

# MUSEO DI GEOGRAFIA

esplora · misura · racconta



OFFERTA DIDATTICA PER LE SCUOLE

**A.S. 2023/2024**

P A L A Z Z O W O L L E M B O R G  
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](http://www.musei.unipd.it/it/geografia)

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

### Informazioni sulle proposte didattiche

Tel. | 049.827.4276

E-mail | [museo.geografia@unipd.it](mailto:museo.geografia@unipd.it)

### Responsabili dei servizi educativi

Giovanni Donadelli

## PRENOTAZIONI

**Telefonare** al numero 049.827.3939

tutti i giorni dalle 09:00 alle 17:00

oppure **mandare una email**

all'indirizzo [prenotazioni.musei@unipd.it](mailto:prenotazioni.musei@unipd.it)



## 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 ventennale esperienza nell'ambito dell'educazione geografica e cura con particolare attenzione la propria offerta didattica rivolta alle scuole di ogni ordine e grado.

Il Museo è disponibile ad accogliere i gruppi classe nella loro interezza, ma non può accogliere più di una classe contemporaneamente. Per andare incontro alle necessità delle scuole e alla massima semplificazione del processo di prenotazione lo staff del Museo ha deciso di **rinnovare** il presente catalogo dell'offerta formativa riducendo il numero di proposte e privilegiando le esperienze in presenza al museo.

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

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





“ La geografia per esistere ha bisogno di essere esplorazione e scoperta, anche a costo (o forse allo scopo) di affacciarsi talvolta sull'orlo dei tenebrosi abissi dell'infinito ”

(Giuseppe Dematteis, *Le metafore della terra*, 1985)



**STRUMENTI PER LA RICERCA GEOGRAFICA**  
 Per oltre un secolo, i geografi hanno utilizzato strumenti di precisione per misurare la Terra. Oggi, grazie ai satelliti, la geografia è diventata una scienza sempre più precisa e affidabile. Ma gli strumenti tradizionali rimangono ancora molto utili per la ricerca di campo.

**LA SPEDIZIONE NELLA TERRA DEL FUOCO**  
 L'11 gennaio 1828, il capitano Francesco Baringo, comandante della spedizione da agosto nella Terra del Fuoco, parte da Valparaiso con la fregata "Atrevida" per raggiungere il Capo Horn e il Polo Sud. La spedizione è una delle più importanti della storia della geografia italiana.

**LA SPEDIZIONE NELLA TERRA DEL FUOCO**  
 L'11 gennaio 1828, il capitano Francesco Baringo, comandante della spedizione da agosto nella Terra del Fuoco, parte da Valparaiso con la fregata "Atrevida" per raggiungere il Capo Horn e il Polo Sud. La spedizione è una delle più importanti della storia della geografia italiana.



**LA SPEDIZIONE NELLA TERRA DEL FUOCO**  
 L'11 gennaio 1828, il capitano Francesco Baringo, comandante della spedizione da agosto nella Terra del Fuoco, parte da Valparaiso con la fregata "Atrevida" per raggiungere il Capo Horn e il Polo Sud. La spedizione è una delle più importanti della storia della geografia italiana.





## 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**.

# QUALE PROPOSTA È QUELLA GIUSTA?

## - ISTRUZIONI PER L'USO -

### 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.

Al fine di rispondere alle diverse esigenze dei gruppi in visita sono disponibili visite guidate della durata di 60 e di 90 minuti.

**La visita breve, di un'ora**, consente di seguire la narrazione principale del Museo e di immergersi, dopo un'introduzione sull'evoluzione del pensiero geografico, nelle tre sale espositive dedicate all'esplorazione, alla misura dei fenomeni atmosferici e climatici e alla narrazione geografica.

**La visita di un'ora e mezza**, in aggiunta, permette agli studenti di entrare anche nella sala dedicata alla didattica, dove il gruppo verrà coinvolto in un'attività interattiva mirata ad arricchire e approfondire il messaggio proposto nel percorso museale.

