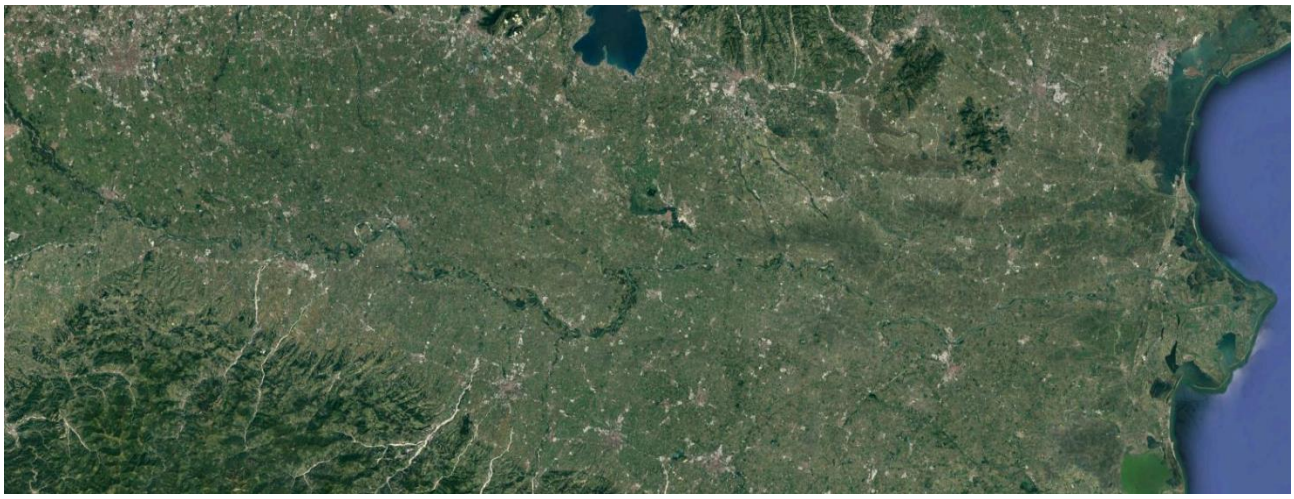
A scuola, dopo la visita:

- - Creare un'istruzione video per descrivere gli spazi della scuola in LIS.

Materiali messi a disposizione della classe

- Materiali per il lavoro preparatorio da svolgere in classe
- Elenco di risorse web da consultare per sviluppare ulteriormente il lavoro, dopo la visita al museo.

LABORATORIO 14
GEOLAB 3D. ALLA SCOPERTA DEI RILIEVI NELLA PIANURA



Scuola: primaria | sec. I grado	**Partecipanti**: max. 30	**Durata**: 90 min
Classi: quarta e quinta | tutte	**Costo:** € 100 al museo | € 130 a scuola	**Spazi**: museo o scuola

Descrizione

La pianura Padana ha una storia geologica affascinate che coinvolge sia gli imponenti ghiacciai alpini che i grandi fiumi del nord Italia. Il laboratorio permetterà di ricostruire la genesi e lo sviluppo della pianura ponendo attenzione all'azione delle acque che, scorrendo in superficie e sottoterra, ne hanno via via plasmato la forma. Il terreno, infatti, racchiude in sé tanti indizi che possono aiutare a ricostruirne lo sviluppo e a capire cosa ci fosse in passato al suo posto. Grazie ad un grande rilievo stratigrafico in 3D e un grande tappeto calpestabile, gli alunni e le alunne scopriranno giocando che la pianura non è "piatta" e che è possibile leggerne la storia facendo attenzione agli indizi nascosti nelle forme del terreno.

Articolazione

A scuola, prima di visitare il museo

- Lettura della lettera di benvenuto e prima indagine guidata.

