

MUSEO DI GEOGRAFIA

esplora · misura · racconta



LABORATORI DIDATTICI PER LE SCUOLE
A.S. 2018/2019

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](https://www.facebook.com/museodigeografia)

Referente per i laboratori

Dr. Giovanni Donadelli





MUSEO DI GEOGRAFIA

PALAZZO WOLLEMBORG
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

esplora . misura . racconta

Il Museo di Geografia dell'Università di Padova del Dipartimento di Scienze Storiche Geografiche e dell'Antichità (DiSSGeA) dell'Università di Padova invita il visitatore a scoprire 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 **strumenti, carte, globi, plastici e fotografie**, il Museo propone un viaggio articolato in tre tappe, riassunte nelle parole chiave: **Esplora, Misura, Racconta**.

Gli allestimenti presentano e valorizzano il collegamento tra le ricerche del passato e l'attualità, **coinvolgendo i visitatori di tutte le età** in un dialogo mantenuto ancora volutamente aperto.

Oggi il Museo ha tra le sue attività la **salvaguardia e la valorizzazione del patrimonio tangibile e intangibile** attraverso progetti, percorsi e iniziative divulgative e didattiche.

Cruciale in questo senso sarà il completamento dell'allestimento, nella pregevole sede di Palazzo Wollemborg, che consentirà di rendere il patrimonio fruibile al pubblico: **l'inaugurazione è prevista per la primavera del 2019**.

Commissione scientifica

Mauro Varotto (coordinatore), Lorena Rocca, Giovanni Donadelli, Chiara Gallanti
Aldino Bondesan, Paolo Mozzi, 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) - Sezione Veneto**, propone alle classi delle scuole dell'infanzia, primaria e secondaria di primo e secondo grado la possibilità di partecipare ad una grande varietà di **laboratori e avventure didattiche a tema geografico**.

Le proposte presenti in questo catalogo nascono da un'idea di geografia fresca e attiva che considera i bambini e le bambine, i ragazzi e le ragazze, soggetti competenti e **protagonisti del proprio apprendimento**. Le attività proposte si propongono, attraverso il confronto e l'uso di documenti e strumenti antichi e moderni, di stimolare la sperimentazione e l'acquisizione di un **pensiero geografico, critico e creativo**. Il patrimonio del Museo di Geografia viene valorizzato in 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:

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
Mobilità | Orientamento ed esplorazione | Relazioni uomo-ambiente | Sviluppo sostenibile e Agenda 2030 | Turismo responsabile

Attraverso le proprie proposte didattiche, il Museo di Geografia si impegna a promuovere un'educazione geografica che si fondi sulla costruzione di un rapporto personale e autentico con la geografia che possa permettere a chi vi parteciperà di riconoscerne il valore, la complessità e soprattutto la **bellezza**.

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
- Blog della Sezione Veneto dell'AIIG | aiigveneto.wordpress.com/laboratorialmuseo/



PRESENTAZIONE DEI LABORATORI E DEGLI SPAZI DEL MUSEO PER INSEGNANTI E DIRIGENTI

Con l'obiettivo di far conoscere più nel dettaglio le proposte e di far visitare gli spazi che verranno messi a disposizione delle classi e dei gruppi, il Museo di Geografia organizza due momenti di presentazione pubblica della propria offerta didattica.

Dirigenti scolastici, insegnanti ma anche genitori e 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 presso i locali del Museo, al primo piano di Palazzo Wollemborg in via del Santo 26, nei seguenti giorni:

mercoledì 19 settembre 2018

dalle ore 17:00 alle ore 18.00

martedì 9 ottobre 2018

La partecipazione è libera.

È gradita una email per confermare la propria presenza: museo.geografia@unipd.it



QUALE PROPOSTA È QUELLA GIUSTA?

- ISTRUZIONI PER L'USO -

L'offerta formativa del Museo di Geografia per l'a.s. 2018/19 si articola in due tipologie di proposte:

Laboratori didattici (al Museo)

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

I laboratori:

- ✓ possono essere realizzati nei mesi di ottobre, novembre, dicembre, febbraio, marzo e aprile
In alcuni mesi del 2019 gli spazi del Museo non saranno disponibili per permettere di realizzare i lavori infrastrutturali di allestimento
- ✓ si svolgono negli spazi del Museo, presso la sede di Palazzo Wollemborg, in via del Santo 26 a Padova
Gli spazi del Museo sono accessibili anche per alunni e persone con ridotta mobilità
- ✓ hanno un chiaro riferimento ai curricula scolastici
- ✓ possono prevedere delle sfide e dare diritto a dei premi
- ✓ durano circa due ore
- ✓ hanno un costo di € 100,00
Il costo è da intendersi per classe; non sono previste gratuità; eventuali costi di trasporto sono a carico delle classi



Alle classi che prenoteranno i laboratori didattici verrà offerta la possibilità di svolgere un'attività di esplorazione (scopri di più a pagina 35) ideata dallo staff del Museo di Geografia, da svolgere in autonomia nei dintorni del museo prima o dopo il laboratorio. I materiali e l'attività sono gratuiti.

Scopri subito i 24 laboratori didattici proposti dal Museo di Geografia. Consulta l'indice a pagina VIII.

Aventure didattiche (fuori dal Museo)

Le aventure didattiche sono esperienze educative tematiche che prevedono l'applicazione di conoscenze e competenze geografiche di base.

Le aventure:

- ✓ possono essere realizzati nei mesi di maggio e giugno
- ✓ si svolgono fuori dal museo, all'aria aperta
Le aventure didattiche proposte dal Museo potrebbero non essere accessibili per alunni, docenti e accompagnatori con ridotta mobilità
Le aventure si svolgono anche in caso di moderato maltempo
- ✓ propongono attività fortemente interdisciplinari
- ✓ hanno una durata 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; non sono previste gratuità; eventuali costi di trasporto sono a carico delle classi

Scopri subito le 3 aventure didattiche proposte dal Museo di Geografia. Consulta l'indice a pagina XII.

