

MUSEO DI GEOGRAFIA

esplora · misura · racconta



OFFERTA DIDATTICA PER LE SCUOLE

A.S. 2021/2022

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

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

Facebook | [museodigeografia](https://www.facebook.com/museodigeografia)

Informazioni sulle proposte didattiche

Tel. | 049.827.4276

E-mail | museo.geografia@unipd.it

Responsabili dei servizi educativi

Giovanni Donadelli e Lorena Rocca

PRENOTAZIONI

Direttamente online sul sito

www.musei.unipd.it/geografia/scuole

Segreteria prenotazioni

E-mail | prenotazioni.musei@unipd.it

Tel. | 331.2601226 (lun-gio: 10-12)



MUSEO DI GEOGRAFIA

PALAZZO WOLLEMBORG
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

esplora . misura . racconta

Inaugurato il 3 dicembre 2019, il Museo di Geografia del **Dipartimento di Scienze Storiche Geografiche e dell'Antichità (DiSSGeA)** è il primo e unico museo universitario italiano dedicato a questa disciplina e il dodicesimo museo appartenente al **Centro di Ateneo per i Musei dell'Università di Padova**.

Ospitato negli ambienti del prestigioso palazzo Wollemborg, nel centro storico di Padova, il Museo di Geografia offre un'esperienza capace di svelare 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**.

Il Museo vanta una decennale esperienza nell'ambito dell'educazione geografica e cura con particolare attenzione la propria offerta didattica rivolta alle scuole di ogni ordine e grado.

Nonostante l'emergenza sanitaria, grazie all'impegno dell'Università di Padova il Museo è attualmente disponibile ad accogliere i gruppi classe nella loro interezza. Unica richiesta è che i maggiori di 12 anni, secondo normativa vigente, siano provvisti di GreenPass o certificazione equiparata. Per andare incontro alle necessità delle scuole, lo staff del Museo ha deciso di **rinnovare** il presente catalogo dell'offerta formativa cercando, dove possibile, di adeguarsi al momento storico offrendosi di svolgere alcune delle attività **direttamente nelle scuole o in via telematica**.

Caratterizzate da pezzi di grande valore, le collezioni conservate e valorizzate nel Museo 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 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 Mozi, Monica Celi.





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**.

Appena verrà confermato il tariffario tutte le proposte per le classi e per gli insegnanti saranno pubblicate **online**:

- Sito web del Museo di Geografia | www.musei.unipd.it/it/geografia/scuole
- Pagina Facebook del Museo di Geografia | www.facebook.com/museodigeografia

QUALE PROPOSTA È QUELLA GIUSTA?

- ISTRUZIONI PER L'USO -

Le esperienze didattiche proposte dal Museo di Geografia per l'a.s. 2021/22 sono di tre tipi:

Visite guidate al Museo di Geografia

La visita guidata è il modo migliore per scoprire le storie custodite e raccontate all'interno del primo Museo di Geografia d'Italia. Introdotta da una presentazione della prestigiosa sede di Palazzo Wollemborg l'esperienza permette di visitare le tre sale espositive, la sala della didattica e, a seconda del tempo a disposizione, la galleria dei plastici e/o l'opera "Nova Pangea". Se accessibile al momento della visita, sarà inoltre possibile visitare la bellissima Sala della Musica. A seconda degli interessi degli alunni, verranno proposte attività di coinvolgimento e approfondimento a partire dalle collezioni.

- ✓ la durata consigliata per la visita è di 90 minuti
- ✓ hanno un costo di € 75,00

Laboratori didattici (al Museo, online 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 curricula scolastici
- ✓ si possono svolgere negli spazi del Museo e, in alcuni casi specifici, anche a scuola o per via telematica
- ✓ se si svolgono al Museo possono includere brevi visite personalizzate (non esaustive) alle sale espositive
- ✓ hanno un costo di € 75,00 (anche se svolti online). Se svolti a scuola* al prezzo si aggiunge un contributo spese che può variare da 10 a 50 €

*Il costo è da intendersi per classe; non sono previste gratuità; eventuali costi di trasporto sono a carico delle classi | *entro i confini regionali*



AUDIOGUIDA

Le classi che verranno al Museo a svolgere le visite o i laboratori didattici avranno la possibilità di svolgere gratuitamente la passeggiata geografica **Polyplaces**, accompagnati dall'audioguida gratuita del Museo. Contestualmente, alla classe verranno affidate delle missioni geografiche da svolgere. Maggiori informazioni a pagina XIV.

Aventure 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
Visita il sito www.musei.unipd.it/geografia/scuole



FREEDOM

KNOWLEDGE

MEMORY

CARE

FOOD

BEAUTY





























SPIRIT

SHARE

NA
GIA

INDICE DEI LABORATORI DIDATTICI

Per conoscere i dettagli di ciascuna esperienza è possibile proseguire la lettura alla pagina corrispondente.

ID	Titolo	Luogo di svolgimento  = Museo  = Scuola  = Online	Infanzia	Primaria					Secondaria				Vai a Pagina	
									1°		2°			
				I	II	III	IV	V	grado					
						I	II	III	↻					
L 01	GAIA E IL GIOCO DELLA GEOGRAFIA	 	▶	▶										1
L 02	IL PICCOLO PRINCIPE E LA RICERCA DELLA VOLPE SMARRITA		▶	▶										2
L 03	EDUCARE ALLA SPAZIALITÀ: NEL BOSCO CON HANSEL E GRETEL				▶									3
L 04	N.E.S.O. E LA SCOPERTA DEI PUNTI CARDINALI	 			▶	▶								4
L 05	ORIENTAMENTO? UN GIOCO DA RAGAZZI. LA GEO-BATTAGLIA PUÒ COMINCIARE!	 				▶								5
L 06	LA SCUOLA A PORTATA DI MANO: PICCOLO LABORATORIO DI CARTOGRAFIA TATTILE					▶	▶							6
L 07	DALLA CARTA ALLA REALTÀ E VICEVERSA. DIAMO VITA AI PAESAGGI	 				▶	▶							7
L 08	QUILOMBO: IL RACCONTO DI UN ELEFANTE VENUTO DA LONTANO						▶	▶						8
L 09	DAL METEO AI CAMBIAMENTI CLIMATICI						▶	▶	▶					9
L 10	LE GEOGRAFIE DEL VENETO TRA ACQUE, ROCCE, PERSONE E STORIE.							▶	▶					10
L 11	GRAND TOUR D' ITALIA: LA GRANDE SFIDA								▶					11
L 12	ALEX ALLA SCOPERTA DELLA GEOGRAFIA					▶	▶	▶	▶					12
L 13	ORIENTARSI CON LE STELLE						▶	▶	▶	▶				13
L 14	MISURIAMO IL MONDO: LABORATORIO GEOGRAFICO MATEMATICO	 							▶	▶				14
L 15	L'ANTROPOCENE... IN FORMATO MEME!								▶	▶	▶	▶		15
L 16	GRAND TOUR D'EUROPA: LA SUPER SFIDA!									▶				16
L 17	HASHTAG: FACCIAMO #GEOGRAFIA CON LA #FOTOGRAFIA	 							▶	▶	▶	▶		17
L 18	MAPPATURA E GIS! GEOGRAFIA ALL'ENNESIMA POTENZA									▶	▶	▶		18
L 19	UNITE MAPS: CARTOGRAFI PER LE NAZIONI UNITE											▶		19

