

4. LE GIORNATE TEMATICHE

Per la scuola primaria e la scuola secondaria di primo grado l'educazione civica si fa anche ricordando alcuni anniversari importanti:

GENNAIO: IL GIORNO DELLA MEMORIA rappresenta lo stimolo per saperne di più su un uomo di cui si ricordano non solo i trionfi sportivi, ma anche l'impegno in una rete di salvataggio durante il periodo dell'occupazione tedesca in Italia: Gino Bartali, "Giusto tra le nazioni".

MARZO: NEL MESE DELLE FESTA DELLA DONNA parliamo di cosa ha significato essere donna nella provincia di Belluno ripercorrendo le vite di balie, ciode, portatrici ed altre figure femminili poco presenti nei libri di storia.

APRILE: PER L'ANNIVERSARIO DELLA LIBERAZIONE una storia su due ruote che racconta la Resistenza fatta da Tina Anselmi macinando chilometri sui pedali!

<Questi percorsi didattici della durata di 90 minuti possono svolgersi sia a scuola che nei musei.>



CONTATTACI!

351.9927115

seravella@isoipse.it

www.isoipse.it/prenotazioniseravella



MUSEO ETNOGRAFICO
DELLA PROVINCIA DI BELLUNO
E DEL PARCO NAZIONALE DOLOMITI BELLUNESI
a Seravella di Cesiomaggiore

NOVITÀ! A.S.2021/2022
4 passi avanti per far incontrare
SCUOLE E MUSEI

MODI DI VIVERE INCLUSIVI E RISPETTOSI
SGUARDE SUL NOSTRO PASSATO PER PROGETTARE IL NOSTRO FUTURO
LA SCUOLA DEI NONNI (ALL'APERTO!)
RISORSE DEL TERRITORIO
SVILUPPO SOSTENIBILE **IL MUSEO VA A SCUOLA**
INDAGINE SUL RUOLO E LA PARTITA' DI GENERE TUTELA DEL PAESAGGIO E DEI PATRIMONI MATERIALI E IMMATERIALI
EDUCAZIONE CIVICA AL MUSEO
GIORNATE TEMATICHE
INTERCONNESSIONE TRA SAPERI

I S  I P S E
sinergie - strategie - territorio



1. I PERCORSI DEI MUSEI ENTRANO IN CLASSE

Se non riuscite a raggiungere il Museo di Seravella e il Museo della Bicicletta, l'Associazione Isoipse viene nella vostra scuola con i percorsi didattici!

Consulta il libretto didattico allegato e lasciati ispirare dai temi trattati, chiamaci per concordare la data e la modalità di visita, compila il modulo online!

Nota bene: se la situazione sociosanitaria lo consentirà, vi accoglieremo a braccia aperte al museo, che è sempre la modalità di conoscenza del patrimonio che più preferiamo!

2. NOVITÀ - ALL'APERTO! AUDIO-GIOCO

'LA SCUOLA DEI NONNI' - PER LA SCUOLA PRIMARIA

Un audio-gioco da svolgere nel giardino della vostra scuola che permette ai bambini di curiosare com'era la scuola dei nonni. Attraverso una narrazione audio, ogni bambino dotato di cuffie immersive potrà calarsi nel racconto di un giorno di scuola degli anni cinquanta, mettendosi nei panni dei suoi coetanei del passato, cimentandosi in prove e affinando le abilità che venivano richieste da una maestra d'altri tempi.

<L'audio-gioco è un percorso didattico della durata di circa 90 minuti.>

3. L'EDUCAZIONE CIVICA SI FA AL MUSEO!

NUCLEO TEMATICO COSTITUZIONE

STORIE DI MIGRANTI • LE BALIE DA LATTE, STORIA DI UN'EMIGRAZIONE FEMMINILE • CARO DIARIO • GIOCHI DA MUSEO sono percorsi didattici verso la consapevolezza che i principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto delle diversità sono i pilastri che sorreggono la convivenza civile e favoriscono la costruzione di un futuro equo e sostenibile nel rispetto di regole condivise.