Al Museo:

- Visione di un filmato introduttivo sulle forme dei rilievi terrestri... con qualche sorpresa!
- Apprendiamo come riconoscere le principali forme del terreno e la loro posizione nello spazio
- Rilievo Stratigrafico 3D: una vera sfida contro il tempo! Riusciranno le squadre ad individuare il fiume nascosto?
- Profilo Stratigrafico 2D: la sfida continua per comprendere l'importanza di indagare gli elementi nel loro insieme, nei particolari, e in diverse angolazioni
- Sfida finale tra le squadre e lancio delle sfide future

Materiali messi a disposizione della classe

- Lettera di benvenuto e materiali per il lavoro preparatorio da svolgere in classe
- Grande rilievo geomorfologico scomponibile
- Libretti stratigrafici, dove annotare le coordinate del rilievo
- Basi per poter disegnare i profili stratigrafici

LABORATORIO 15
ORIENTARSI CON LE STELLE

Scuola: primaria | sec. I e II grado	**Partecipanti**: max. 30	**Durata**: 90 min
Classi: quarta e quinta | tutte	**Costo:** € 100	**Spazi**: museo

Descrizione

L'osservazione del cielo è in grado di raccontarci chi siamo e aiutarci a capire dove siamo. In questo laboratorio rifletteremo e giocheremo su queste due importanti domande attraverso la lettura di una favola celeste che introduca i partecipanti alla mitologia delle costellazioni e permetta di approfondire l'antico rapporto tra l'uomo e il cielo.
A seconda dell'età il laboratorio coinvolgerà gli studenti con attività volte a far comprendere il mondo celeste attraverso l'uso della cartografia e avvalendosi di un potente planetario virtuale. Sarà offerta infatti l'occasione di esplorare i cieli nei diversi periodi dell'anno, da punto di osservazione diversi, per consolidare la capacità di orientarsi nel cielo e sulla Terra.
In conclusione verrà proposta una simpatica sfida multi-touch sulle costellazioni.

Articolazione

- Accoglienza al Museo e lettura della favola celeste
- Introduzione e riconoscimento delle principali stelle e costellazioni
- Osservazione e gioco con il planetario virtuale
- Sfide celesti, a squadre
- Attività di costruzione del notturnale (se il tempo lo permetterà)

Materiali messi a disposizione della classe

- Planetario virtuale
- Materiale per costruire un notturnale (orologio stellare)
- Globi celesti antichi
- Cancelleria

LABORATORIO 16
DOVE SONO? DOVE SEI?
I SEGRETI DELL'ORIENTAMENTO

Scuola: sec. I grado	**Partecipanti**: max. 30	**Durata**: 90 min
Classi: prime	**Costo:** € 100 al museo | € 130 a scuola	**Spazi**: museo o scuola

Descrizione

Orientarsi nello spazio è una competenza fondamentale che influenza i nostri spostamenti e la nostra capacità di memorizzare e ricordare ciò che apprendiamo. Il nostro cervello, infatti, sfrutta le nostre abilità spaziali per organizzare e richiamare le conoscenze 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. Attraverso un gioco finale sulla geografia dell'Italia, infine, i ragazzi e le ragazze avranno l'occasione di consolidare le proprie capacità di orientamento rispetto a punti di riferimento relativi e assoluti.

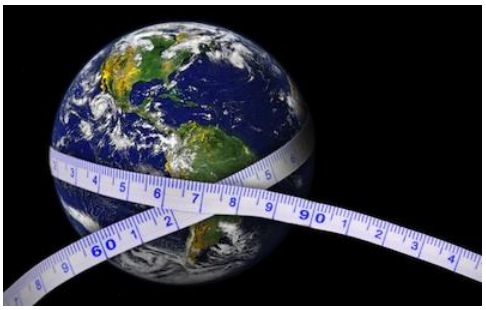
Articolazione

- 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

Materiali messi a disposizione della classe

- Riproduzioni e cartografie autentiche proveniente dal patrimonio del Museo
- Tessere del gioco geografico per rinforzare l'orientamento sul territorio italiano

LABORATORIO 17
MISURIAMO IL MONDO.
LABORATORIO GEOGRAFICO MATEMATICO



Scuola: sec. I grado	**Partecipanti**: max. 30	**Durata**: 90 min
Classi: prime e seconde	**Costo:** € 100 al museo | € 130 a scuola	**Spazi**: museo o scuola

Descrizione

A ciascuno 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 misurazione del mondo, consolidando concetti cruciali quali: latitudine e longitudine, meridiani e paralleli, reticolato geografico, coordinate geografiche e scala di riduzione. Il laboratorio prevede inoltre delle attività di gruppo in cui, lavorando con la cartografia IGM autentica, i ragazzi saranno sfidati a calcolare distanze, quote e coordinate geografiche UTM di punti noti sulla carta.