INDICE DELLE AVVENTURE DIDATTICHE

Per conoscere i dettagli di ciascuna esperienza è possibile proseguire la lettura alla pagina corrispondente.

ID	Titolo	Luogo di svolgimento	Infanzia	Primaria					Secondaria				Vai a Pagina
									1°		2°		
				grado				I	II	III	↻		
I	II	III	IV	V	I	II	III	↻					
A 01	<i>A GACCIA DEI TESORI DELL'ALTOPIANO: CONOSCERE PER ORIENTARSI, ORIENTARSI PER CONOSCERE</i>	Altopiano di Asiago				▶	▶	▶					27
A 02	<i>ORIENTIAMOCI, TRA PASSATO E PRESENTE, NELLA RISERVA</i>	Ex-Polveriera Albignasego (PD)				▶	▶	▶	▶				29
A 03	<i>GEOGRAFI SUL MONTELLO. ESPLORAZIONI, MISURE E RACCONTI</i>	Montello (TV)						▶	▶	▶			31
A 04	<i>MARINIAMO LA SCUOLA GRAZIE AL MUSEO: LETTURE CARTOGRAFICHE E TERRITORIALI IN BARCA A VELA</i>	Laguna di Venezia							▶	▶	▶		33

INDICE DELLE VISITE GUIDATE AL MUSEO

Per conoscere i dettagli di ciascuna esperienza è possibile proseguire la lettura alla pagina corrispondente.

ID	Titolo	Luogo di svolgimento  = Museo  = Online	Lingue disponibili	Secondaria			
				1°		2°	
				grado			
I	II	III	↻				
V 01	<i>VISITA GUIDATA AL MUSEO</i>		<i>Italiano, Inglese, Francese, Tedesco, Spagnolo</i>	▶	▶	▶	▶
V 02	<i>VISITA VIRTUALE AL MUSEO</i>		<i>Italiano, Inglese, Francese, Tedesco, Spagnolo</i>	▶	▶	▶	▶
V 03	<i>DALLA PANGEA ALL'ANTROPOCENE, E RITORNO.</i>		<i>Italiano, Inglese</i>	▶	▶	▶	▶

Per i temi e le modalità di fruizione, le visite non sono indicate per le classi della scuola dell'infanzia e primaria.



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).



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

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.

AUTOBUS PRIVATI	Per chi arriva da Nord	Per chi arriva da Est
	➤ P.le Boschetti 1.2 km → 14 min (P)	➤ P.le Pontecorvo 1 km → 12 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.

PAGAMENTO DEI LABORATORI

Il pagamento potrà essere effettuato entro la data di svolgimento del laboratorio tramite la modalità PagoPA. I laboratori svolti a scuola prevedono un sovrapprezzo utile a coprire le spese di viaggio degli educatori (max. 50 €). Tutte le specifiche verranno inviate al momento della prenotazione.

PRANZO AL SACCO

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



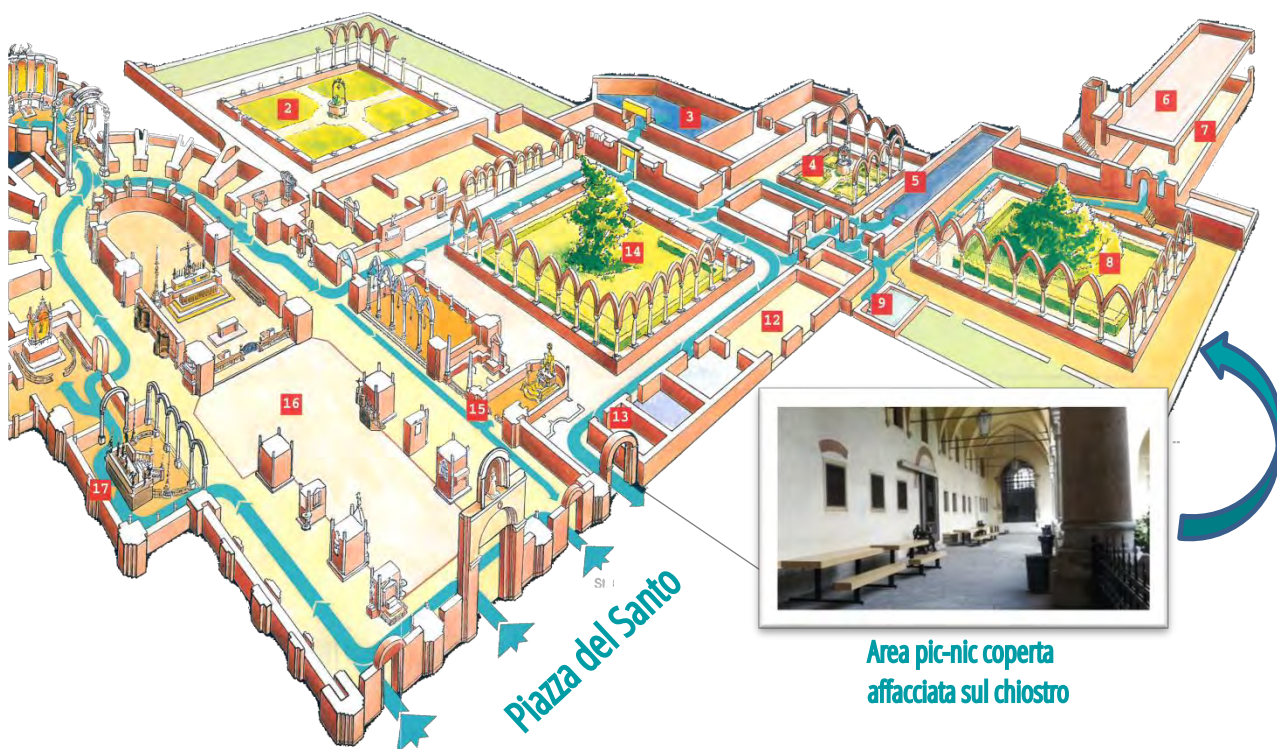
In caso di bel tempo



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.