Le visite sono sempre guidate e:

- ✓ durano 60 o 90 minuti
- ✓ hanno il costo, rispettivamente, di € 50,00 e di € 75,00 per l'intero gruppo (inclusi insegnanti e accompagnatori)
- ✓ si rivolgono a gruppi di massimo 30 persone (studenti + accompagnatori)
- ✓ possono svolgersi al massimo 2 visite in contemporanea (40 persone massimo)

### Laboratori didattici (al Museo o 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
- ✓ se svolti al Museo includono brevi visite tematiche ad una o più sale espositive
- ✓ hanno un costo di € 75,00. Se svolti a scuola (entro i confini regionali) il costo è di € 125,00.

*Il costo è da intendersi per classe; eventuali costi di trasporto sono a carico delle classi*

### Aventure didattiche (fuori dal Museo)

Le aventure didattiche, esperienze educative tematiche ed immersive da svolgersi in contesti significativi per la ricerca geografica del passato e del presente (Laguna di Venezia, Delta del Po, Montello, Colli Euganei). Al momento, l'unica avventura didattica confermata per l'anno 2023 è quella che si svolge nell'**Altopiano di Asiago**. Per aggiornamenti consultare il sito e i social del Museo di Geografia.

Per prenotare

Visita il sito [www.musei.unipd.it/geografia/scuole](http://www.musei.unipd.it/geografia/scuole)

### Missioni geografiche gratuite in via del Santo



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 in autonomia.

Trovate maggiori informazioni a pagina XIII.



FREEDOM

KNOWLEDGE

MEMORY

CARE

FOOD

BEAUTY

SPIRIT

SHARE

NA  
GEA
















# INDICE DELLE PROPOSTE PER LE SCUOLE

## VISITE GUIDATE AL MUSEO

ID	Titolo	Lingue disponibili	Secondaria			
			1°		2°	
V 01	VISITA AL MUSEO (60 min)	Italiano, Inglese (chiedere se interessati ad altre lingue)	▶	▶	▶	▶
V 02	VISITA AL MUSEO (90 min)		▶	▶	▶	▶

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

## LABORATORI DIDATTICI AL MUSEO E A SCUOLA

ID	Titolo	Luogo di svolgimento  = Museo  = Scuola	Infanzia	Primaria					Secondaria				Vai a Pagina	
				I	II	III	IV	V	1°			↻		
									I	II	III			
L 1	GAIA E IL GIOCO DELLA GEOGRAFIA	 	▶	▶										1
L 2	PICCOLI PRINCIPI O GRANDI GEOGRAFI?		▶	▶	▶									2
L 3	N.E.S.O. E LA SCOPERTA DEI PUNTI CARDINALI				▶	▶								3
L 4	ORIENTAMENTO? UN GIOCO DA RAGAZZI. LA GEO-BATTAGLIA PUÒ COMINCIARE!					▶								4
L 5	DALLA CARTA ALLA REALTÀ E VICEVERSA. DIAMO VITA AI PAESAGGI					▶	▶							5
L 6	LE GEOGRAFIE DEL VENETO TRA ACQUE, ROCCE, PERSONE E STORIE.						▶	▶	▶					6
L 7	DAL METEO AI CAMBIAMENTI CLIMATICI						▶	▶	▶	▶				7
L 8	DAI MOSTRI MARINI ALLA GLOBALIZZAZIONE									▶	▶	▶		8
L 9	L'ANTROPOCENE... IN FORMATO MEME!									▶	▶	▶		9
L 10	LA "STORY" DELLA GEOGRAFIA: DALLA FOTOGRAFIA AD INSTAGRAM								▶	▶	▶	▶		10

## AVENTURE DIDATTICHE ALL'APERTO

ID	Titolo	Luogo di svolgimento =	Primaria					Secondaria				Vai a Pagina	
			I	II	III	IV	V	1°			↻		
								I	II	III			
A 1	A CACCIA DEI TESORI DELL'ALTOPIANO	Cesuna, VI				▶	▶	▶	▶				1

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





## 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](http://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.

<b>AUTOBUS PRIVATI</b>	<b>Per chi arriva da Nord</b>	<b>Per chi arriva da Est</b>
	➤ 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)
	<b>Per chi arriva da Sud</b>	<b>Per chi arriva da Ovest</b>
➤ 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.

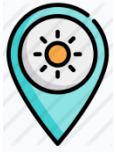
### PAGAMENTO DEI LABORATORI

Il pagamento andrà effettuato entro la data di svolgimento del laboratorio tramite la modalità PagoPA o fattura elettronica. I laboratori svolti a scuola prevedono un sovrapprezzo utile a coprire le spese di viaggio degli educatori. Tutte le specifiche verranno inviate al momento della prenotazione.