Articolazione

- Accoglienza al Museo e introduzione sull'importanza della misurazione nelle scienze e in geografia
- Sperimentazioni dirette di misurazione
- Attività sulla rappresentazione del mondo: latitudine, longitudine e coordinate
- Esercitazione con le carte topografiche IGM
- Sfida finale per consolidare le conoscenze acquisite

Materiali messi a disposizione della classe

- Coordinatometri, curvimetri, metri e telemetro
- Cartografie autentiche dell'IGM

LABORATORIO 18
GRAND TOUR D'EUROPA
LA SUPER SFIDA!

Scuola: sec. I grado	**Partecipanti**: max. 30	**Durata**: 90 min
Classi: prime e seconde	**Costo:** € 100 al museo | € 130 a scuola	**Spazi**: museo o scuola

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. Il Museo di Geografia si ispira a questa pratica per lanciare una sfida a tutte le classi seconde sulla conoscenza della geografia dell'Europa.

Il laboratorio consiste in un percorso ludico-competitivo che stimolerà i ragazzi e le ragazze a mettere alla prova le proprie conoscenze sulla geografia europea (stati, stati membri dell'Unione Europea, monarchie e repubbliche, capitali, rilievi, pianure, fiumi, laghi, monumenti, canzoni, ecc.) per acquisire il maggior numero di punti possibili. Alla fine del laboratorio verrà rilasciato un attestato di partecipazione con i punteggi delle squadre e della classe. Alla fine dell'anno scolastico, le tre classi e le tre squadre che avranno ottenuto il maggior numero di punti saranno ufficialmente premiate dal museo con un premio geografico.

Articolazione

- Accoglienza al Museo e presentazione del Grand Tour
- Introduzione al viaggio. Inquadramento geografico
- Tutti al proprio posto: parte la sfida tra squadre
- Conteggi finali e consegna dell'attestato

Materiali messi a disposizione della classe

- Giochi e materiali vari sull'Europa

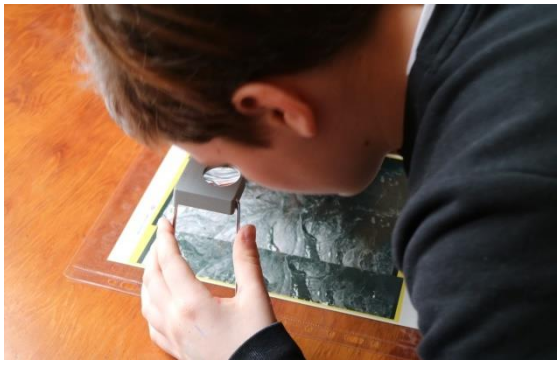
LABORATORIO 19
HASHTAG: FACCIAMO #GEOGRAFIA CON LA #FOTOGRAFIA

Scuola: sec. I e II grado	**Partecipanti**: max. 30	**Durata**: 90 min
Classi: tutte	**Costo:** € 100	**Spazi**: museo

Descrizione

La fotografia è al tempo stesso strumento e racconto ed è anche per questo che viene da sempre utilizzata dai geografi impegnati ad esplorare, 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 che prende avvio dalle fotografie degli studenti per poi coinvolgere alcuni scatti del patrimonio museale. Le attività utilizzeranno un linguaggio aggiornato ai tempi dei social network e proporranno un semplice modello di lettura delle immagini che guiderà all'osservazione e all'analisi attraverso l'uso degli hashtag, introducendo il concetto di "paesaggio" così com'è inteso oggi dalla comunità scientifica dei geografi. Il laboratorio si concluderà con l'osservazione di alcune immagini stereoscopiche. Il laboratorio mira a stimolare i partecipanti ad interrogarsi sul potere della fotografia e a sperimentarne i suoi moltissimi usi in ambito geografico.