Area pic-nic coperta
affacciata sul chiostro

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.

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'**Aula 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	Svolgere la passeggiata e le missioni geografiche proposte dall'audioguida Polyplaces (<i>scopri di più leggendo la prossima pagina</i>)
B	Visitare uno degli altri musei dell'Università di Padova (www.musei.unipd.it), Palazzo Bo (https://www.unipd.it/visitebo), sede dell'Università o l' Orto Botanico di Padova (www.ortobotanicopadova.it).
C	Visitare uno dei seguenti luoghi di cultura: - Basilica del Santo e mostra Antonium - Cappella degli Scrovegni
D	Fare altro, a libera discrezione dei docenti

POLYPLACES

TANTI MONDI IN UN LUOGO SOLO



Scuola: primaria | sec. I e II grado

Partecipanti: 24 per volta

Durata: 1 h

Classi: quarte e quinte | tutte

Costo: gratuito

Luogo: Via del Santo, Padova

Descrizione

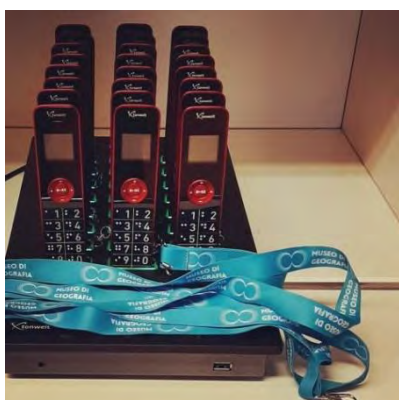
Tutte le classi che verranno in visita al Museo di Geografia hanno l'occasione di svolgere una passeggiata geografica, arricchita da un'audioguida e dalle ormai famose "missioni geografiche" (www.missionigeografiche.it) da svolgersi lungo via del Santo, nel cuore di Padova.

Il percorso è scandito da **dieci tracce audio** che guidano gli ascoltatori in un tragitto di 450 metri alla scoperta (o ri-scoperta) delle tante geografie della via attraverso originali punti di vista e d'ascolto.

L'audioguida è fruibile in autonomia dalle classi e permette di dilatare l'esperienza museale oltre le sale del Museo, offrendo una sorta di racconto "aumentato" del contesto territoriale di via del Santo, in cui il Museo di Geografia è inserito.

I testi della guida approfondiscono molteplici dimensioni: geografico-fisica, numerica, storica, economica, sociale e climatica.

Valore aggiunto dell'esperienza è il coinvolgimento diretto che consentirà ai ragazzi, attraverso specifiche missioni geografiche, di entrare in relazione con alcuni esercenti della via: in alcuni casi invitando ad entrare nei negozi per risolvere un mistero o imparare qualcosa di nuovo, in altri casi scoprendo curiosità e aneddoti narrati dagli stessi titolari. **Ogni classe è libera** di svolgere una, alcune o tutte le missioni proposte, a seconda del tempo a disposizione e dell'interesse.



Le **audioguide** disponibili sono 24 e vanno prenotate al momento della prenotazione della visita o del laboratorio al Museo. Al momento della consegna verrà richiesto un documento a titolo di garanzia. Dopo ogni uso, le audioguide (che possono essere usate anche con i propri auricolari) saranno opportunamente igienizzate.

Nessun operatore museale accompagnerà le classi in queste attività.



LABORATORI DIDATTICI



LABORATORIO 1

GAIA E IL GIOCO DELLA GEOGRAFIA



Scuola: infanzia

Sezioni: tutte

Partecipanti: max. 20 | 40 in due turni

Costo: € 75 (al museo)

Durata: 90 min o due turni da 45 min

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

IL PICCOLO PRINCIPE E LA VOLPE SMARRITA



Scuola: infanzia | primaria

Partecipanti: max. 25 | 40 in due turni

Durata: 90 min o due turni da 45 min

Sezioni: medi e grandi | prima

Costo: € 75

Spazi: sala museo

Descrizione

L'esperienza si ispira all'emozionante storia del Piccolo Principe citata anche all'interno degli allestimenti del Museo. I partecipanti, guidati dall'aviatore (educatore museale), saranno chiamati a risolvere un mistero e scoprire dove si trovi la Volpe amica del protagonista, che si pensava smarrita. Il laboratorio proporrà varie attività mirate a ricostruire il percorso svolto dalla volpe, all'interno degli spazi museali di Palazzo Wollemborg. Grazie alle indicazioni scritte nel diario di viaggio della volpe (un grazioso libricino in formato A5 che verrà "scoperto" ad inizio laboratorio) le bambine e i bambini saranno impegnati in giochi di movimento, attività di disegno e di osservazione. Con la scoperta della volpe, si avvierà un'ultima fase di costruzione del proprio diario di viaggio all'interno del Museo di Geografia.



Articolazione

A scuola

- Lettura del libro, visione del film o conoscenza dei principali personaggi de "Il piccolo principe"

Al Museo

- La volpe è smarrita. Andiamo a cercarla
- Giochi di osservazione (orme- animali) ed orientamento negli spazi del museo
- Gioco per localizzare elementi naturali e antropici su immagine satellitare
- Costruzione del proprio diario di viaggio, con adesivi forniti dal museo

A scuola

- Ricostruzione percorso di visita. Riflessioni sulla bellezza del viaggiare e l'importanza di tenere un diario di viaggio.



Materiali messi a disposizione della classe

- Diario di viaggio della volpe, con orme animali, tappetone calpestabile con immagine satellitare, sale espositive del Museo, volpe peluche, globi luminosi.
- Diari di viaggio per partecipanti, adesivi da utilizzare liberamente, cancelleria varia.