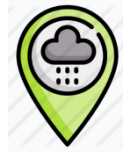
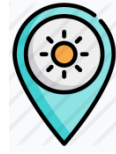


## PRANZO AL SACCO

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



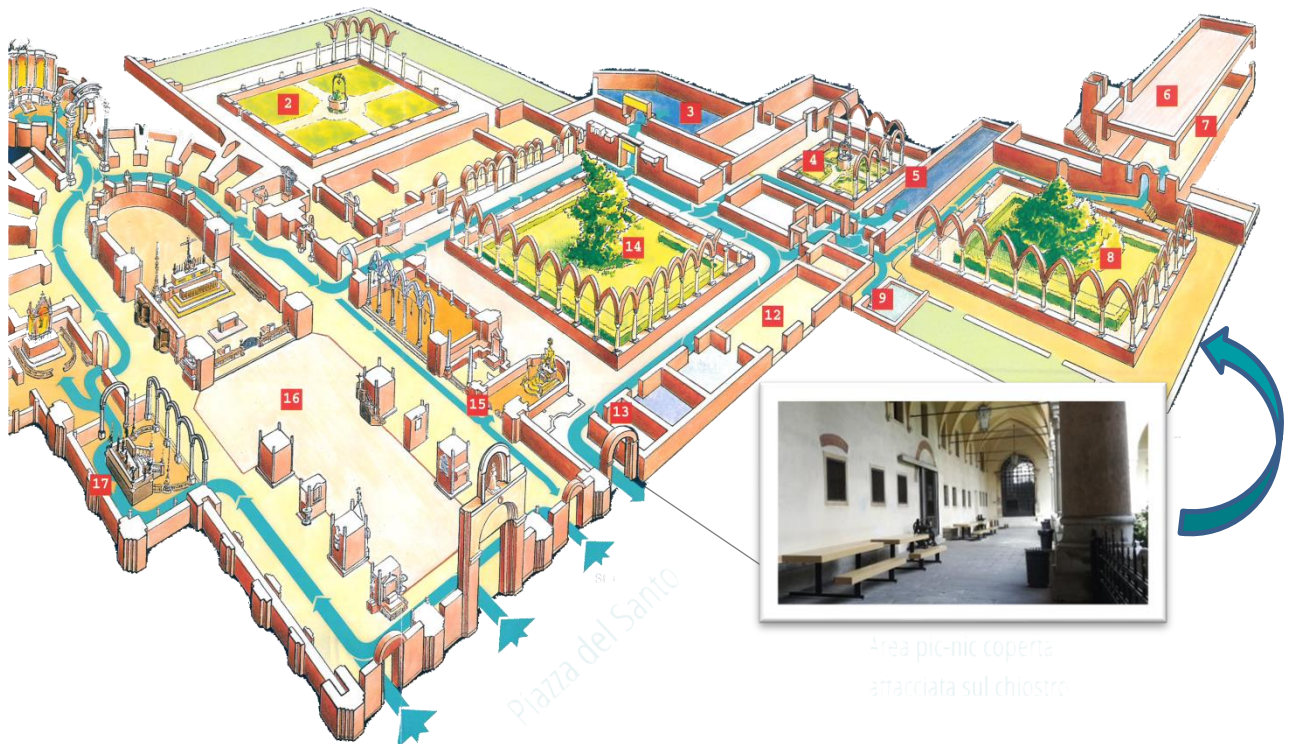
In caso di bel tempo



In qualsiasi condizione meteorologica

Suggeriamo di sfruttare gli spazi dei **Giardini dell'Arena** (800 m | nord) o di **Prato della Valle** (1 km | Sud-Ovest).

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





## MERENDA

All'interno di Palazzo Wollemborg è presente un **piccolo cortile scoperto** frequentato dagli studenti universitari e sul quale si affacciano le finestre della biblioteca e di alcune aule didattiche. Le classi potranno sostare nel cortile per consumare la merenda ma sono richiesti **comportamento e tono di voce adeguati**. Nel giardino ci sono alcuni tavoli con le rispettive sedute ma, essendo a disposizione degli studenti universitari, non è garantito che siano sempre disponibili. In caso di maltempo il giardino non è utilizzabile.