Articolazione



A scuola o per casa

- Ricerca o produzione di fotografie sul paesaggio

Al Museo

- Accoglienza al Museo e breve introduzione alla fotografia
- Lavoro di gruppo per catalogare le fotografie portate dagli studenti
- Gioco di ruolo per comprendere la pluralità del paesaggio
- Visioni stereoscopiche e conclusione del laboratorio

Materiali messi a disposizione della classe

- Macchine fotografiche, lastre fotografiche, fotografie e diapositive originali del patrimonio del Museo
- Lavagna luminosa e proiettore
- Immagini stereoscopiche e visori
- Immagini digitali provenienti dal patrimonio fotografico del Museo

LABORATORIO 20
CONOSCERE E COMUNICARE LE MIGRAZIONI

Scuola: sec. I e II grado	**Partecipanti**: secondo capienza	**Durata**: 90 min
Classi: tutte	**Costo:** € 130	**Spazi**: lab informatico a scuola

Descrizione

Le migrazioni sono un tema complesso e molto dibattuto. 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 guidato di ricerca, ad approfondire la situazione della propria città e provincia. Il lavoro si baserà sui dati ufficiali presenti nei principali siti istituzionali, i quali verranno analizzati a diverse scale: nazionale, europea 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 e carte tematiche per illustrare i dati.

Articolazione

Prima del laboratorio

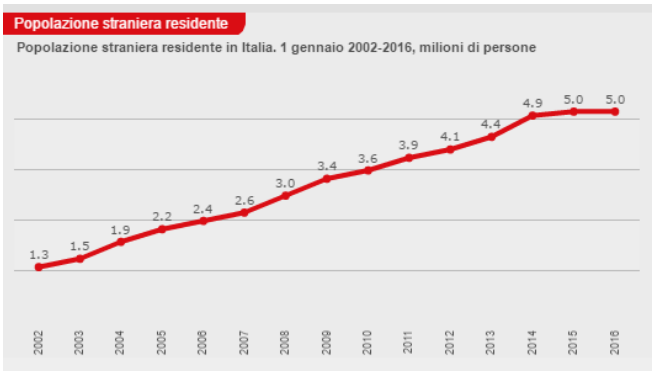
- Somministrazione di un questionario prima di iniziare a trattare l'argomento in modo da far emergere le conoscenze informali (apprese in famiglia, da conoscenti e media)

Durante il laboratorio

- Introduzione ai termini legati all'immigrazione con focus sul fenomeno dei richiedenti asilo. Saranno quindi forniti alcuni suggerimenti importanti per valutare l'attendibilità delle fonti
- Gioco a squadre sui numeri del fenomeno migratorio con Kahoot
- Raccolta di dati online, costruzione di grafici su Excel e riflessione collettiva
- Per concludere sarà ripreso il questionario iniziale e verrà chiesto agli alunni di autovalutare ed eventualmente correggere le proprie conoscenze informali iniziali.

Materiali messi a disposizione della classe

- Slide guida dell'intervento



LABORATORIO 21
DOVE E PERCHÉ? LE ROTTE DEL CIBO

Scuola: sec. I e II grado	**Partecipanti**: max. 26	**Durata**: 90 min
Classi: tutte	**Costo:** € 100	**Spazi**: aula informatica del museo

Descrizione

Il laboratorio propone un'accattivante riflessione sui percorsi che le bevande e i cibi intraprendono prima di arrivare sulle nostre tavole. A partire dall'esempio emblematico dell'acqua in bottiglia i ragazzi e le ragazze saranno stimolati e guidati nell'individuare le materie prime che compongono gli alimenti più comuni, nel ricercare la loro origine e tracciare infine 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

A scuola

- Introduzione al composito mondo delle *geografie del cibo* (rapporto materia prima/prodotto finito, filiera e processi di trasformazione, ecc.) è introdotto ai ragazzi mediante una semplice attività (fornita dal Museo)

Al Museo

- Attraverso una serie di esercizi interattivi e guidati in *Google Earth*, verranno mappati i percorsi dell'acqua, dalla fonte al supermercato.
- Divisi in piccoli gruppi, gli studenti sono chiamati a creare e personalizzare le proprie *rotte del cibo*, realizzando mappe tematiche digitali.
- Cosa mangiamo questa sera? La sfida al menù più "sostenibile" è lanciata. Quali squadre si aggiudicheranno il titolo di geo-cuochi dell'anno?