LABORATORIO 3

EDUCARE ALLA SPAZIALITÀ: NEL BOSCO CON HANSEL E GRETEL



Scuola: primaria

Classi: seconde

Partecipanti: max. 27

Costo: € 75

Durata: 90 min

Spazi: 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.



Materiali messi a disposizione della classe

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

LABORATORIO 4

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



Scuola: primaria
Classi: seconde e terze

Partecipanti: max. 27
Costo: € 75 (al museo)

Durata: 90 min
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 delle 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
- Il gioco "Il coding del bosco di Cardinal"



LABORATORIO 5

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



Scuola primaria
Classi: terze

Partecipanti: max. 27
Costo: € 75 (al museo)

Durata: 90 min
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 possiede 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 6

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



Scuola: primaria

Classi: terza, quarta, quinta

Partecipanti: max. 20

Costo: € 75

Durata: 90 min

Spazi: museo

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 si 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

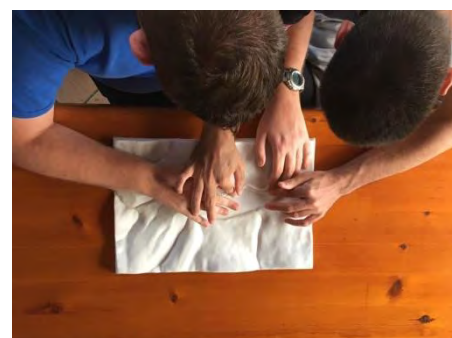
- Dialogo sull'esperienza svolta in classe
- Introduzione alla cartografia tattile e al tema dell'accessibilità
- Esercizi individuali di lettura tattile e disegno ad occhi chiusi
- Costruzione condivisa della mappa

A scuola

- Fase di test del manufatto (sperimentazione della mappa)

Materiali messi a disposizione della classe

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



LABORATORIO 7

DALLA CARTA ALLA REALTÀ E VICEVERSA DIAMO VITA AI PAESAGGI



Scuola: primaria
Classi: terza e quarta

Partecipanti: max. 27
Costo: € 75 (al museo)

Durata: 90 min
Spazi: museo o classe

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, pianiziale, collinare, ecc.)
- Ideazione e realizzazione di mappe con simbologia personalizzata
- Confronto con la cartografia ufficiale e riflessioni di gruppo
- Tombola cartografica finale

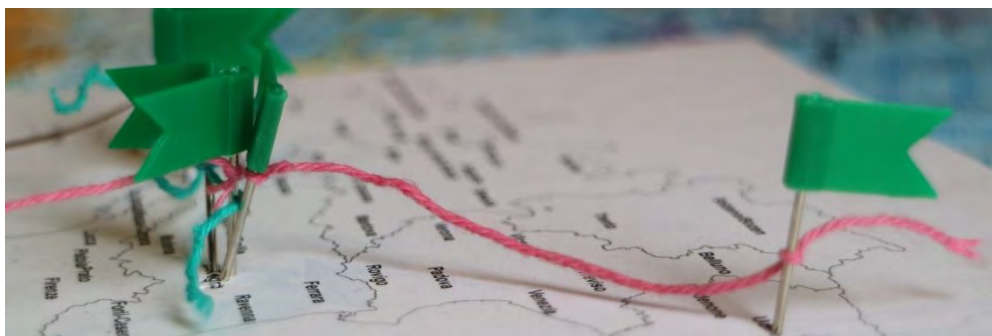
Materiali messi a disposizione della classe

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



LABORATORIO 8

QUILOMBO. IL RACCONTO DI UN ELEFANTE VENUTO DA LONTANO



Scuola: primaria
Classi: quarte e quinte

Partecipanti: max. 27
Costo: € 75

Durata: 90 min
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 sono 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'espeditore 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 9

DAL METEO AI CAMBIAMENTI CLIMATICI



Scuola: primaria | sec. I grado

Partecipanti: max. 30

Durata: 90 min

Classi: quarte, quinte | tutte

Costo: € 75

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



LABORATORIO 10

LE GEOGRAFIE DEL VENETO

TRA ACQUE, ROCCE, PERSONE E STORIE



Scuola: primaria

Partecipanti: max. 20

Durata: 90 min

Classi: quarte, quinte

Costo: € 75

Spazi: museo

Descrizione

Il Veneto è una regione geograficamente molto ricca. In questo laboratorio introdurremo gli elementi geografici principali attraverso attività strutturate e giochi coinvolgenti. I bambini e le bambine saranno guidati a conoscere e localizzare alcuni elementi principali della regione. Sfruttando a pieno le potenzialità del grande tappeto calpestabile (4x5 m) con stampata l'immagine satellitare del veneto in scala 1:60:000, alleneremo la lettura delle immagini satellitari e la localizzazione di città (capoluoghi e principali centri), rilievi (montagne, colline e colli), fiumi, laghi e lagune. Per ciascuno di questi elementi saranno proposte delle attività che permetteranno agli alunni di muoversi negli spazi museali ed entrare in relazione con il patrimonio qui custodito (campioni di rocce, plastici in rilievo, fotografie, atlanti, ...). Saranno presentati inoltre alcuni elementi storici, economici, sociali ed ambientali della regione che offriranno direzioni di lavoro futuro, da svolgere in autonomia.

Le attività promuoveranno uno sguardo multiscalare alla regione, mirato a tenere in considerazione sia la scala locale, che quella regionale, nazionale e globale.

Articolazione

- Accoglienza al Museo e gioco sulle città del Veneto
- Presentazione, attività e giochi sui rilievi, con visita alla galleria dei plastici
- Attività ed esperienze legate all'acqua (fiumi, laghi, lagune)
- Narrazioni personali e collettive sul Veneto

Materiali messi a disposizione della classe

- Schede di lavoro sui fiumi
- Podcast sul Veneto, per bambini (creati da studentesse di Scienze della Formazione Primaria, Università di Padova)



LABORATORIO 11 GRAND TOUR D'ITALIA LA GRANDE SFIDA



Scuola: primaria
Classi: quinte

Partecipanti: tutti
Costo: € 75 + contributo spese viaggio

Durata: 90 min
Spazi: 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 i punteggi più alti saranno premiate con un premio geografico.

Laboratorio vivace e coinvolgente è consigliato per il periodo maggio-giugno.