< Info dettagliate nel libretto >

NUCLEO TEMATICO SVILUPPO SOSTENIBILE

INDOVINA CHI VIENE A CENA? • CIBO DA TUTTO IL MONDO: BUONO PERCHÉ VARIO! • IL GIOCO DI RUOLO DELLA SOSTENIBILITÀ • AIUTO È FINITA L'ACQUA • LA LUNGA VITA DEGLI OGGETTI. L'ARTE DEL RIUSO E DEL RICICLO • QUANTI GIOCHI CON NIENTE • BIODIVERSITÀ NEL PIATTO sono percorsi museali che invitano a riflettere sul difficile equilibrio fra territori, cibo, comunità, sulla diversità naturale e culturale e sulla tutela del patrimonio come elemento fondante dello sviluppo sostenibile in chiave etno-antropologica.

< Info dettagliate nel libretto >

NUCLEO TEMATICO CITTADINANZA DIGITALE

Progetti personalizzati per dare spazio alle competenze informatiche attraverso i laboratori digitali che vedranno i ragazzi impegnati nella realizzazione di prodotti multimediali come e-book, blog, audiodischi.

< Concorda con Isoipse il tuo progetto!>

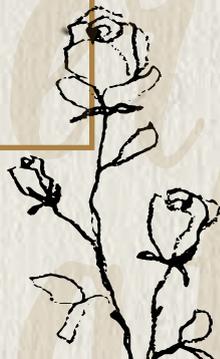
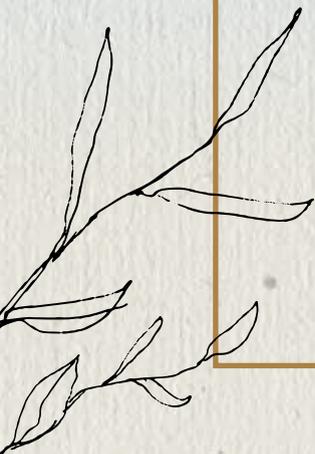