Materiali messi a disposizione della classe

- Aula informatica con 13 postazioni
- Schede di approfondimento relative ad alcuni prodotti alimentari

LABORATORIO 22
LEGGERE, INTERPRETARE E NARRARE IL MONDO: LA GEOGRAFIA ATTRAVERSO GLI OCCHI DELLA LETTERATURA

Scuola: sec. I grado | sec. II grado
Partecipanti: max. 30
Durata: 90 min
Classi: seconda e terza | tutte
Costo: € 100 al museo | € 130 a scuola
Spazi: museo o scuola

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 dipenderanno dal grado scolastico della classe aderente.

Materiali messi a disposizione della classe

- Testi letterari per le attività

LABORATORIO 23
PAESAGGI AL FUTURO: PATRIMONIO E GIUSTIZIA IN GIOCO

Scuola: sec. I grado | sec. II grado	**Partecipanti**: max. 30	**Durata**: 90 min
Classi: seconda e terza | tutte	**Costo:** € 100	**Spazi**: museo

Descrizione

Come sarà tra 20 anni il paesaggio attorno alla scuola? E quello dei luoghi dove abitiamo o dove andiamo in vacanza? Attraverso un gioco di ruolo, gli studenti saranno invitati a scoprire la natura complessa e a volte conflittuale del paesaggio, e quindi a riflettere sull'importanza di una sua lettura attenta e approfondita, che consideri i diversi possibili punti di vista presenti, i valori e gli interessi in gioco, con l'obiettivo di allenarsi ad immaginare, in maniera condivisa, paesaggi futuri che siano possibili, vivibili e giusti.

Se, come disse un importante geografo, "imparare a vedere è il presupposto per imparare ad agire", allora allenare lo sguardo a leggere i paesaggi del presente è fondamentale per poter essere capaci di proteggerli e trasformarli in maniera sostenibile per il futuro. Il laboratorio "Paesaggi al futuro" spinge quindi a riflettere sugli elementi che compongono il paesaggio, sulla complessità delle loro interrelazioni e, soprattutto, sul nostro ruolo nel determinare le trasformazioni future dei paesaggi in cui viviamo.

Articolazione

A scuola:

- Attività preparatoria di raccolta e catalogazione di fotografie di paesaggi scattate dagli studenti

Al museo:

- Breve discussione e introduzione al concetto di paesaggio a partire dall'attività svolta a scuola
- Divisione in gruppi e gioco di ruolo "Paesaggi al futuro"
- Visita mirata all'ultima sala del Museo e debriefing

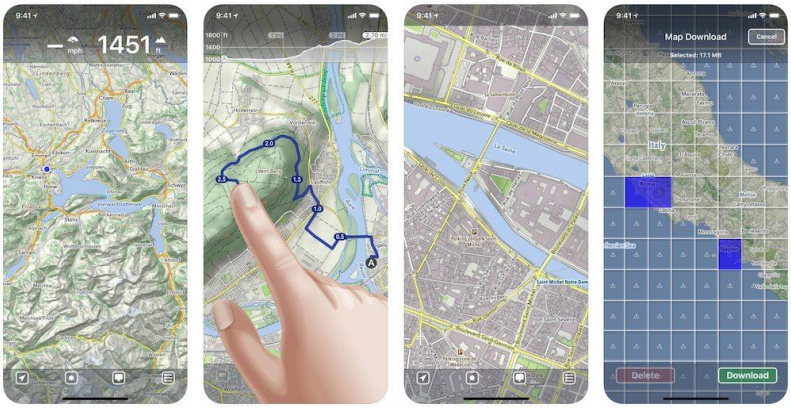
Materiali messi a disposizione della classe

- Istruzioni per la conduzione dell'attività preparatoria
- Materiali per il gioco di ruolo
- Materiale aggiuntivo elaborato nell'ambito del progetto di ricerca-azione "Educazione al paesaggio, patrimonio e giustizia"

landscape research group

Queste attività sono state progettato nell'ambito del progetto di ricerca-azione "Landscape education, heritage and justice" promosso dall'Università di Padova e finanziato tramite il 2019 Research Fund del Landscape Research Group (https://landscaperesearch.org/). Essendo parte di una attività di ricerca-azione, **le prime 4 classi di scuola secondaria di secondo grado che si prenoteranno potranno svolgere il laboratorio gratuitamente**.

LABORATORIO 24
MAPPATURA E GIS. GEOGRAFIA ALL'ENNESIMA POTENZA!