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

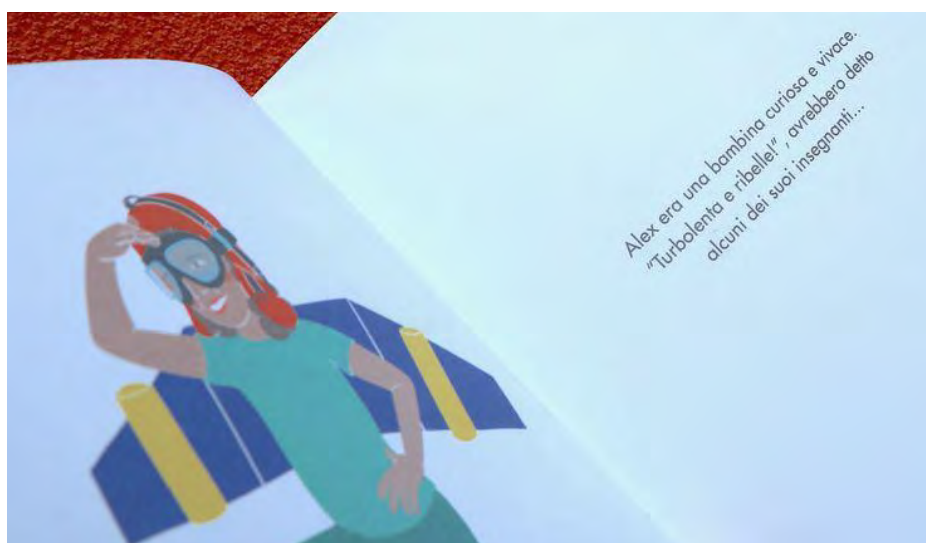
Materiali messi a disposizione della classe

- Giochi e materiali vari sull'Italia



LABORATORIO 12

ALEX ALLA SCOPERTA DELLA GEOGRAFIA



Scuola: primaria | sec. I grado
Classi: terza, quarta, quinta | prima

Partecipanti: max. 27
Costo: € 75

Durata: 90 min
Spazi: museo

Descrizione

Esiste un albo illustrato che racconta le avventure di una bambina, Alex, che attraverso un viaggio di scoperta entrerà in contatto con la dinamicità, la complessità e l'utilità della geografia. Questa storia è ambientata proprio al Museo di Geografia dell'Università di Padova, dove gli oggetti diventano magicamente dei personaggi guida, capaci di aiutare a fare ordine nel lessico specifico e nell'immaginario della disciplina geografica. All'interno del laboratorio sfrutteremo lo sfondo integratore di questa storia e metteremo in gioco alcuni degli oggetti-personaggio incontrati e raccontati da Alex per conoscere e toccare con mano gli strumenti del geografo. I bambini saranno coinvolti inoltre in attività brevi e strutturate mirate ad approfondire in particolare il concetto di "luogo" all'interno degli spazi museali. L'obiettivo del laboratorio è far immedesimare i bambini con Alex e contribuire così a fargli conoscere e piacere la geografia.

Articolazione

A scuola

- Lettura di una lettera di Alex rivolta ai bambini e (facoltativo) dell'albo: *La geografia spiegata ai bambini*, di Giada Peterle, BeccoGiallo editore.

Al Museo

- Incontro con i personaggi del libro (narrati e reali) e introduzione alla geografia
- Esplorazione degli spazi del museo e dei concetti geografici attraverso una caccia al tesoro guidata
- Attività di racconto legate agli strumenti e ai luoghi.

A scuola

- Riflessioni e rielaborazioni personali sull'esperienza



LABORATORIO 13

ORIENTARSI CON LE STELLE



Scuola: primaria | sec. I e II grado
Classi: quarta e quinta | tutte

Partecipanti: max. 27
Costo: € 75

Durata: 90 min
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



Materiali messi a disposizione della classe

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



LABORATORIO 14

MISURIAMO IL MONDO.

LABORATORIO GEOGRAFICO MATEMATICO



Scuola: sec. I grado
Classi: prime e seconde

Partecipanti: max. 27
Costo: € 75 (al museo)

Durata: 90 min
Spazi: museo o scuola

Descrizione

Sin dall'antichità l'uomo ha osservato 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 e questo laboratorio punta ad approfondirne la conoscenza attraverso l'interazione con il patrimonio storico e moderno presente presso il Museo di Geografia. La proposta, in particolare, consiste in un percorso interattivo che presenta in forma snella e interattiva le "misure" del mondo a partire dalle misure che noi stessi siamo in grado di effettuare.

Tra simulazioni e strumenti, il laboratorio procede introducendo la cartografia dell'Istituto Geografico Militare sul quale, divisi in coppie, si giocherà per consolidare i concetti di latitudine e longitudine, meridiani e paralleli, reticolato geografico, coordinate geografiche e scala di riduzione.

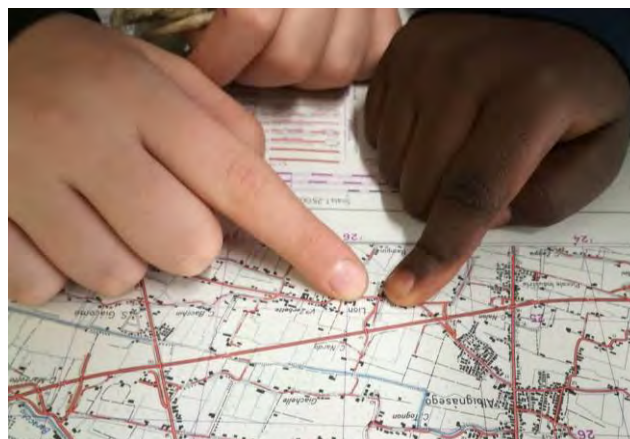


Articolazione

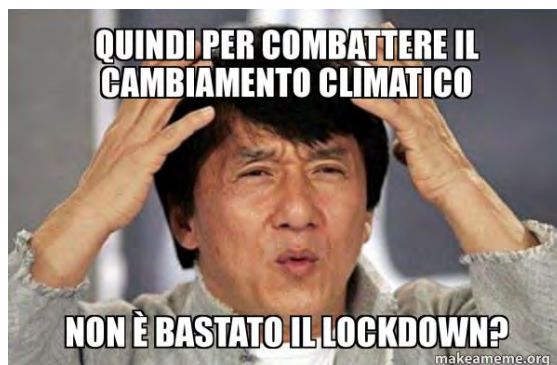
- Accoglienza al Museo e introduzione sull'importanza della misurazione nelle scienze e in geografia
- Sperimentazioni dirette di misurazione
- Attività sulla rappresentazione del mondo: latitudine, longitudine e coordinate
- Esercitazione con le carte topografiche IGM
- Sfida finale per consolidare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

Materiali messi a disposizione della classe

- Coordinatometri, curvimetri, metri e telemetro
- Tavole IGM in scala 1:25.000



LABORATORIO 15 L'ANTROPOCENE... IN FORMATO MEME!