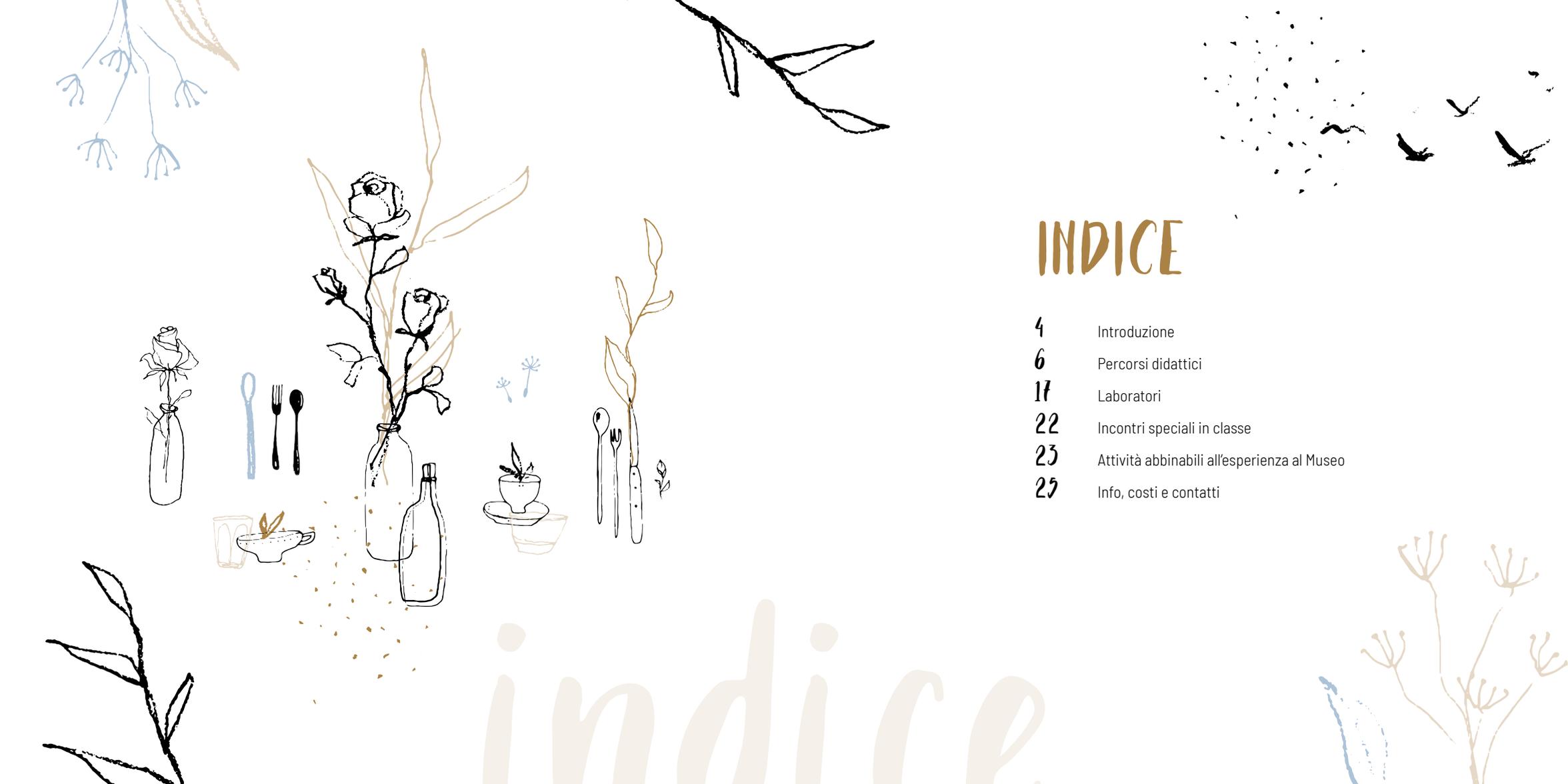
ME

MUSEO ETNOGRAFICO
DELLA PROVINCIA DI BELLUNO
E DEL PARCO NAZIONALE
DOLOMITI BELLUNESI

a Seravella di Cesiomaggiore

*Offerta formativa
per bambini e ragazzi*





INDICE

| | |
|----|---|
| 4 | Introduzione |
| 6 | Percorsi didattici |
| 17 | Laboratori |
| 22 | Incontri speciali in classe |
| 23 | Attività abbinabili all'esperienza al Museo |
| 25 | Info, costi e contatti |

indice

introduzione



IL MUSEO ETNOGRAFICO e IL GIARDINO DELLE ROSE

Il Museo Etnografico della Provincia di Belluno e del Parco Nazionale Dolomiti Bellunesi ha lo scopo di raccogliere, conservare e valorizzare il patrimonio tradizionale della popolazione rurale bellunese dalla fine del secolo XIX a oggi e di sollecitare la comprensione dell'identità nel nostro presente, superando atteggiamenti idillici e nostalgici. Coordina e collabora con gli altri musei del territorio, promuove la ricerca e la formazione in materia di metodologie didattiche innovative.

Il roseto è una vera perla del Museo. Qui sono messe a dimora oltre 360 piante di rosa, tra cui numerose varietà antiche. Tutte le piante sono state raccolte - negli anni - dai giardini di ville locali, case contadine e canoniche, e molte raccontano storie del territorio e della vita dei suoi abitanti. Grazie alla collaborazione di Dolomia e UNIFARCO per il territorio, dopo un importante lavoro di catalogazione, il giardino è stato inaugurato nella primavera 2019 nel suo nuovo allestimento.

Gli operatori didattici del museo fanno parte dell'Associazione Isoipse, che gestisce l'offerta formativa rivolta alle scuole e nel corso dell'anno propone eventi ludico-didattici e corsi di formazione. L'offerta dell'Associazione Isoipse, in convenzione con il Museo, oltre a indirizzarsi alle scuole di ogni ordine e grado, si rivolge ad altre fasce di età - adulti, anziani - e promuove progetti di formazione rivolti ad insegnanti e ad altri operatori museali.

ISOIPSE

Nelle carte geografiche, le curve di livello (o isoipse) uniscono punti del territorio che si trovano alla stessa quota: consentono perciò di rappresentare, su mappe bidimensionali, la tridimensionalità della realtà. Come le isoipse delle mappe, l'Associazione Isoipse è una rete: abbraccia l'intero territorio bellunese e ne racconta picchi e asperità, centri abitati e angoli nascosti - lontani nello spazio e nel tempo. L'Associazione Isoipse è formata da un gruppo di professionisti che hanno deciso di restare a vivere in montagna, per studiare, raccontare, difendere e promuovere il paesaggio, l'ambiente, l'identità, la società e la cultura delle Dolomiti.