È possibile prenotare dal 1 settembre 2018 scrivendo a museo.geografia@unipd.it o telefonando allo 049.8274276



INDICE DEI LABORATORI DIDATTICI

SCUOLA DELL'INFANZIA

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



SCUOLA PRIMARIA

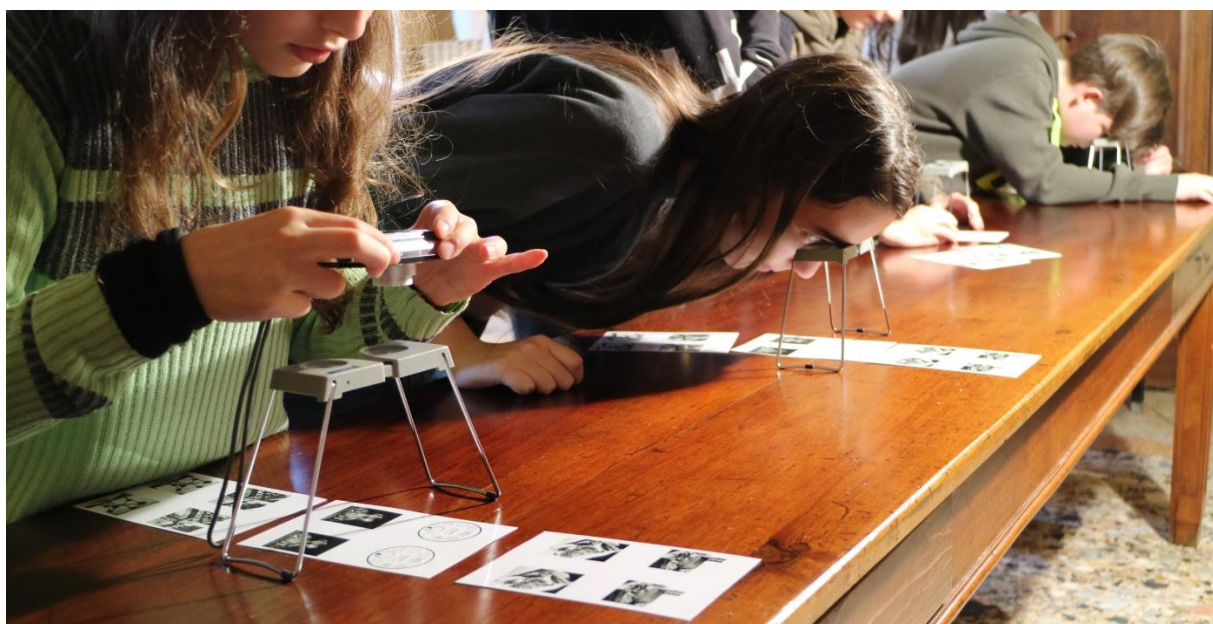
	Destinatari	Titolo	Pag.
L 2	Classi prime e seconde	<i>ASCOLTIAMO IL MONDO E FACCIAMO GEOGRAFIA CON RITMO</i>	2
L 3	Classi seconde	<i>EDUCARE ALLA SPAZIALITÀ: NEL BOSCO CON HANSEL E GRETEL</i>	3
L 4	Classi seconde e terze	<i>N.E.S.O. E LA SCOPERTA DEI PUNTI CARDINALI</i>	4
L 5	Classi terze	<i>ORIENTAMENTO? UN GIOCO DA RAGAZZI. LA GEO-BATTAGLIA PUÒ COMINCIARE!</i>	5
L 6	Classi terze	<i>FOTOGEOGIOCHIAMO. GIOCHI DI IMMAGINI E GEOGRAFIA</i>	6
L 7	Classi terze e quarte	<i>LA SCUOLA A PORTATA DI MANO: PICCOLO LABORATORIO DI CARTOGRAFIA TATTILE</i>	7
L 8	Classi quarte	<i>IL CLIMA E L'UOMO. UNO PER TUTTI, TUTTI PER UNO</i>	8
L 9	Classi quarte	<i>DALLA CARTA ALLA REALTÀ E VICEVERSA. DIAMO VITA AI PAESAGGI</i>	9
L 10	Classi quarte e quinte	<i>QUILOMBO: IL RACCONTO DI UN ELEFANTE VENUTO DA LONTANO.</i>	10
L 11	Classi quinte	<i>VIRTUAL TOUR TRA LE REGIONI D'ITALIA</i>	11
L 12	Classi quinte	<i>GRAND TOUR D' ITALIA: LA GRANDE SFIDA</i>	12
L 13	Classi quinte	<i>IL PICCOLO ESPLORATORE TRA LE PAGINE: LEGGERE, IMMAGINARE E RACCONTARE MONDI LONTANI E VICINI</i>	13





SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

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



SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

	Destinatari	Titolo	Pag.
L 19	Tutte le classi	<i>DOVE E PERCHÈ? LE ROTTE DEL CIBO</i>	19
L 20	Tutte le classi	<i>CONOSCERE E COMUNICARE LA REALTÀ DEI PROFUGHI IN ITALIA</i>	20
L 21	Tutte le classi	<i>LEGGERE, INTERPRETARE E NARRARE IL MONDO: LA GEOGRAFIA ATTRAVERSO GLI OCCHI DELLA LETTERATURA</i>	21
L 22	Tutte le classi	<i>I DRONI E I NUOVI SCENARI LAVORATIVI</i>	22
L 23	Tutte le classi	<i>GEOGRAFIA ALL'ENNESIMA POTENZA: I SISTEMI INFORMATIVI GEOGRAFICI</i>	23



INDICE DELLE AVENTURE DIDATTICHE

SCUOLA PRIMARIA

	Destinatari	Titolo	Pag.
E 1	Classi quarte e quinte	<i>A CACCIA DEI TESORI DELL'ALTOPIANO: CONOSCERE PER ORIENTARSI, ORIENTARSI PER CONOSCERE</i>	27

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

	Destinatari	Titolo	Pag.
E 2	Tutte le classi	<i>MARINIAMO LA SCUOLA GRAZIE AL MUSEO: LETTURE CARTOGRAFICHE E TERRITORIALI IN BARCA A VELA</i>	29

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

	Destinatari	Titolo	Pag.
E 2	Tutte le classi	<i>MARINIAMO LA SCUOLA GRAZIE AL MUSEO: LETTURE CARTOGRAFICHE E TERRITORIALI IN BARCA A VELA</i>	29
E 3	Tutte le classi	<i>GEOCACHING SULLE TRACCE DI TITO LIVIO</i>	31



LABORATORI DIDATTICI





LABORATORIO 1

GAIA E IL GIOCO DELLA GEOGRAFIA



Scuola: infanzia

Classi: tutte

Partecipanti: max. 25

Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa

Costo: € 100

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 infatti 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 offra una visione della geografia come gioco che quotidianamente può essere intrapreso da soli e, ancora meglio, in compagnia.