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

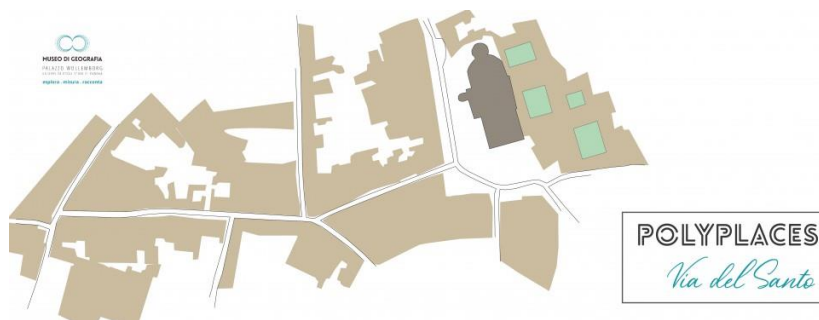
Le attività didattiche si svolgono in una sala dedicata ed opportunamente equipaggiata (**Sala Giovanni Marinelli**, al primo piano). Non essendo possibile svolgere più di un laboratorio didattico contemporaneamente nello stesso spazio, proponiamo di seguito alcune attività mirate a coinvolgere anche il gruppo che resterebbe altrimenti escluso.

Mentre il primo gruppo svolgerà il laboratorio didattico in sala museo, il secondo gruppo potrà:

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

# POLYPLACES

## TANTI MONDI IN UN LUOGO SOLO



**Scuola:** primaria | sec. I e II grado

**Partecipanti:** senza limiti

**Durata:** almeno 45 min

**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 nostre ormai famose "missioni geografiche" ([www.missionigeografiche.it](http://www.missionigeografiche.it)) da svolgersi lungo via del Santo, nel cuore di Padova.

Il percorso di audioguida (consigliato per le classi delle scuole secondarie) è scandito da **dieci tracce audio** che guidano gli ascoltatori in un tragitto di 450 metri alla 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.



L'audioguida è fruibile sia [online](#) (ascoltabile gratuitamente dal proprio smartphone) sia grazie a 24 dispositivi presenti al museo (in foto qui a fianco). Chi volesse usare i dispositivi può prenotarli contestualmente alla prenotazione della visita o del laboratorio al Museo. Al momento della consegna dei dispositivi verrà richiesto un documento a titolo di garanzia. Dopo ogni uso, le audioguide (che consigliamo di usare 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 o 40

**Costo:** € 75 al museo | € 125 a scuola

**Durata:** 90 min o due turni da 45 min

**Spazi:** museo o scuola

### Descrizione

Si può essere troppo giovani per incuriosirsi e 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 bambini a familiarizzare con due diverse rappresentazioni del mondo (il globo, che si lascia abbracciare, e il planisfero, che si può calpestare).

L'obiettivo di questa proposta ludico-didattica è quello di coinvolgere i bambini e le bambine in un laboratorio divertente che favorisca l'orientamento di base tra le terre emerse e gli oceani, i continenti e gli animali che li abitano.

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 due, tre o quattro squadre e gioco!

### Materiali messi a disposizione della classe

- Gaia, la mascotte
- Il campo da gioco, un grande planisfero calpestabile
- 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 di 90 minuti è possibile svolgere, allo stesso prezzo, due laboratori di 45 min ciascuno per due gruppi classe distinti. In questo caso il numero massimo di bambini partecipanti può salire fino a 40.



## LABORATORIO 2

### PICCOLI PRINCIPI O GRANDI GEOGRAFI?



**Scuola:** infanzia e primaria

**Partecipanti:** max. 25

**Durata:** 90 min

**Classi:** grandi o classe prima

**Costo:** € 75

**Spazi:** museo

#### Descrizione

Il Piccolo Principe ha smarrito la sua amica Volpe e chiede il vostro aiuto per ritrovarla! Siete pronti a seguirne le tracce e ad affrontare le sfide che vi si proporranno durante il percorso? La proposta - volontariamente ispirata all'emozionante storia scritta da Antoine de Saint-



Exupéry già citata all'interno degli allestimenti del Museo - punta a far sperimentare e consolidare i principali concetti topologici (destra, sinistra, sopra, sotto, dentro, fuori, vicino, lontano) all'interno di una avvincente cornice narrativa ambientata all'interno delle sale del Museo.