MUSEO PER TUTTI

Lavoriamo affinché il Museo diventi sempre più un luogo capace di accogliere, includere, abbattere barriere, favorire l'incontro di generazioni e culture diverse, generare benessere e coscienza civile.

LE COMPETENZE EUROPEE

Il Museo propone esperienze formative che intendono generare una vera e propria mobilitazione delle risorse degli studenti, piccoli e grandi, che lo visitano: la progettazione didattica di Isoipse infatti ha per obiettivo non solo la trasmissione e l'approfondimento di conoscenze e abilità, ma anche e soprattutto l'attivazione e lo sviluppo delle competenze. Nel contesto del percorso e/o del laboratorio, ogni partecipante è chiamato a mettersi in gioco utilizzando le conoscenze e le abilità che possiede, in combinazione con le proprie attitudini, per affrontare una situazione di apprendimento attiva in cui è messo in sfida insieme ai suoi pari. L'esperienza museale è un'occasione per gli insegnanti per allenare e valutare le competenze della classe in un setting formativo differente dall'aula.



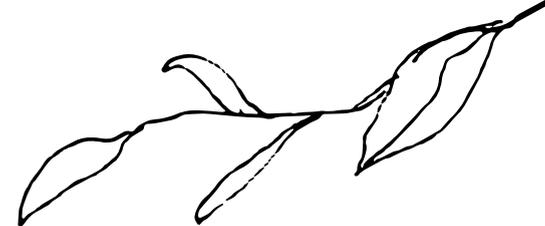
percorsi didattici

DURATA: DA 1H 30' FINO A 2H 30'
I PERCORSI DIDATTICI SI POSSONO
ABBINARE AD UN LABORATORIO
BREVE O AD UN ATELIER CREATIVO

I percorsi didattici nel Museo coinvolgono i bambini e i ragazzi attraverso metodologie e tecniche di **didattica attiva**, che prevedono momenti ludici ed esperienziali tesi a muovere il loro interesse, mobilitare le loro risorse, generare coinvolgimento, motivazione, benessere.

Per ogni percorso sono indicate le **competenze** maggiormente coinvolte tra le competenze europee (nella formulazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018):

- 😊 1. competenza alfabetica funzionale
- ▲ 2. competenza multilinguistica
- ★ 3. competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria
- ◆ 4. competenza digitale
- ♥ 5. competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- ◆ 6. competenza in materia di cittadinanza
- ▲ 7. competenza imprenditoriale
- 8. competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
- 8A. Patrimonio culturale dei saperi antichi
- ☑ 8B. Patrimonio espressivo



LEGENDA DESTINATARI



Asilo nido - infanzia



Scuola primaria



Scuola secondaria di I grado



Scuola secondaria di II grado



Percorsi didattici del Museo che si possono anche svolgere a scuola



PERCORSI SUL TEMA DELL'ANNO

Museo all'aria aperta. Outdoor education nel giardino del Museo



QUANTI GIOCHI CON NIENTE ■ ■

Giocare in cortile, in mezzo alla polvere e alle galline, avvolti dagli odori della stalla e dai profumi di fiori e piante... quanti giochi con niente! Attraverso i giochi che i bambini facevano fuori, nelle quattro stagioni, con i materiali che avevano a disposizione, proviamo a vivere insieme un'esperienza di gioco fatta di ingegno e creatività!

COME API TRA LE ROSE ■ ■ ◆

Dopo aver fatto conoscenza con l'incredibile mondo delle api in compagnia dell'apicoltore Remo Corona e averne compreso la fragilità causata dall'inquinamento ambientale, la classe si trasforma in un operosissimo alveare, in cui ogni bambino-ape ha un preciso ruolo, necessario per far funzionare l'intero sistema. Un divertente gioco di ruolo per immedesimarsi nel mondo delle api e apprendere, giocando, l'importanza del cooperativismo.

UN MUSEO DI LEGNO ■ ■

I legni non sono tutti uguali! Mediante un approccio esplorativo multisensoriale, cimentandoci in una divertente "caccia al tesoro", impareremo a riconoscere il grande valore che gli alberi e il legno possedevano nella cultura popolare locale e scopriremo l'utilizzo e il metodo di costruzione di alcuni attrezzi e oggetti tradizionali.