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

Articolazione

- Accoglienza al museo e attività in *circle time* per introdurre la mascotte Gaia e il suo grande gioco
- Divisione in quattro squadre, giochiamo ad un gioco dell'oca "mondiale" con un dado speciale!
- Concludiamo il laboratorio distribuendo i braccialetti "Amico/a di Gaia"

Materiali messi a disposizione della classe

- Gaia, la mascotte
- Il campo da gioco, un grande planisfero "dell'oca" da calpestare
- I braccialetti "Amico/a di Gaia"
- Strumenti e materiali autentici del Museo

Altre informazioni

La durata del laboratorio può risultare eccessiva per gruppi con bambini molto piccoli o per scuole che devono affrontare un lungo viaggio per arrivare. In alternativa ad un unico laboratorio di due ore per un gruppo classe è possibile svolgere, allo stesso prezzo, due laboratori di un'ora per due gruppi classe distinti. In questo caso il numero massimo di bambini partecipanti può salire fino a 40.



LABORATORIO 2

ASCOLTIAMO IL MONDO E FACCIAMO GEOGRAFIA CON RITMO



Scuola: primaria

Classi: prime e seconde

Partecipanti: max. 30

Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa

Costo: € 100

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 condurrà i bambini e le bambine ad esplorare con l'udito, oltre che con la vista, alcuni ambienti conosciuti (la città, il bosco, il fiume, la scuola). Il laboratorio si pone l'obiettivo di introdurre i bambini e le bambine alla dimensione sonora della geografia e promuoverà il pensiero creativo e deduttivo attraverso il lavoro tra pari.

Articolazione

- Accoglienza al museo e introduzione all'ascolto dei suoni del nostro corpo (consolidamento dei concetti topologici)
- 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 poveri per la produzione sonora
- Oggetti del patrimonio del Museo



LABORATORIO 3

EDUCARE ALLA SPAZIALITÀ: NEL BOSCO CON HANSEL E GRETEL



Scuola: primaria

Classi: seconde

Partecipanti: max. 30

Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa

Costo: € 100

Descrizione

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

Articolazione

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

- Il testo della fiaba viene ripercorso prestando particolare attenzione agli elementi spaziali e alle possibili strategie di orientamento
- Le informazioni raccolte sono utilizzate per la costruzione di un plastico dei luoghi della fiaba
- Il passaggio alla realizzazione della mappa dei luoghi della storia diventa occasione per ragionare sui fondamenti della rappresentazione cartografica.

Materiali messi a disposizione della classe

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

Collaborazione richiesta agli insegnanti

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



LABORATORIO 4

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



Scuola: primaria
Classi: seconde e terze

Partecipanti: max. 30
Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa
Costo: € 100

Descrizione

Il laboratorio propone un primo approccio all'orientamento spaziale attraverso la scoperta della bussola e dei quattro punti cardinali. I quattro gnomi che li personificano diventano delle vere e proprie guide per gli alunni durante tutto il percorso laboratoriale e 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 rendendo coinvolgente l'apprendimento.

Articolazione

- La Caccia allo Gnomo è un'attività ludica che introduce i bambini ai personaggi guida del laboratorio, consentendo un primo approccio con i punti di riferimento e con la collocazione dei punti cardinali nell'ambiente.
- A partire dalla scoperta delle caratteristiche dei quattro gnomi e degli ambienti in cui vivono, viene presentata una storia contenente una situazione-problema da risolvere che porta i bambini alla costruzione di una bussola.
- Il gioco conclusivo, la Sfida finale a squadre, si pone come un compito autentico che stimola i bambini a mettere in campo le conoscenze acquisite per aiutare gli gnomi ad orientarsi, con uno sguardo sia alle indicazioni della bussola che alle diverse posizioni del sole nel cielo.

Materiali messi a disposizione della classe

- Kit per la costruzione di una bussola
- Cartelli rappresentanti i quattro gnomi (punti cardinali) da appendere in classe
- L'orologio dei punti cardinali (una copia a bambino)



LABORATORIO 5

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



Scuola primaria
Classi: terze

Partecipanti: max. 30
Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa
Costo: € 100

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 coinvolgano tanto la fisicità quanto l'astrazione. Una grande battaglia geografica permetterà 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
- Esercitazioni finali sulle tavolette originali dell'Istituto Geografico Militare
- Concludiamo il laboratorio disegnando con le coordinate geografiche

Materiali messi a disposizione della classe

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



LABORATORIO 6

FOTOGEOGIOCHIAMO

GIOCHI DI IMMAGINI E GEOGRAFIA



Scuola: primaria

Classi: terze

Partecipanti: max. 30

Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa

Costo: € 100

Descrizione

La fotografia è un racconto realizzato con la luce, attraverso la prospettiva, il tempo e la velocità. Grazie alla sua capacità di fissare i momenti e i luoghi, la fotografia è stata da sempre apprezzata e ampiamente utilizzata dai geografi, impegnati a raccontare il mondo dalle più svariate angolazioni. Questo laboratorio ha l'obiettivo di introdurre i bambini e le bambine all'uso della fotografia in geografia attraverso un gioco fotogeografico costruito su alcune fotografie del patrimonio del Museo. Grazie al gioco i bambini saranno guidati a interrogarsi sul potere della fotografia, a sperimentarne la soggettività e ad indagare i moltissimi usi che possono esserne fatti in ambito geografico.