Scuola: sec. I grado | sec. II grado	**Partecipanti**: max. 26	**Durata**: 90 min
Classi: seconda e terza | tutte	**Costo:** € 100	**Spazi**: aula informatica del museo

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 un'esperienza di mappatura diretta, da svolgersi via smartphone, che li porti a comprendere come si producono ed elaborano i dati. Se il tempo lo permetterà verrà inoltre offerta una panoramica delle infinite applicazioni dei dati geografici attraverso una semplice esercitazione da svolgersi in coppie. Le attività permetteranno di stimolare il pensiero logico-matematico e geografico dei partecipanti.

Articolazione

Nel tragitto da scuola al Museo

- Mappatura del tragitto scuola-Museo tramite l'utilizzo di un'applicazione specifica per smartphone e tablet, secondo le indicazioni che verranno fornite ai docenti.

Al Museo

- Accoglienza al Museo e introduzione ai Sistemi Informativi Geografici
- Importazione delle tracce GPS prodotte e attività guidata di analisi
- Esercitazioni personalizzate per comprendere il funzionamento del software
- Riflessioni collettive conclusive

Materiali messi a disposizione della classe

- App per la mappatura
- Aula informatica con 13 postazioni
- Software GIS open source e proprietario

LABORATORIO 25
I DRONI E I NUOVI SCENARI LAVORATIVI

Scuola: sec. I grado | sec. II grado	**Partecipanti**: max. 30	**Durata**: 90 min
Classi: seconda e terza | tutte	**Costo:** € 130	**Spazi**: aula e giardino scolastico

Descrizione

Questa attività è orientata all'utilizzo delle nuove tecnologie per l'acquisizione di dati geografici ed in particolare all'introduzione su ampia scala degli aeromobili a pilotaggio remoto (APR). L'obiettivo di questo incontro è introdurre gli studenti all'uso corretto di queste tecnologie, spiegando anche, grazie al confronto con l'attuale 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. Al termine del laboratorio ciascun partecipante avrà modo di pilotare il drone.

Articolazione

- Introduzione al mondo dei droni e alla normativa vigente
- Spiegazione del funzionamento dei droni e della sensoristica (termocamera, multispettrale, macchina fotografica)
- Se ti regalassimo un drone cosa ci faresti? Scenari applicativi in ambito ricreativo
- Quali scenari lavorativi? Lavoro a gruppi sulle potenziali applicazioni dei droni nel mondo del lavoro
- Pilotiamo il drone. Breve esperienza di volo *indoor*

Materiali messi a disposizione della classe

- Normativa ENAC
- Video di supporto
- Aeromobile a pilotaggio remoto (drone)

AVVENTURE DIDATTICHE

AVVENTURA 1
A CACCIA DEI TESORI DELL'ALTOPIANO: CONOSCERE PER ORIENTARSI, ORIENTARSI PER CONOSCERE

Scuola: primaria | sec. I grado	**Partecipanti**: max. 50	**Durata**: 3 ore circa
Classi: quarte e quinte | prime	**Luogo**: Cesuna (VI)	**Costo:** € 400

Descrizione

L'Altopiano di Asiago è uno dei più famosi altopiani italiani. Caratterizzato dalla sua forma molto estesa è conosciuto per essere stato uno dei teatri più sanguinosi della prima Guerra Mondiale, per la bellezza dei suoi paesaggi carsici e per i suoi inverni rigidi. Oggi l'Altopiano dei Sette Comuni (che in realtà sono otto|) è un ambiente ricco di prati, pascoli e boschi di faggio, abete e larice. Qui dove il territorio racconta magistralmente gli intrecci tra la storia e la geografia, abbiamo pensato di strutturare un percorso didattico mirato a far sperimentare ai bambini e alle bambine un contesto di apprendimento immersivo, all'aria aperta, che permetta loro di sviluppare e consolidare abilità sociali come il lavoro di gruppo, la collaborazione e la responsabilità, così come altre abilità geografiche come l'orientamento, la misurazione e il pensiero spaziale.

I bambini, organizzati in squadre, saranno chiamati a muoversi all'interno dello spazio di gioco con una mappa e a superare delle prove cercando di ottenere il massimo punteggio per ciascuna prova. Le prove verteranno sulle discipline scolastiche e includeranno attività di drammatizzazione, ricerca, misurazione, disegno e gioco. La somma dei punteggi di ciascuna prova darà la classifica finale.