Seguendo gli indizi presenti nel diario di viaggio della Volpe e grazie a giochi di movimento, attività di disegno e di osservazione, i bambini e le bambine affronteranno un viaggio di conoscenza che li porterà a mettere in gioco la propria corporeità, le proprie emozioni e sperimentare la propria capacità di rappresentare lo spazio vissuto.



#### Articolazione

- Introduzione al Museo e ritrovamento del Diario di viaggio della volpe.
- Esercizi di movimento individuali e collettivi per consolidare i principali concetti topologici.
- Ricerca di gruppo della volpe negli ambienti del museo
- Scoperta della volpe e personalizzazione del proprio diario di viaggio



#### Materiali messi a disposizione della classe

- Diario di viaggio
- Adesivi



## LABORATORIO 3

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



Scuola: primaria

Partecipanti: max. 27

Durata: 90 min

Classi: seconde e terze

Costo: € 75

Spazi: museo

#### 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 (e per i mesi successivi). 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 "caccia allo gnomo" che permette ai bambini di cercare e trovare nell'ambiente circostante le sagome dei 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 4

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



Scuola primaria  
Classi: terze

Partecipanti: max. 27  
Costo: € 75

Durata: 90 min  
Spazi: museo

#### Descrizione

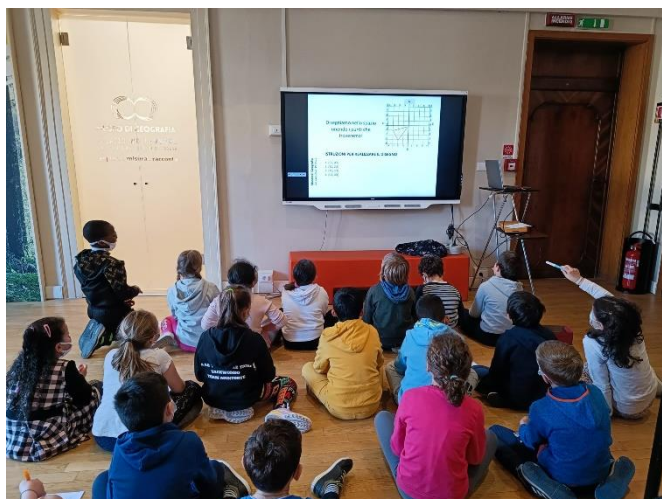
L'orientamento spaziale è un bisogno innato dell'uomo e al tempo stesso una competenza geografica che può essere affinata con l'esperienza. Partendo dal presupposto che nessun bambino o bambina sia incapace di orientarsi e che, anzi, ciascuno di loro già possiede e utilizzi con disinvoltura mappe mentali 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

- Scheda con reticolo geografico
- Copia di cartografie dell'Istituto Geografico Militare



## LABORATORIO 5

### 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

#### 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 durante il laboratorio.



#### 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 6

### LE GEOGRAFIE DEL VENETO

#### TRA ACQUE, ROCCE, PERSONE E STORIE



Scuola: primaria | sec. I grado

Partecipanti: max. 27

Durata: 90 min

Classi: quarte, quinte | prime e seconde

Costo: € 75

Spazi: museo

#### Descrizione

L'obiettivo di questo laboratorio è promuovere uno sguardo multiscalare sul Veneto attraverso attività strutturate e giochi coinvolgenti basati su un grande tappeto calpestabile riportante l'immagine satellitare della regione. Oltre a guidare la lettura delle immagini satellitari, le proposte punteranno a consolidare 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 sfide 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, ...). Infine, saranno introdotti brevemente anche alcuni elementi storici, economici, sociali ed ambientali della regione che offriranno direzioni di lavoro futuro, da svolgere in classe.

#### 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 7 DAL METEO AI CAMBIAMENTI CLIMATICI



Scuola: primaria | sec. I grado  
Classi: quarte, quinte | tutte

Partecipanti: max. 27  
Costo: € 75

Durata: 90 min  
Spazi: museo

### Descrizione

L'impresa di pulizie che lavora al museo ha spostato tutti gli strumenti di misurazione dei fenomeni atmosferici per fare ordine, ma non ha saputo rimetterli al proprio posto. Comincia così questo laboratorio mirato a far meglio comprendere ai ragazzi la differenza tra meteo e clima e ad approfondire il grande tema dei cambiamenti climatici: oggetto di studio tanto complesso quanto affascinante.