Scuola: sec. I e II grado

Classi: tutte

Partecipanti: max. 27

Costo: € 75

Durata: 90 min

Spazi: museo

Descrizione

Al Museo di Geografia abbiamo fatto un esperimento. Ispirati da una carta dell'Italia nell'età quaternaria del prof. Bruno Castiglioni abbiamo immaginato come potrebbe cambiare il nostro paese se l'uomo non dovesse riuscire a fermare gli effetti del cambiamento climatico. In particolare abbiamo immaginato cosa succederebbe se i ghiacci polari dovessero fondere e innalzare oceani e mari di 65 metri! La geografia italiana e mondiale cambierebbe profondamente... come? Lo sveleremo in questo laboratorio dinamico e coinvolgente rivolto a classi che vogliono mettersi in gioco nella scoperta di strumenti, racconti ed esplorazioni vicine e lontane, nel tempo e nello spazio, utili a definire quale futuro ci aspetta. Le attività si svolgeranno all'interno degli spazi museali e toccheranno i temi della sostenibilità e dell'Agenda 2030 concludendosi con la realizzazione da parte dei ragazzi di vari MEME (fumetti stilizzati) mirati a sottolineare l'urgenza di agire per ridurre il nostro impatto sul pianeta.

Articolazione

A scuola

- Stimolare i ragazzi anticipando alcune mappe pubblicate nel libro: *Viaggio nell'Italia dell'Antropocene*, di Telmo Pievani e Mauro Varotto, Edizioni Aboca (fornite dal museo).

Al Museo

- Discussione sulle mappe, visita alla sala dedicata alla misurazione e ai cambiamenti climatici
- Attività di confronto dinamico in squadre sugli effetti dei cambiamenti climatici e sulle possibili soluzioni
- Rielaborazione dei concetti attraverso la creazione di MEME individuali e di gruppo

A scuola

- Perfezionamento MEME, condivisione social (facoltativa) e riflessioni sull'esperienza

Materiali messi a disposizione della classe

- Sale espositive. Riproduzioni e cartografie autentiche provenienti dal patrimonio del Museo.



LABORATORIO 16 GRAND TOUR D'EUROPA LA SUPER SFIDA!



Scuola: sec. I grado

Partecipanti: max. 27

Durata: 90 min

Classi: seconde

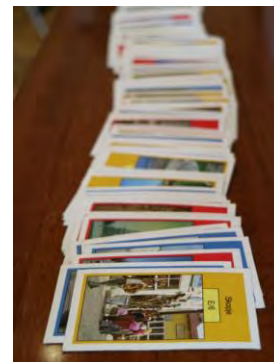
Costo: € 75 + contributo spese viaggio

Spazi: 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 e presentazione del Grand Tour e delle sfide
- 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 17

HASHTAG: FACCIAMO #GEOGRAFIA CON LA #FOTOGRAFIA



Scuola: sec. I e II grado
Classi: tutte

Partecipanti: max. 30
Costo: € 75 (al museo)

Durata: 90 min
Spazi: museo o scuola

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.



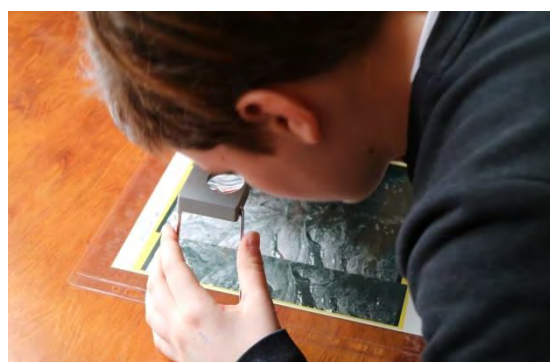
Articolazione

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



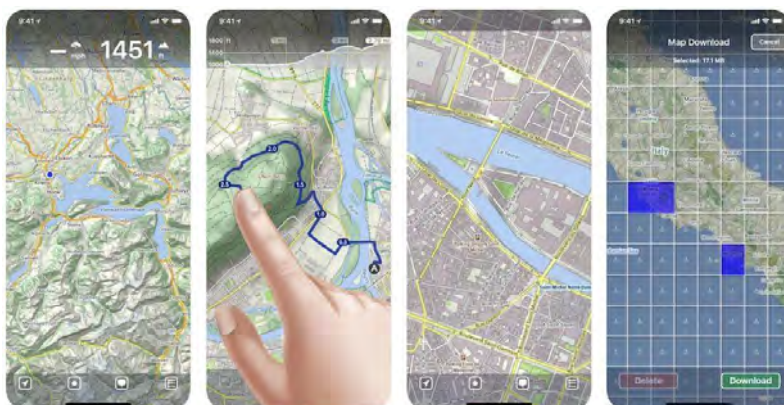
Materiali messi a disposizione della classe

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



LABORATORIO 18

MAPPATURA E GIS. GEOGRAFIA ALL'ENNESIMA POTENZA!



Scuola: sec. I grado | sec. II grado

Classi: seconda e terza | tutte

Partecipanti: max. 24

Costo: € 75

Durata: 90 min

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



Materiali messi a disposizione della classe

- Aula informatica con Google Earth e software GIS open source e proprietario.
- Istruzioni per l'uso delle app di mappatura

Ulteriori informazioni: prenotabile solo mercoledì, giovedì e venerdì



LABORATORIO 19

UNITE MAPS

CARTOGRAFI PER LE NAZIONI UNITE



Scuola: sec. II grado

Classi: tutte

Partecipanti: max. 30

Costo: € 75

Durata: 90 min

Spazi: online

Descrizione

In molti dei Paesi più poveri del pianeta la carenza di basi cartografiche che ne rappresentino accuratamente il territorio è uno dei maggiori ostacoli all'intervento dei supporti umanitari. In collaborazione con la *Unite Maps Initiative* delle Nazioni Unite, il Museo di Geografia propone un percorso dinamico e coinvolgente che, a partire da immagini satellitari ad alta definizione, conduca gli studenti a disegnare le geometrie delle principali caratteristiche del territorio (come fiumi, strade e villaggi) e renderle infine disponibili a tutti nel mondo attraverso il database aperto e gratuito di OpenStreetMap.