Articolazione

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

Materiali messi a disposizione della classe

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



LABORATORIO 7

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



Scuola: primaria

Classi: terze e quarte

Partecipanti: max. 30

Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa

Costo: € 100

Descrizione

Forse non tutti sanno che le più antiche carte geografiche non erano di carta ma di terracotta! O che gli Inuit della Groenlandia scolpivano piccole mappe nel legno, per permettere ai marinai di leggerle anche al buio della notte, solo con le dita! 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 di provenienza, 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
- Progettazione e costruzione della mappa tattile
- Esercizi conclusivi per la lettura di una mappa tattile

A scuola

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

Materiali messi a disposizione della classe

- Plastici autentici del museo
- Materiali di riuso e cancelleria



LABORATORIO 8

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



Scuola: primaria

Classi: quarte

Partecipanti: max. 30

Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa

Costo: € 100

Descrizione

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

Articolazione

- 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
- Attività in piccoli gruppi per consolidare le conoscenze
- Riflessioni conclusive sul cambiamento climatico

Materiali messi a disposizione della classe

- Strumenti di misurazione e cartografie tematiche autentiche
- Dati aggiornati
- *Magic Planet* (vedi alla fine della brochure)



LABORATORIO 9

DALLA CARTA ALLA REALTÀ E VICEVERSA DIAMO VITA AI PAESAGGI



Scuola: primaria
Classi: quarta

Partecipanti: max. 30
Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa
Costo: € 100

Descrizione

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

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

Articolazione

- Accoglienza al Museo e introduzione al linguaggio cartografico
- 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 conclusive
- Tombola cartografica finale



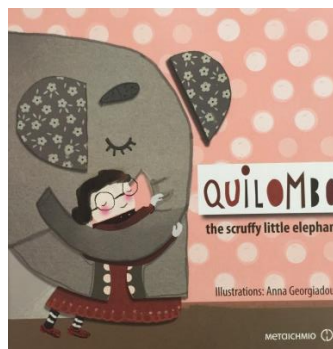
Materiali messi a disposizione della classe

- Gioco del memory cartografico
- Carte geografiche autentiche
- Gioco della tombola cartografica
- Cancelleria necessaria



LABORATORIO 10

QUILOMBO. IL RACCONTO DI UN ELEFANTE VENUTO DA LONTANO



Scuola: primaria

Partecipanti: max. 30

Durata: 2 ore circa

Classi: quarte e quinte

Spazi: sala museo

Costo: € 100

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".

A scuola

- Produzione facoltativa di una mappa o di un racconto della meta ideale verso cui si sarebbe disposti a migrare.

Materiali messi a disposizione della classe

- Il libro "Quilombo, the scruffy elephant"
- Cancelleria
- Mappe antiche e moderne



LABORATORIO 11

VIRTUAL TOUR TRA LE REGIONI D'ITALIA



Scuola: primaria

Classe: quinta

Partecipanti: max. 26

Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa

Costo: € 100

Descrizione

Attraverso l'utilizzo di uno sfondo integratore legato alle esplorazioni spaziali, il laboratorio invita i bambini al Museo per compiere una missione geografica TOP secret. 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 utilizzati, 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
Classi: quinte

Partecipanti: max. 30
Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa
Costo: € 100

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 geografiche 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 maggior numero di punti saranno ufficialmente invitate al Museo a ritirare 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

IL PICCOLO ESPLORATORE TRA LE PAGINE: LEGGERE, IMMAGINARE E RACCONTARE MONDI LONTANI E VICINI



Scuola: primaria

Partecipanti: max. 30

Durata: 2 ore circa

Classi: quinte

Spazi: sala museo

Costo: € 100

Descrizione

Quando la geografia incontra la letteratura, i modi di guardare il mondo si moltiplicano, le prospettive si intrecciano dando forma a sguardi nuovi in grado di leggere la complessità del reale.

Il piccolo principe, durante i suoi viaggi in mondi lontani e vicini, ci porterà a comprendere che l'esplorazione, l'immaginazione e il racconto possono diventare le parole chiave della geografia. Attraverso la lettura attenta del romanzo, gli alunni saranno chiamati a diventare dei piccoli esploratori della pagina ma anche del mondo che li circonda.

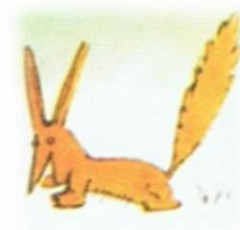
Lo scopo del laboratorio è duplice: da una parte vuole sollecitare la capacità degli studenti di ascoltare e leggere testi narrativi con un'attenzione geografica, dall'altra vuole incoraggiare un approccio umano e letterario alla geografia, presentandola come una disciplina dell'ascolto sia delle realtà che li circondano, che di quelle che si trovano all'interno dei testi letterari.

Articolazione

- La prima parte del laboratorio prevede un momento in cui le figure dell'esploratore, del geografo e dello scrittore vengono presentate, e intrecciate. Lo scopo della prima fase è quello di dotare gli alunni di un vocabolario condiviso nel solco di una prospettiva geoletteraria.
- La seconda parte prevede l'attenta lettura e interpretazione di alcuni brani del Piccolo principe di Antoine de Saint-Exupéry, attraverso i quali gli alunni saranno invitati a farsi geografi e lettori non solo dei mondi incontrati fra le pagine, ma anche di quelli reali.
- Una terza parte del laboratorio, suggerita al Museo e condotta in maniera facoltativa dalle/dagli insegnanti in classe, prevede che gli alunni siano invitati a diventare esploratori di mondi attraverso la loro immaginazione e il loro racconto.

Materiali messi a disposizione della classe

- Riproduzioni e cartografie autentiche provenienti dal patrimonio del Museo



LABORATORIO 14

ORIENTARSI CON LE STELLE



Scuola: primaria e sec. I grado

Classi: tutte

Partecipanti: max. 30

Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa

Costo: € 100

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 un'attività di costruzione di un orologio stellare, che sarà poi lasciato a ciascun partecipante.

Articolazione

- Accoglienza al museo e lettura della favola celeste
- Introduzione e riconoscimento delle principali stelle e costellazioni
- Osservazione e gioco con il planetario virtuale
- Esplorazioni celesti, a squadre
- Attività di costruzione del notturnale

Materiali messi a disposizione della classe

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



LABORATORIO 17

DOVE SONO? DOVE SEI?

I SEGRETI DELL'ORIENTAMENTO



Scuola: sec. I grado
Classi: prime

Partecipanti: max. 30
Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa
Costo: € 100

Descrizione

Orientarsi nello spazio è tutt'oggi una competenza fondamentale che influenza non solo i nostri spostamenti ma anche la nostra capacità di memorizzare e ricordare ciò che apprendiamo. Il nostro cervello, infatti, sfrutta le nostre abilità spaziali per organizzare e poi richiamare le informazioni acquisite. Attraverso le attività proposte nel laboratorio, si intende dunque far sperimentare ai ragazzi e alle ragazze l'importanza del sapersi orientare. Saranno proposti esercizi che coinvolgano tanto la fisicità quanto l'astrazione. 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
- Conclusione del laboratorio e consegna di semplici gadget "orientabili"



Materiali messi a disposizione della classe

- Riproduzioni e cartografie autentiche provenienti dal patrimonio del Museo
- Gioco in scatola "Uppsala Italia"



LABORATORIO 16

HASHTAG: FACCIAMO #GEOGRAFIA CON LA #FOTOGRAFIA



Scuola: sec. I grado
Classi: prime e seconde

Partecipanti: max. 30
Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa
Costo: € 100

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.