ORIENTEERING AL MUSEO ♥ ◆

Il giardino del Museo, con i suoi percorsi tortuosi tra le piante di rosa, tra gli edifici della storica villa del conte Avogadro degli Azzoni - oggi Museo - e i suoi spazi coltivati e naturali, diventa un fantastico labirinto dove, mappa alla mano, per orientarsi è necessario osservare i particolari del paesaggio, le piante e comprendere il senso degli elementi architettonici che caratterizzano la villa. In un secondo tempo i ragazzi si cimenteranno nella realizzazione di una mappa tridimensionale della villa, immaginandola tra realtà e fantasia.

SCRITTURA ESPRESSIVA TRA LE ROSE ■ ■ ●

Un luogo speciale che si affaccia sulla Valbelluna e sulle crode del Parco Nazionale Dolomiti Bellunesi, che in ogni stagione si tinge di colori diversi e che in primavera ti inebria con il profumo di rosa, farà da cornice al laboratorio di scrittura poetica. Nel silenzio e nella pace del giardino i cinque sensi ci condurranno a scrivere varie forme di poesie che nasceranno grazie al potere suggestivo delle piante di rosa.

IN-FLORE-SCIENZE ■ ■ ★

Il roseto del Museo è un luogo dove, attraverso l'osservazione, la sperimentazione e la pratica - tipica della botanica popolare -, si deducono conoscenze scientifiche quali le teorie di Mendel sull'ibridazione delle piante e la trasmissione genetica. In base alla stagione, il percorso offre la possibilità di fare delle piccole sperimentazioni pratiche di potatura o di tecniche di riproduzione delle rose, quali l'innesto, la talea e la margotta.

PERCORSI CLASSICI



* CINQUE SENSI AL MUSEO

Un primo approccio, giocoso e gioioso, all'ambiente del museo: Freschin, un buffo personaggio, ci accompagnerà per le sale alla ricerca di odori, rumori e oggetti che i bambini bendati, a turno, dovranno indovinare. Ci rilasseremo con la musica, ci faremo coccolare dalla lana, metteremo i piedi nel fieno e annuseremo il "freschin"... Ma chi è questo Freschin? Venite a scoprirlo!

GALLINE

Guidati dai loro richiami, razzoliamo per le sale in cerca delle galline del museo, e, una volta trovate, ascoltiamo le incredibili leggende del pollaio, curiosiamo forme e colori delle uova, sperimentiamo giochi di legno con galline indaffarate, e impariamo a conoscere questi animali così importanti, sempre presenti nelle case dei nostri nonni.

LE PECORE NON SI CONTANO

Quante pecore in un gregge? Guidati da Fedà, la marionetta che bela, i bambini incontrano gli animali del gregge (pecore, asini, capre, cani): li indovinano dal verso, toccano con mano l'incredibile varietà delle lane, vestono i panni dei pastori e come tali si cimentano in una prova di riconoscimento delle pecore attraverso le node - tagli praticati sulle orecchie. E alla fine, tutti in giardino a divertirsi con un gioco in cui ci si trasforma in predatori e prede... e si diventa persino lupi!

CANTI CONTE TIRITERE

I bambini si avvicineranno al vasto patrimonio della tradizione orale locale cimentandosi in conte, balli e nella drammatizzazione di semplici canti. Cantare tutti insieme diventerà anche l'occasione, divertendosi, per socializzare e aumentare la coesione del gruppo classe.

DENTRO LE STORIE

Che divertimento, che avventura! Le fiabe del patrimonio orale tradizionale coinvolgeranno i bambini in incontri ravvicinati con personaggi del passato, animali e umani! E al fascino dell'ascolto del racconto, che si svilupperà per fasi tra le sale del museo, si aggiungerà il gioco: i bambini si travestiranno come i protagonisti delle fiabe, e si cimenteranno in piccole e allegre esperienze di drammatizzazione (...e ogni anno, c'è una fiaba in più: ora si è aggiunta anche la storia di "Tre quarti di minela"!).

GIOCHI DA MUSEO

I giocattoli del territorio montano del secolo scorso, che meraviglia! Si potranno guardare, esplorare e... giocare! tutti i giochi conservati nelle sale del museo. L'esperienza di osservazione, analisi e scambio di conoscenze, riflessioni e idee, porterà la classe a scoprire e sperimentare il valore dei giochi della tradizione popolare: giocando si imparava (e si impara)!