Il laboratorio è strutturato in modo da coinvolgere tutti i partecipanti e sarà occasione per gli studenti di vedere applicati concetti base di Cartografia, Geografia e Informatica, attraverso l'utilizzo di software specifici, e di approcciarsi alle nuove professionalità operanti nel settore umanitario e nel campo dei dati geospaziali.

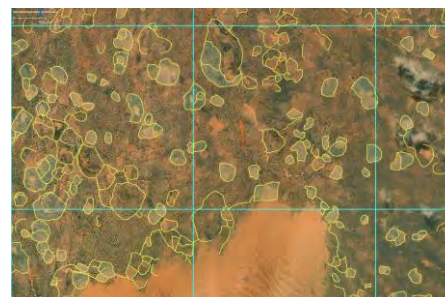
Articolazione

Prima del laboratorio

- Visione di un video introduttivo sull'attività, con lancio di una "chiamata all'azione" rivolta agli studenti

Durante il laboratorio

- Introduzione all'attività e alle finalità dell'intero progetto di mappatura umanitaria
- Acquisizione guidata delle competenze necessarie a mappare punti, linee e poligoni in OpenStreetMap
- Avvio mappatura
- Video di "non conclusione" del laboratorio



Materiali messi a disposizione della classe

- Guide operative per gli esercizi di mappatura



Unite Maps Initiative è un progetto di mappatura condotto da un team dell'**UNGSC** (United Nations Global Service Center) di Brindisi a supporto delle missioni di pace in Somalia, Repubblica Democratica del Congo, Repubblica Centrafricana, Mali e Abyei. I costi del laboratorio sono dettati dalle esigenze didattico-logistiche del Museo. Nessun compenso è dovuto o riconducibile alle Nazioni Unite.



AVVENTURE DIDATTICHE





AVVENTURA 1

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



Scuola: primaria | sec. I grado

Classi: quarte e quinte | prime

Partecipanti: max. 40

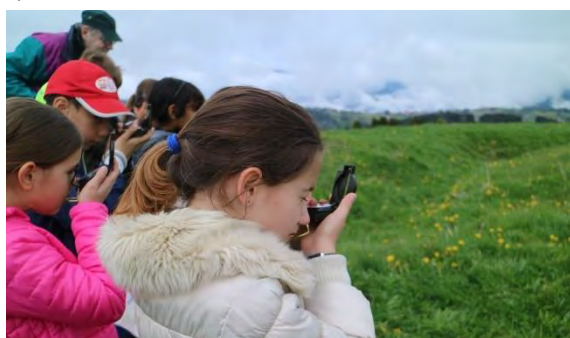
Luogo: Cesuna (VI)

Durata: 3 ore circa

Costo: € 550

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 quattro 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

ORIENTIAMOCI TRA PASSATO E PRESENTE, NELLA RISERVA



Scuola: primaria | sec. I grado

Classi: quarte e quinte | prime e seconde

Partecipanti: max. 30

Luogo: Ex-polveriera di Albignasego (PD)

Durata: 3 ore

Costo: € 300

Descrizione

Ci sono luoghi particolarmente interessanti in cui il passato e il futuro si intrecciano lasciando indizi evidenti per coloro che hanno la curiosità di cercarli. Tra questi c'è sicuramente anche l'oasi di Albignasego, detta anche "ex Polveriera" in ricordo dell'uso che ne venne fatto in periodo bellico, "Oasi di Villa Osti" dal nome dei proprietari della villa, o "Oasi di Carpanedo" dal nome della frazione del Comune di Albignasego.

Qui, bambini e ragazzi hanno l'opportunità di toccare con mano un'area tormentata in cui il destino di un suolo umido e poco o per nulla permeabile si è incontrato con vari progetti dell'uomo che l'hanno portata, nell'ordine, a passare da area agricola ad area strategica dal punto di vista militare, per poi essere abbandonata e rischiare di diventare area industriale, prima di essere riconquistata dal bosco planiziale ed essere finalmente destinata a riserva e ad oasi.

In questo contesto così significativo le classi avranno modo di approfondire l'importanza della partecipazione della cittadinanza ai progetti collettivi (secondo le indicazioni della Convenzione Europea del Paesaggio) e applicare competenze geografiche rispetto all'inquadramento dell'area e alla sua descrizione e mappatura.

Le migliori mappe prodotte dagli studenti potranno guidare i futuri fruitori dell'area nella visita.

Articolazione

A scuola

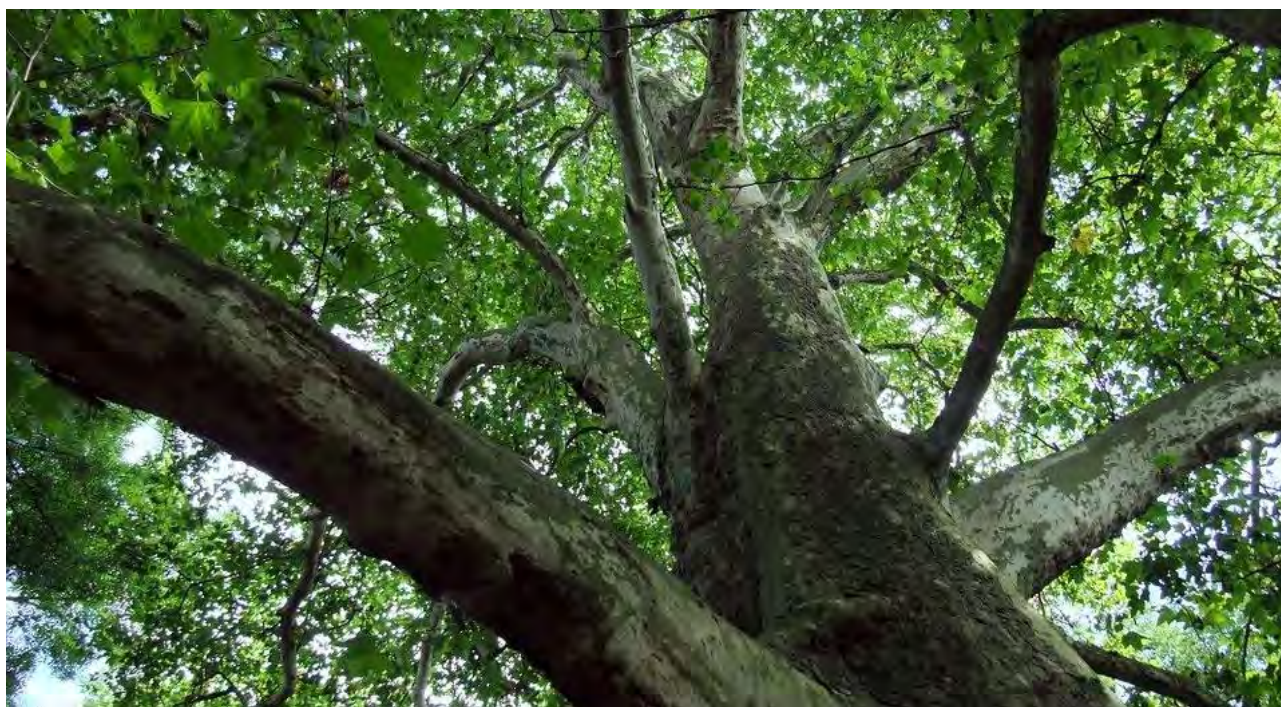
- Lettura del materiale di approfondimento fornito sull'Oasi