Le fotografie degli studenti - che lo permetteranno - potranno essere usate nelle future comunicazioni del Museo di Geografia.

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
- Esercitazione collettiva per allenare lo sguardo
- Divisione in squadre e avvio dell'attività con fotografie autentiche e digitali
- Riflessione condivisa sull'attività e conclusione del laboratorio



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 MuseoCarta, colori e cancelleria varia



LABORATORIO 15 MISURIAMO IL MONDO. LABORATORIO GEOGRAFICO MATEMATICO



Scuola: sec I grado
Classi: prime e seconde

Partecipanti: max. 30
Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa
Costo: € 100

Descrizione

A tutti sarà capitato di osservare lo spazio intorno a sé stimandone o misurandone la grandezza. La misura infatti è una fase necessaria nel processo di conoscenza dei luoghi e dei fenomeni. Questo laboratorio pone l'attenzione su questa pratica facendo affidamento sul patrimonio storico e moderno presente presso il Museo di Geografia. La proposta, in particolare, intende guidare gli studenti a riflettere sulla misura del mondo attraverso un percorso interattivo che partendo dalle misure del proprio corpo ripercorra in forma snella e interattiva la storia della 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
Classi: seconde

Partecipanti: max. 30
Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa
Costo: € 100

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 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 geografiche 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 invitate al Museo a ritirare 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

GIRO DEL MONDO IN 80 CARTE: IL MONDO COME NON L'AVETE MAI VISTO!



Scuola: sec I grado

Classi: terze

Partecipanti: max. 30

Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa

Costo: € 100

Descrizione

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

Articolazione

- Accoglienza al museo e introduzione sulla rappresentazione del Mondo
- Inizia il viaggio: navighiamo a vista tra le carte storiche
- Il viaggio nell'arte. Suggestioni e provocazioni
- Laboratorio creativo conclusivo: qual è l'immagine del mondo secondo me?

Materiali messi a disposizione della classe

- Planisferi antichi e recenti
- Repliche di rappresentazioni artistiche del mondo



LABORATORIO 20

DOVE E PERCHÉ? LE ROTTE DEL CIBO



Scuola: sec I e II grado

Classi: tutte

Partecipanti: max. 26

Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa

Costo: € 100

Descrizione

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

Articolazione

A scuola

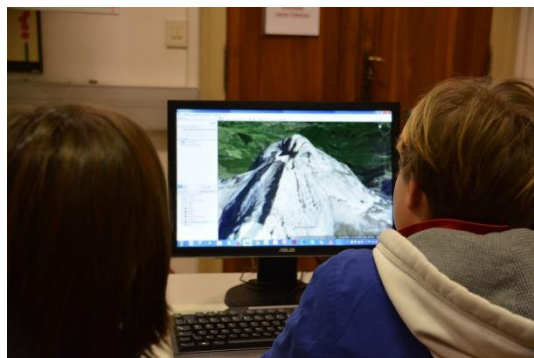
- Introduzione al composito mondo delle *geografie del cibo* (rapporto materia prima/prodotto finito, filiera e processi di trasformazione, ecc.) è introdotto ai ragazzi mediante una semplice attività (fornita dal Museo)

Al museo

- Attraverso una serie di esercizi interattivi e guidati in *Google Earth*, i percorsi del cibo sono quindi analizzati in prospettiva geo-cartografica.
- Divisi in piccoli gruppi, gli studenti sono chiamati a creare e personalizzare le proprie *rotte del cibo*, realizzando mappe tematiche digitali.
- Al termine del laboratorio, tutti i materiali prodotti (mappe e relative schede) potranno essere raccolti e portati a scuola/casa per costruire successivi percorsi di riflessione/approfondimento.

Materiali messi a disposizione della classe

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



LABORATORIO 21

CONOSCERE E COMUNICARE LA REALTÀ DEI PROFUGHI



Scuola: sec II grado

Classi: tutte

Partecipanti: max. 26

Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa

Costo: € 100

Descrizione

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

Articolazione

A scuola

- 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)

Al museo

- 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 e per selezionare le parole chiave migliori da utilizzare nei motori di ricerca
- 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

- Aula informatica con 13 postazioni



LABORATORIO 22

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



Scuola: sec II grado

Classi: tutte

Partecipanti: max. 30

Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa

Costo: € 100

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.

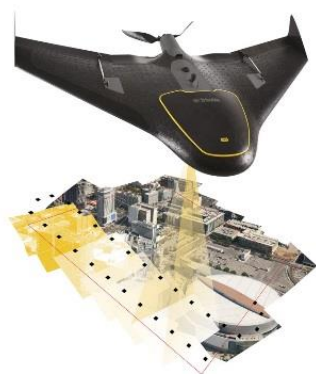
Materiali messi a disposizione della classe

- Testi letterari per le attività
- Cancelleria



LABORATORIO 23

I DRONI E I NUOVI SCENARI LAVORATIVI



Scuola: sec II grado

Classi: tutte

Partecipanti: max. 25

Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa

Costo: € 100

Descrizione

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

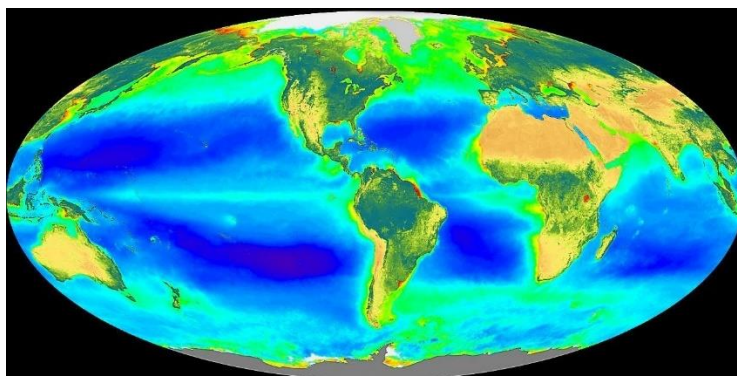
Materiali messi a disposizione della classe