INDOVINA INDOVINELLO...

...sarà questo o sarà quello? Divertiamoci a indovinare gli indovinelli! Questa divertente "caccia al tesoro" cooperativa proporrà un viaggio nel passato, tra gli oggetti dell'esposizione museale che raccontano la vita quotidiana al tempo dei nostri nonni.

AIUTO È FINITA L'ACQUA

Mediante esperienze multisensoriali - toccare, annusare, ascoltare l'acqua -, giochi e staffette, i bambini saranno portati in viaggio tra abitudini del presente (docce, lavatrici, piscine...) e consuetudini del passato (andare a prendere l'acqua, andare a lavare i panni al fiume), per riscoprire nella saggezza popolare una gestione più rispettosa e consapevole di questa preziosa risorsa.

CARO DIARIO

Il diario di una ragazzina ci porterà in viaggio verso un luogo e un tempo lontani, ma attuali: "16 luglio 1904. Scrivo queste pagine perché la Siora Maestra Santina mi ha raccomandato di tenere la cronaca del mio viaggio per la Merica, così poi non potrò mai dimenticarlo". Attraverseremo le stanze del museo guidati dalle pagine di Caterina e, riga dopo riga, raggiungeremo l'obiettivo di ricostruire la sua personale storia di emigrante.

I SAPERI DELLA MONTAGNA

Cosa differenzia la montagna dalla pianura? Come la pendenza e l'altitudine hanno caratterizzato e condizionato la vita e la cultura dei montanari? Quali mestieri facevano i nostri bisnonni e quali ingegnose soluzioni hanno trovato per trarre sostentamento da questo territorio? Anche attraverso la "staffetta del montanaro" e il plastico tridimensionale della montagna, intraprenderemo un interessante viaggio nel passato, che metterà in luce il delicato nesso tra ambiente, risorse e stile di vita dell'uomo.

SUL FILO DEL PASSATO

Analizzando gli oggetti esposti nelle sale del Museo, vi guideremo alla scoperta dei processi, delle tecniche e degli strumenti di produzione e trasformazione di canapa e lana, che verranno comparati con quelli attuali. Alternando momenti di riflessione ad attività di approfondimento, gli alunni ascolteranno le storie che gli oggetti raccontano e impareremo a riconoscere fibre tessili di ieri e di oggi.

GLI ANTICHI MESTIERI

Questo percorso multisensoriale, che spazia tra racconti di vita, canti ed esperienze pratiche, ci guiderà alla scoperta degli antichi mestieri che seguivano il ciclo delle stagioni e occupavano gran parte del tempo degli uomini e delle donne di questi luoghi. Alcuni prettamente femminili - come quelli di cura della casa e degli animali da cortile - altri prevalentemente maschili - e spesso pericolosi, come il lavoro nei boschi - altri ancora legati alla grande abilità del saper fare degli artigiani.

ÒM SALVÀRECH, ANGUÀNE E MATHARÒL

Partiremo dalle fonti orali per conoscere gli esseri mitici della montagna bellunese: Òm Salvàrech, Anguàne e Matharòl. Le antiche leggende riguardanti questi personaggi - al tempo stesso spaventosi, imprevedibili, misteriosi, ma anche dispensatori di consigli preziosi e protettori benevoli - ci accompagneranno in un viaggio alla scoperta della dura vita nella montagna bellunese.

OGNI STAGIONE LA SUA FESTA

Un viaggio attraverso il calendario tradizionale, alla scoperta dei riti e delle feste che scandivano la vita delle comunità locali nel secolo scorso, impregnata in ogni aspetto da una profonda religiosità. Natale, Epifania, Carnevale, Pasqua: in ogni stagione ci caleremo nella festività principale rivivendo squarci di vita contadina, in un'ottica di confronto con il presente e le abitudini di oggi.



LA LUNGA VITA DEGLI OGGETTI. L'ARTE DEL RIUSO E DEL RICICLO ◆ ♥

Fino a pochi decenni fa oggetti, mobili e vestiti duravano molto di più: venivano rattoppati o aggiustati fino alla completa usura e tramandati di generazione in generazione. E poi cosa è successo? Nel corso di un gioco a tappe, guidati dal dott. Riusatutto, ricorreremo alla nostra creatività e ingegno per provare a essere più sostenibili, anche nella vita di tutti i giorni.