Grazie alle attività proposte, gli studenti e le studentesse potranno "misurarsi" con degli strumenti di misurazione autentici e meglio comprendere 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 relative al 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 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

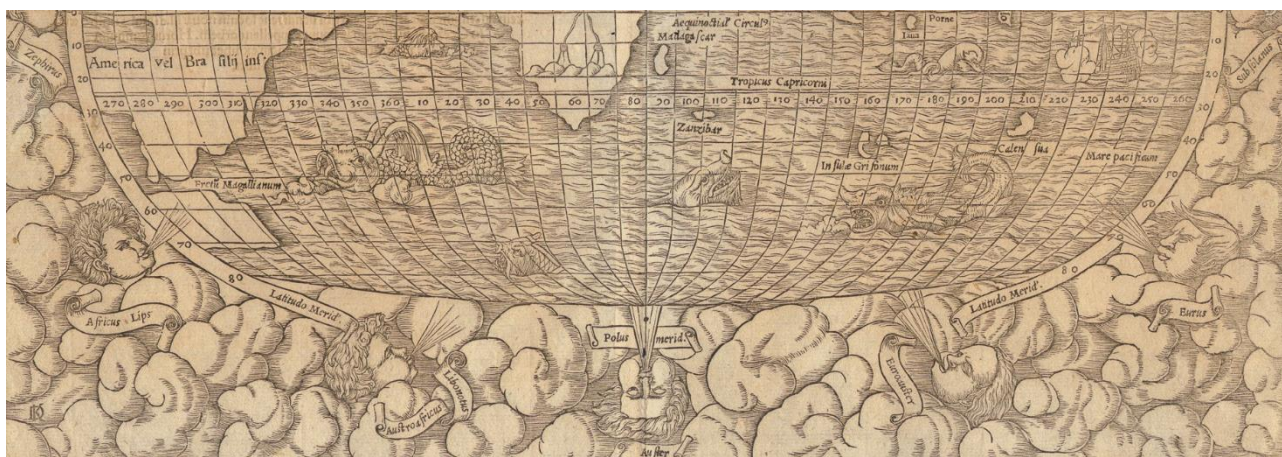
- Strumenti di misurazione e cartografie tematiche autentiche





## LABORATORIO 8

### DAI MOSTRI MARINI ALLA GLOBALIZZAZIONE: LE GRANDI SCOPERTE GEOGRAFICHE RACCONTATE ATTRAVERSO LA CARTOGRAFIA



Scuola: sec. I, Il grado

Classi: seconde, tutte

Partecipanti: max. 27

Costo: € 75

Durata: 90 min

Spazi: museo

#### Descrizione

La stagione delle grandi scoperte geografiche offre innumerevoli spunti per l'insegnamento della storia e della geografia, così come della scienza e della tecnica. Allo stesso tempo permette di indagare la progressiva evoluzione dell'immagine del mondo, di raccontare avventure ai limiti dell'incredibile e di stimolare riflessioni sul senso e il valore delle esplorazioni, a qualsiasi scala e in qualsiasi tempo.

Testimoni silenziose e mai neutrali di questo processo di esplorazione, le carte geografiche rappresentano potenti immagini sinottiche che combinano sapientemente il volere di chi le commissionava con le scelte geometriche fondamentali alla loro realizzazione.

Sarà proprio una selezione di carte geografiche custodite al museo (a partire da una copia quattrocentesca del planisfero di Tolomeo - del II sec. d.C.) a tracciare la rotta narrativa di questo laboratorio in cui - attraverso prove e racconti - le classi avranno l'opportunità di ripercorrere la progressiva scoperta del mondo e riflettere sulle qualità che permettono di comparare queste grandi scoperte a quelle personali che ciascuno compie nella propria quotidianità



#### Articolazione

- Accoglienza al museo e introduzione all'esplorazione e alla cartografia come pratiche di conoscenza del mondo
- Mostri marini e terrestri: dalla paura dell'ignoto all'intento di rappresentare scientificamente le caratteristiche
- Gioco sulla cartografia e testimonianza di un grande viaggio
- Dal viaggio di ieri a quello di oggi: riflessioni personali e di gruppo