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



LABORATORIO 24

GEOGRAFIA ALL'ENNESIMA POTENZA! I SISTEMI INFORMATIVI GEOGRAFICI



Scuola: sec II grado

Classi: tutte

Partecipanti: max. 26

Spazi: sala museo

Durata: 2 ore circa

Costo: € 100

Descrizione

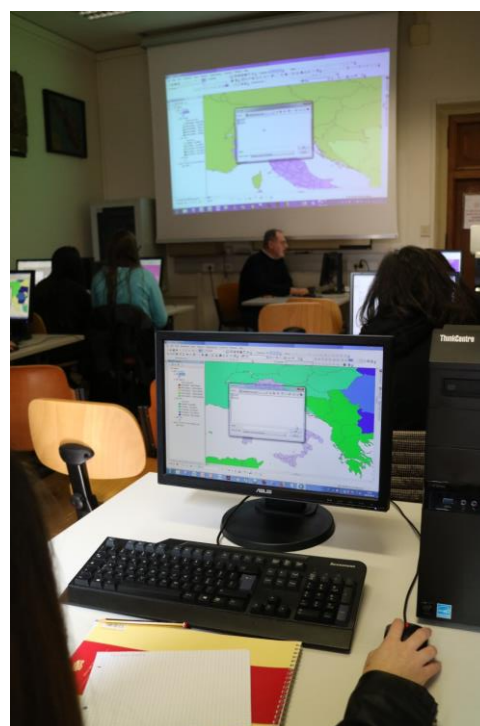
I Sistemi Informativi Geografici (dall'inglese *Geographic Information System* – GIS) sono dei sistemi progettati per ricevere, immagazzinare, elaborare, analizzare, gestire e rappresentare dati dotati di coordinate geografiche. Attraverso l'uso di questi potenti software è possibile studiare informazioni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

Articolazione

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

Materiali messi a disposizione della classe

- Aula informatica con 12 postazioni
- Software GIS open source e proprietario



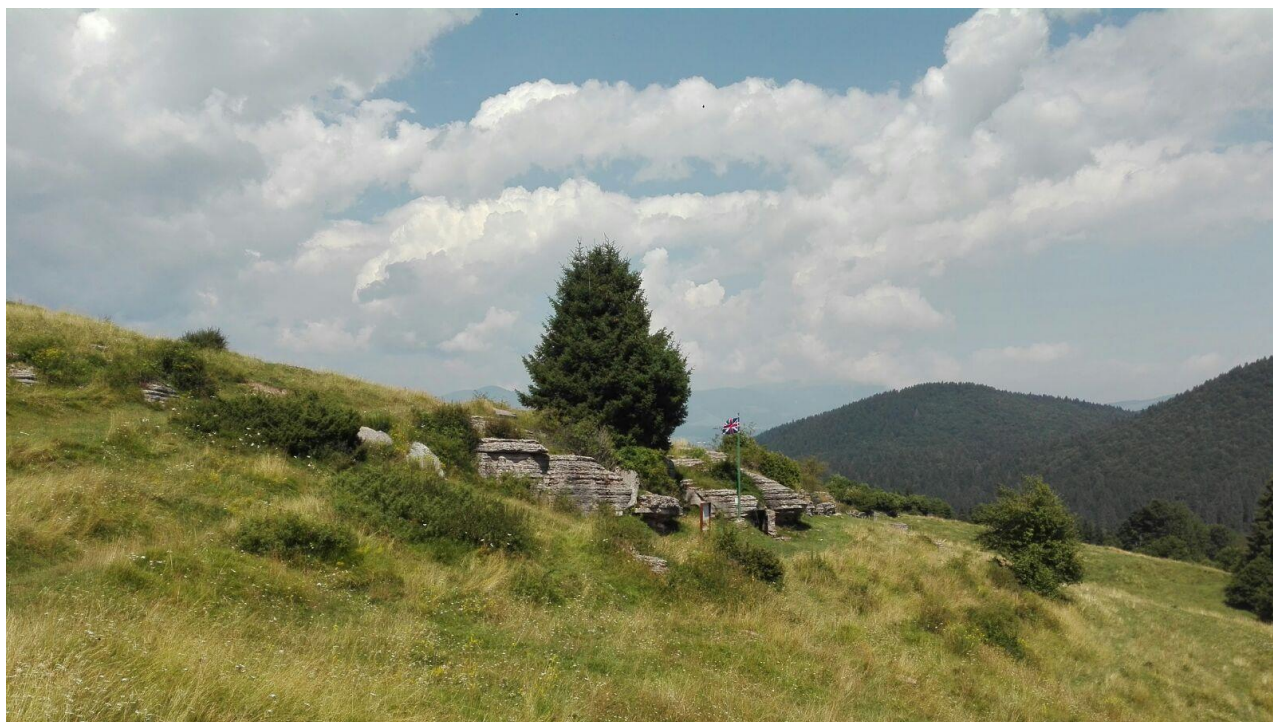
AVVENTURE DIDATTICHE





AVVENTURA 1

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



Scuola: primaria
Classi: quarte e quinte

Partecipanti: max. 50
Luogo: Cesuna (VI)

Durata: 3 ore circa
Costo: € 300

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 ospita otto comuni ed è ricco di boschi di faggio, abete e larice. Qui dove il territorio racconta magistralmente gli intrecci tra la storia e la geografia, abbiamo pensato di realizzare un percorso didattico mirato a far sperimentare ai bambini e alle bambine un contesto di apprendimento immersivo, all'aria aperta, che permettesse 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 sei squadre e definizione dei ruoli (capitano, segretario, cartografo, esploratori tra cui un apripista e un chiudi pista).