Articolazione

A scuola

- Lettura del materiale di approfondimento sull'Altopiano di Asiago, fornito dal Museo
- Divisione in cinque squadre e definizione dei ruoli (capitano, segretario, cartografo, esploratori).

In Altopiano

- Accoglienza, introduzione al contesto e spiegazioni del gioco
- Si comincia! L'attività consiste in un gioco a squadre in cui i partecipanti saranno impegnati in una serie di cinque prove, da svolgersi a rotazione, in un tempo massimo di 15 minuti per tappa. All'inizio del gioco a ciascuna squadra verrà fornito un kit (carta e penna, istruzioni e mappa con sequenza delle tappe, strumentazione). Il movimento da una tappa all'altra è scandito dal fischio dell'arbitro di gioco e svolto in autonomia dalle singole squadre.

A scuola

- Attività di recupero e consolidamento

Indicazioni ulteriori

- Ciascuna squadra dovrà essere accompagnata da un accompagnatore adulto
- L'attività si svolgerà presso la sommità del monte Zovetto, ai limitari del bosco e nella trincea lì presente.
- È necessario prevedere un abbigliamento adeguato ad attività all'aria aperta su terreno (scarponcini, abbigliamento tecnico o sportivo, adatto alle condizioni meteorologiche).
- È possibile personalizzare il gioco predisponendo una serie di domande di scienze, storia e inglese da proporre agli alunni durante le attività
- Il laboratorio si svolge anche in caso di leggero maltempo.

Materiali messi a disposizione della classe

- Materiali di approfondimento sull'Altopiano di Asiago
- Istruzioni e mappa con sequenza delle tappe
- Strumenti necessari per le diverse prove (bussole, telemetro, *cornhole*, ecc.)
- Premi per la squadra vincitrice

AVVENTURA 2

MARINIAMO LA SCUOLA GRAZIE AL MUSEO: LETTURE CARTOGRAFICHE E TERRITORIALI IN BARCA A VELA

Scuola: sec I e II grado	**Partecipanti**: max. 42 (prof. inclusi)	**Durata**: intera giornata
Classi: tutte	**Luogo**: Chioggia e laguna (VE)	**Costo:** € 36 a persona

Descrizione

Il confronto con il mare e l'appartenenza ad un equipaggio affinano valori di solidarietà, rispetto degli altri e dell'ambiente, consapevolezza che il mare è una straordinaria risorsa da rispettare, conservare e proteggere.

L'avventura si propone di potenziare la conoscenza del territorio lagunare e le problematiche legate alla protezione dell'ambiente marino attraverso la costituzione di un rapporto più diretto e motivato con la cultura marinara.

La navigazione a vela è un'esperienza totale che contiene molti spunti didattici ed elementi utili a stimolare processi di crescita personale. La barca, infatti, essendo uno spazio ristretto dove si è uniti dalla necessità di collaborare verso un comune obiettivo, è un luogo dove si creano e rinsaldano legami grazie all'assunzione di diversi ruoli, a regole condivise e soprattutto grazie ad un'esperienza che è unica e ricchissima.

L'occasione di navigare a vela divisi in equipaggi offre un contesto emotivo molto potente in cui gli studenti sono "costretti" ad entrare in contatto con la cartografia nautica e con tutti gli strumenti, i materiali e le tecniche geografiche che questa antica attività richiede.

Sarà un'avventura didattica impossibile da dimenticare per gli insegnanti e per gli studenti. Marinate la scuola con noi!

Nota: il progetto Mariniamo la scuola è ideato e si svolge in stretta collaborazione con l'associazione velica Jod Enjoy.