In Oasi

- Accoglienza e gioco che porterà gli alunni a riflettere sui repentini cambi di destinazione d'uso dell'area.
- visita guidata con caccia al tesoro, mirata a far cogliere le peculiarità dell'area dal punto di vista della flora e della fauna.
- Attività di misurazione, mappatura e descrizione dell'area, secondo le indicazioni e con i materiali (bussole, cordelle, telemetri) forniti.
- Creazione da parte degli studenti di cartografie della riserva (a seconda dell'età, si utilizzeranno materiali poveri presenti nell'oasi o fogli bianchi o di carta millimetrata), utilizzabili in futuro dai fruitori della Riserva nel corso delle visite guidate.
- Esposizione e riflessioni individuali

A scuola

- Riflessione collettiva sulle attività svolte



Indicazioni ulteriori

- Le attività si svolgeranno in parte nell'aula didattica, in parte all'aperto dove è prevista l'esplorazione assistita dell'Oasi
- È necessario prevedere un abbigliamento adeguato ad attività all'aria aperta su terreno (abbigliamento comodo, tecnico o sportivo, adatto alle condizioni meteorologiche)
- Il laboratorio si svolge anche in caso di leggero maltempo

Materiali messi a disposizione della classe

- Materiali di approfondimento sull'area
- Strumenti necessari per le diverse attività (bussole, cordelle metriche, telemetri, cancelleria)

AVVENTURA 3

GEOGRAFI SUL MONTELLO. ESPLORAZIONI, MISURE E RACCONTI



Scuola: sec I grado

Partecipanti: max. 25

Durata: 3 ore

Classi: tutte

Luogo: Montello e Montebelluna (TV)

Costo: € 350

Descrizione

Il Montello è un rilievo di modeste dimensioni che si trova nell'alta provincia di Treviso. Il territorio in cui si inserisce è particolarmente interessante dal punto di vista geografico in quanto offre contesti capaci di raccontare non solo le sue uniche caratteristiche fisiche, le trasformazioni che l'hanno interessato e le comunità che l'hanno abitato e lo abitano ma anche di far comprendere come si svolge e in cosa consiste la ricerca geografica. Attraverso tre tappe (due in ambiente e una nel modernissimo Memoriale Veneto della Grande Guerra - MeVe) gli studenti saranno guidati ad esplorare, misurare e raccontare questo territorio.

Geografi sul Montello è una proposta che nasce dalla collaborazione tra il Museo di Geografia e il MeVe. Progettata durante la quarantena, l'avventura didattica è pensata per offrire attività dinamiche e coinvolgenti in tutta sicurezza.

Articolazione

A scuola

- Breve attività di inquadramento sul territorio in cui si svolgerà l'avventura
- Organizzazione della classe in squadre di lavoro

Sul Montello

- Accoglienza e attività di lettura del territorio dal punto di vista geologico e geomorfologico (tappa 1)
- Spostamento e attività di lettura del territorio dal punto di vista della viabilità e dell'uso del suolo (tappa 2)



- Spostamento al MeVe e svolgimento delle attività di lettura del territorio dal punto di vista socio-economico
- Attività finale di debriefing
- Pranzo ed eventuale visita libera al MeVe



Materiali messi a disposizione della classe

- Attività introduttiva da svolgere in classe
- Materiale informativo e cartografico sul territorio



Ulteriori informazioni

- L'attività si svolgerà in tre tappe, sul Montello. La classe dovrà spostarsi autonomamente (in autobus) tra una tappa e l'altra.
- È necessario prevedere un abbigliamento adeguato ad attività all'aria aperta su terreno (scarponcini, abbigliamento tecnico o sportivo, adatto alle condizioni meteorologiche).
- Il laboratorio si svolge anche in caso di leggero maltempo.
- La visita si concluderà negli spazi esterni del MeVe. È lasciato alla classe la scelta se includere prima o dopo l'uscita la visita. Si consiglia caldamente in quanto il museo tocca tematiche complementari utilizzando tecnologie e strategie espositive di moderna concezione. Il costo dell'ingresso (4€ a studente effettivamente presente, i docenti entrano gratuitamente) è da considerarsi in aggiunta al prezzo dell'attività.
- Per prenotare l'ingresso libero o la visita guidata al MeVe è necessario contattare direttamente la segreteria del museo.



AVVENTURA 4

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



Scuola: sec I e II grado

Classi: tutte

Partecipanti: max. 40 (prof. inclusi)

Luogo: Chioggia e laguna (VE)

Durata: intera giornata

Costo: € 40 a studente

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. Marinare 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 studente. I docenti non pagano.
- 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. 2021/2022

c/o Palazzo Wollemborg
Via Del Santo, 26 - 35123 Padova
45°24'17.9" N 11°52'44.9" E
Sito Web | www.musei.unipd.it/it/geografia
Facebook & Instagram | [museogeografia](https://www.facebook.com/museogeografia)

Per maggiori informazioni
museo.geografia@unipd.it | 049.8274276

Per prenotare la propria partecipazione
visita il sito www.musei.unipd.it/geografia/scuole