In Altopiano

- Accoglienza, introduzione e spiegazioni del gioco
- Si comincia! L'attività consiste in un gioco a squadre in cui i partecipanti saranno impegnati in una serie di sei prove, da svolgersi a rotazione, in un tempo massimo di 20 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, fornita dal Museo

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 (scarpe comode, abbigliamento 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 facilitati 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

Classi: tutte

Partecipanti: max. 42 (prof. inclusi)

Luogo: Chioggia e laguna (VE)

Durata: intera giornata

Costo: € 35 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 e le problematiche legate alla protezione dell'ambiente lagunare e 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 ideata 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



AVVENTURA 3 GEOCACHING SULLE TRACCE DI TITO LIVIO



Scuola: sec II grado

Partecipanti: max. 60

Durata: 3 ore circa

Classi: tutte

Luogo: Centro storico di Padova (PD)

Costo: € 300

Descrizione

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

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

Articolazione

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

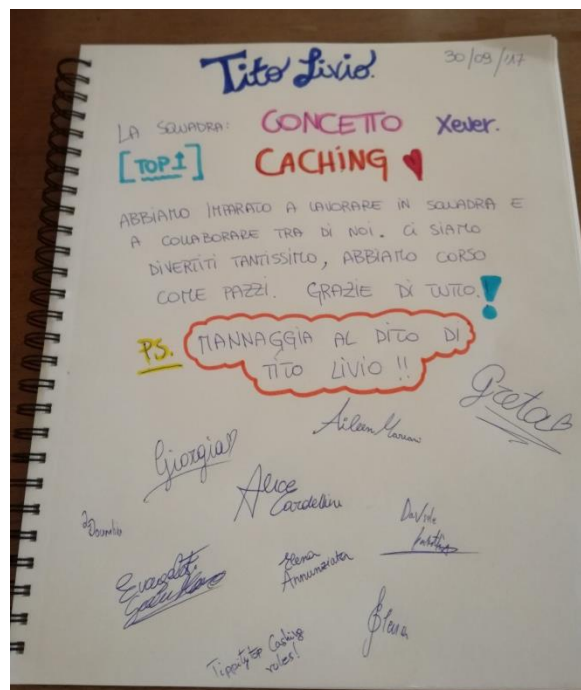


Materiali messi a disposizione della classe

- Dispositivi GPS
- Carte geografiche personalizzate
- Premi per la squadra vincitrice

Ulteriori informazioni

- Eventuali costi di trasferimento fino al Museo sono a carico della classe
- Ogni squadra dovrà avere un insegnante o un accompagnatore
- L'avventura didattica prevede che le squadre si spostino autonomamente nei luoghi della città di Padova interessati dalla caccia al tesoro



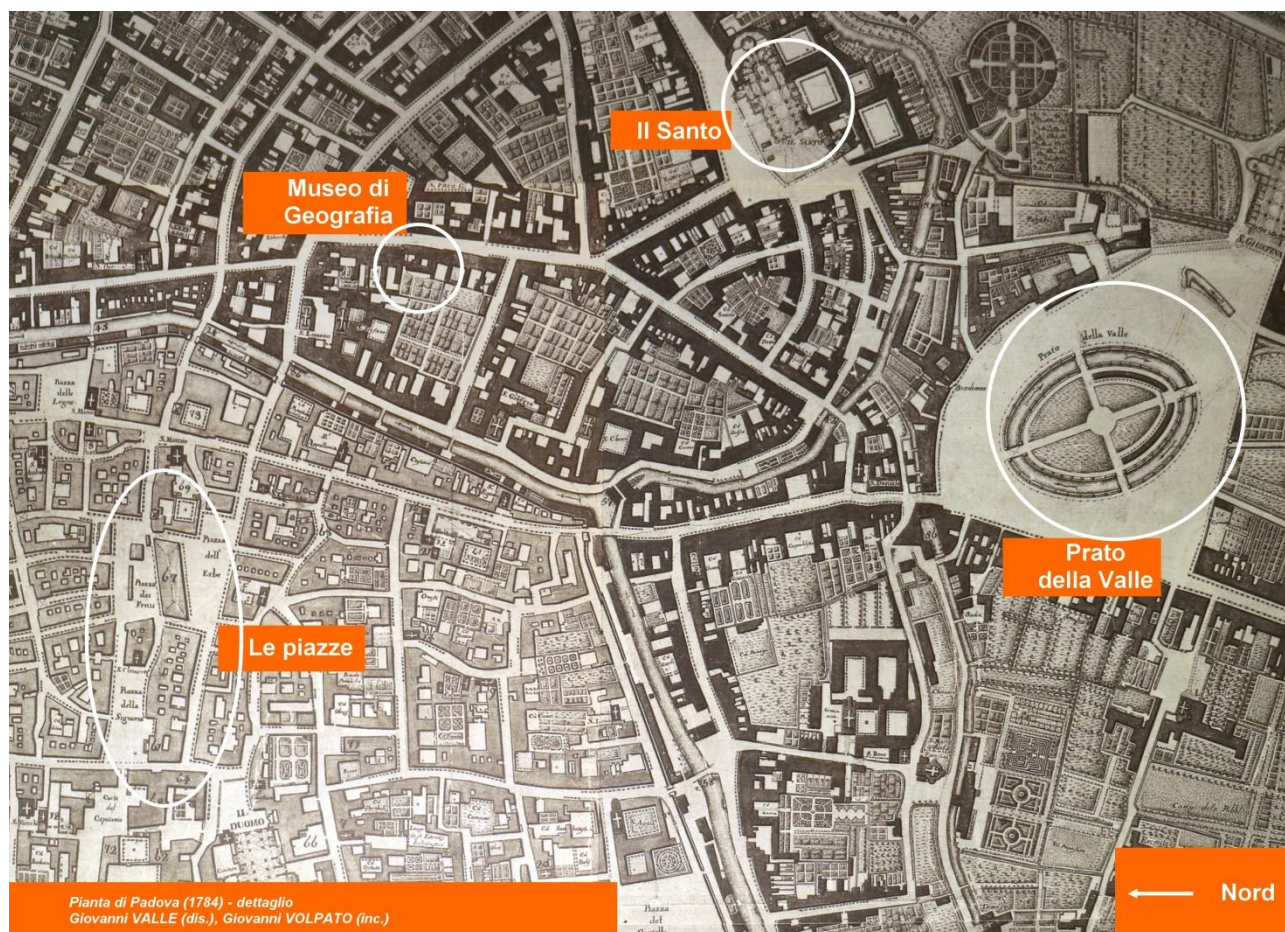
CONTENUTI EXTRA





MISSIONI POSSIBILI

ATTIVITÀ DI ESPLORAZIONE GEOGRAFICA CREATIVA



Pianta di Padova (1784) - dettaglio
Giovanni VALLE (dis.), Giovanni VOLPATO (inc.)