Articolazione

A scuola

- Breve attività di introduzione al territorio in cui si svolgerà l'avventura

A Chioggia

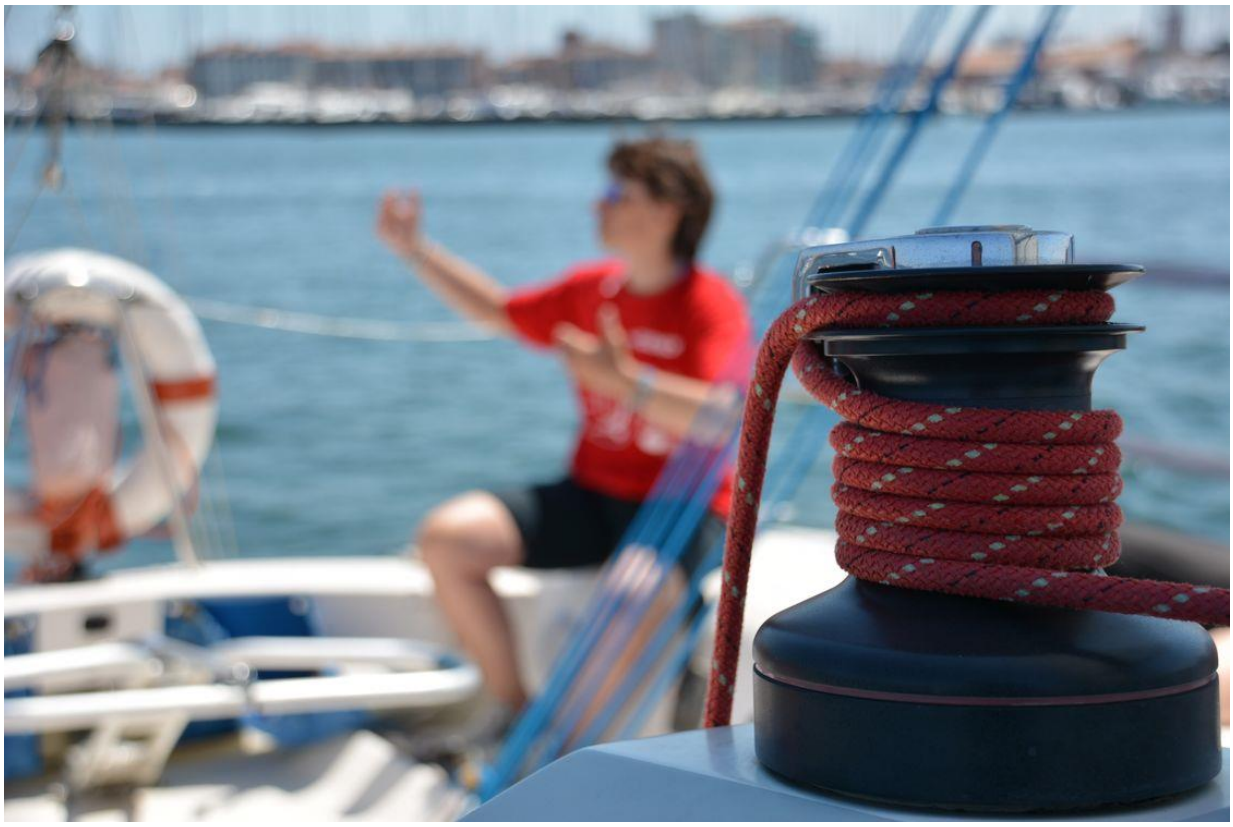
- Accoglienza, suddivisione in equipaggi e attività di lettura cartografica
- Armiamo le imbarcazioni con i rispettivi skipper
- Presentazione delle attività da svolgere in barca
- Pranzo
- Si salpa, si naviga, si sperimenta e ci si gode l'avventura
- Rientro in porto, disarmo delle imbarcazioni
- Attività finale di debriefing

Materiali messi a disposizione della classe

- Attività introduttiva da svolgere in classe
- Barche a vela (sette persone per equipaggio + skipper)
- Materiale informativo e cartografico sul territorio

Ulteriori informazioni

- Il costo è da intendersi a persona
- Eventuali costi di trasferimento fino a Chioggia sono a carico della classe
- L'avventura tendenzialmente inizia alla 9.00 e si conclude entro le 17.00



MUSEO DI GEOGRAFIA

LABORATORI DIDATTICI PER LE SCUOLE

A.S. 2019/2020

c/o Palazzo Wollemborg
Via Del Santo, 26 - 35123 Padova
45°24'17.9" N 11°52'44.9" E

Per **prenotare la propria partecipazione**
scrivere a museo.geografia@unipd.it o telefonare allo 049.8274276

Sito Web | www.musei.unipd.it/it/geografia
Facebook | museodigeografia