#### Materiali messi a disposizione della classe

- Scansione digitale delle mappe utilizzate
- Visione di una o più carte geografiche originali, del XV secolo





## LABORATORIO 9

### L'ANTROPOCENE... IN FORMATO MEME!



**Scuola:** sec. I e II grado

**Partecipanti:** max. 27

**Durata:** 90 min

**Classi:** tutte

**Costo:** € 75

**Spazi:** museo

#### Descrizione

Al Museo di Geografia, Ispirati da una carta dell'Italia nell'età quaternaria del prof. Bruno Castiglioni, abbiamo immaginato come potrebbe cambiare il nostro paese se il cambiamento climatico dovesse portare alla fusione di tutti i ghiacciai del mondo. Il livello di oceani e mari si innalzerebbe di 65 metri stravolgendo la geografia italiana e mondiale. Questo è l'espedito narrativo da cui nasce questo laboratorio dinamico e coinvolgente rivolto a classi che vogliono mettersi in gioco nella scoperta di studi e racconti 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

- Visita alla sala dedicata ai cambiamenti climatici
- Attività di approfondimento in squadre degli effetti dei cambiamenti climatici e delle possibili soluzioni
- Rielaborazione dei contenuti 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



IO CHE MI CHIEDO  
PERCHÉ  
COSÌ TANTA ACQUA  
VENGA  
SPRECATA

SEMPRE IO  
CHE FACCI  
LA DOCCIA  
DI TRE ORE

## LABORATORIO 10

### LA "STORY" DELLA GEOGRAFIA: DALLA #FOTOGRAFIA AD INSTAGRAM



Scuola: sec. I e II grado

Partecipanti: max. 27

Durata: 90 min

Classi: seconda e terza | tutte

Costo: € 75

Spazi: museo

#### Descrizione

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



#### Articolazione

A scuola o per casa

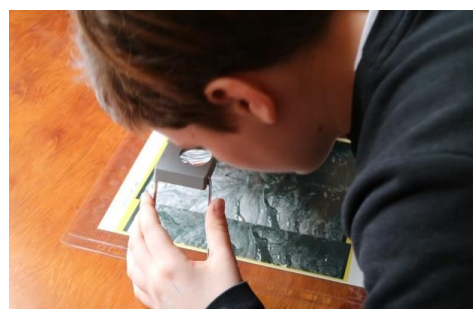
- Scattare una fotografia del proprio paesaggio quotidiano

Al Museo

- Accoglienza, breve introduzione alla fotografia e ai suoi usi in ambito geografico
- Lavoro di gruppo per catalogare le fotografie scattate dagli studenti. Successiva riflessione di gruppo con fotografie del museo.
- Visita della sala dedicata alla narrazione, con video immersivo
- Conclusioni

#### 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



# **AVVENTURE DIDATTICHE**



# AVVENTURA 1

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



Scuola: primaria | sec. I grado

Partecipanti: max. 27

Durata: 3 ore circa

Classi: quarte e quinte | prime e seconde

Luogo: Cesuna (VI)

Costo: € 352,00

### Descrizione

L'Altopiano di Asiago è un luogo magico ricco di prati, pascoli e boschi di faggio, abete e larice. Oltre che per la bellezza dei suoi paesaggi carsici, l'altopiano è famoso per i suoi prodotti tipici e per essere stato uno dei teatri più sanguinosi della Prima guerra mondiale. Qui, dove il territorio svela magistralmente gli intrecci tra la storia e la geografia,

abbiamo creato 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 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 squadre

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 quattro prove da svolgersi a rotazione. 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 viene 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.)
- Semplice premio per i partecipanti



# MUSEO DI GEOGRAFIA

## LABORATORI DIDATTICI PER LE SCUOLE A.S. 2023/2024

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](http://www.musei.unipd.it/it/geografia)  
Facebook & Instagram | [museogeografia](https://www.facebook.com/museogeografia)

Per maggiori informazioni

[museo.geografia@unipd.it](mailto:museo.geografia@unipd.it) | 049.8274276

Per prenotare la propria partecipazione

Telefonare al numero 049.827.3939 tutti i giorni dalle 09:00 alle 17:00 oppure mandare una email all'indirizzo [prenotazioni.musei@unipd.it](mailto:prenotazioni.musei@unipd.it)