Scuola: tutte

Partecipanti: tutti

Durata: libera

Classi: tutte

Luogo: Centro storico di Padova (PD)

Costo: gratuito

Descrizione

Tutte le classi che verranno in visita al Museo di Geografia hanno la possibilità di richiedere al Museo le “missioni possibili” da svolgere nel centro di Padova. Le missioni consistono in alcune attività, differenziate per livello scolastico, che vengono proposte liberamente alla classi. Divisi in gruppi, individualmente o tutti insieme, gli alunni saranno invitati a svolgere quattro missioni geografiche per ciascun luogo, con l’obiettivo di conoscerne meglio la storia, la geografia e l’attualità.

Le missioni si svolgono in alcuni luoghi noti del centro storico di Padova (si veda la mappa qui sopra) facilmente raggiungibili a piedi dalla sede del Museo.

Ogni classe è libera di fare una, alcune o tutte le missioni proposte, a seconda del tempo, dell’interesse o delle condizioni metereologiche.

L’obiettivo delle missioni è quello di far sperimentare ai partecipanti il valore (e il piacere) dell’indagine di campo, metodologia tipica della ricerca e del lavoro del geografo.

Al termine delle esplorazioni, i partecipanti alle missioni saranno invitati a condividere (liberamente) i risultati delle proprie missioni.



IL MAGIC PLANET

GEO-TECNOLOGIA A SUPPORTO DELLA DIDATTICA

La dotazione scolastica oggi sta rapidamente evolvendo passando da analogica a digitale. Durante questo processo le lavagne in ardesia sono diventate lavagne interattive multimediali (LIM) e i libri stanno migrando all'interno di tablet e computer portatili. Ciò che ancora resisteva era il globo, il mappamondo, che non era cambiato in centinaia di anni, fino all'arrivo del Magic Planet.

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

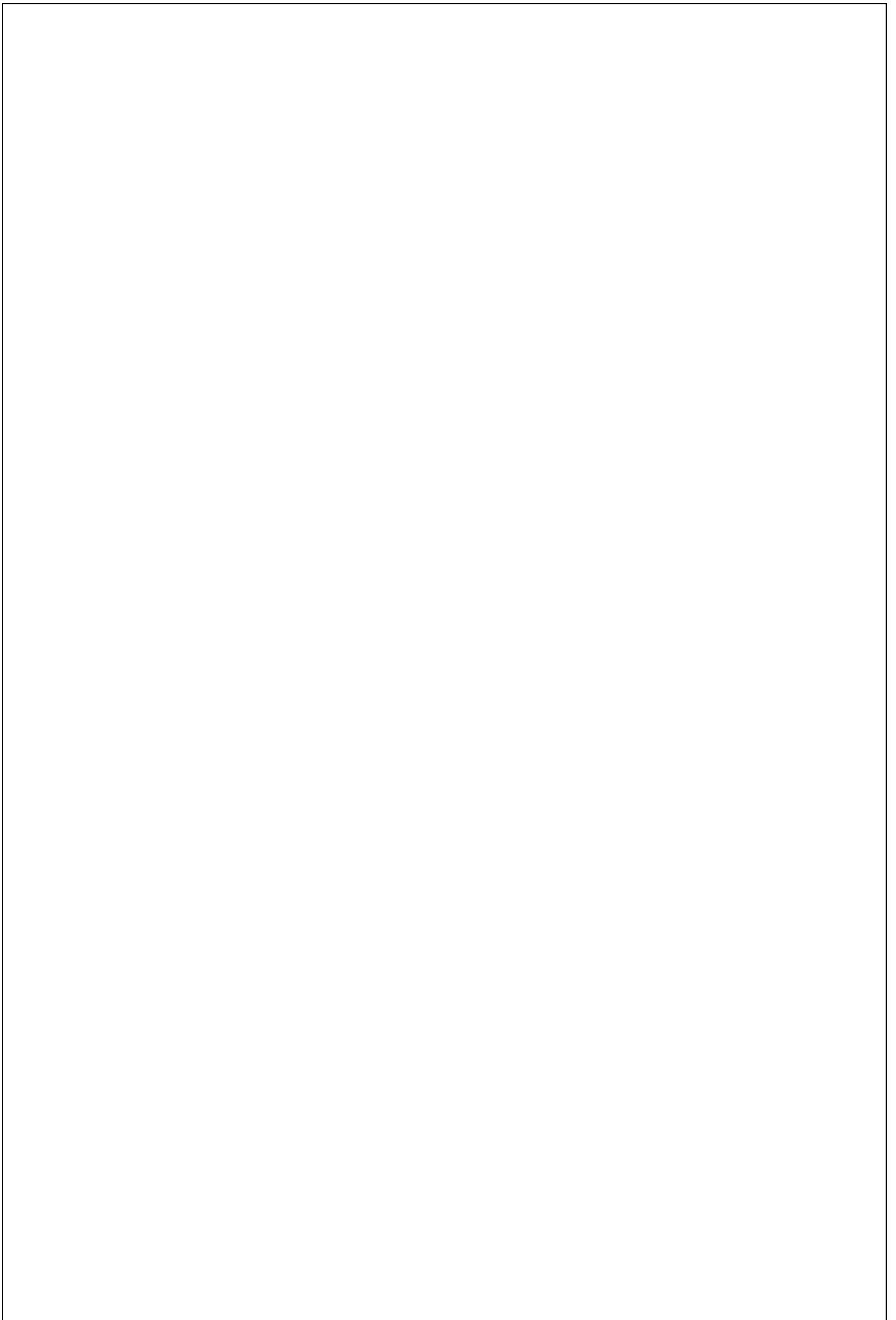
I contenuti disponibili per il Magic Planet sono in continua evoluzione e presentano grafiche su oltre un centinaio di tematiche tra le quali i cambiamenti climatici, i pianeti del sistema solare, l'origine dei continenti, il riscaldamento globale, lo scioglimento dei ghiacci, le migrazioni, ecc.

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



Per vivere in prima persona l'emozione di fare geografia con il Magic Planet in Italia non avete altra scelta che venire al Museo di Geografia dell'Università di Padova. Sarà un piacere accompagnarvi a scoprire le potenzialità di questo strumento attraverso uno dei nostri laboratori didattici o attraverso delle visite *ad hoc*, da concordare con la segreteria.





MUSEO DI GEOGRAFIA

LABORATORI DIDATTICI PER LE SCUOLE A.S. 2018/2019

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](https://www.facebook.com/museodigeografia)