* PAESAGGI DAL CANNOCCHIALE ◆ ♥

Il paesaggio è da sempre frutto dell'azione di fattori naturali e umani, e della loro interazione. Ma l'urbanizzazione, l'abbandono, la crescita del bosco, la perdita di prati pascoli e i cambiamenti climatici stanno trasformando il nostro territorio a una velocità davvero impressionante. Un'esplorazione con stravaganti cannocchiali renderà evidenti i cambiamenti che il paesaggio ha subito nell'arco dell'ultimo secolo e aiuterà i ragazzi a riflettere.

BIODIVERSITÀ NEL PIATTO ◆ ☑

Partiamo dall'alimentazione tradizionale della montagna bellunese per ricostruire i menù delle generazioni passate e confrontarli con quelli attuali! I concetti moderni di "biologico" e biodiversità erano conosciuti al tempo dei nostri bisnonni? Confrontiamo le cucine di ieri con quelle di oggi: come è cambiata l'educazione alimentare? Come sono cambiati gli spazi dedicati alla convivialità? Un viaggio nelle abitudini alimentari di un tempo, per capire il presente.

CIBO DA TUTTO IL MONDO ◆ ☑

Da dove viene il mais? E i fagioli? Un percorso didattico che mette a confronto storie di prodotti, cibi e tradizioni della montagna bellunese, con suggestioni dal resto del mondo... Si parlerà di diversità biologica e culturale e si esploreranno pratiche tradizionali di produzione alimentare, in prospettiva globale e locale. Proveremo inoltre ad indagare il nostro passato, per scoprire quali risorse alimentari spontanee mangiavano i bisnonni e quali si mangiano oggi, in altri angoli di mondo.



I CANTASTORIE ☑ ♥ ☹

Fin da piccoli leggiamo o ascoltiamo storie e fiabe meravigliose, ma come si inventano e poi come si raccontano le favole? Lo impariamo dai vecchi cantastorie che nel secolo scorso giravano nei filò incantando generazioni di bambini. Con poche fondamentali regole del gioco, proviamo ad inventare una fiaba a partire da foto e oggetti presenti nelle sale del Museo. Chi saprà poi raccontarla con maggior enfasi?

* IL GIOCO DI RUOLO DELLA SOSTENIBILITÀ ◆ ♥

Sei pronto per la più grande sfida mai vista? Come in tutti i giochi di ruolo abbiamo una missione: assicurare al mondo un futuro sostenibile! Dovrai immedesimarti in vari ruoli e personaggi e trovare soluzioni ai problemi che assillano il pianeta: la fame, l'inquinamento, il consumo di suolo, la cattiva gestione dell'acqua, ecc. Ad aiutarti in quest'avventura - che stimola senso critico e capacità di soluzione dei problemi - puoi contare sui consigli dei Saggi e dei Vecchi.

* STORIE DI MIGRANTI ◆ ☑

La mobilità umana è una componente strutturale della società: milioni di persone - uomini, donne, bambini - fuggivano e fuggono dalla fame, dalla mancanza di lavoro oppure, come nel caso dell'emigrazione in Brasile, andavano in cerca di una possibilità di realizzazione personale nelle terre oltreoceano. A partire dalle storie dei nostri emigranti, riflettiamo in maniera critica anche sul contesto migratorio attuale.

LE BALIE DA LATTE: STORIE DI UN'EMIGRAZIONE FEMMINILE ◆ ☑

Latte di capra, latte di mamma, latte in polvere: sono tutti uguali? Saranno le balie, con le loro storie faticose, a raccontarcelo; ascoltando varie testimonianze, comprenderemo le difficoltà di questo particolare tipo di emigrazione, impareremo gli usi legati alla nascita e altre caratteristiche della società di fine Ottocento, che ci porteranno a riflettere sulle forme attuali di immigrazione femminile.



LEGGERE LE MONTAGNE. ESPORARE LA MONTAGNA CONTEMPORANEA ATTRAVERSO LA LETTERATURA* 🍷 ♦ ♥

La letteratura ci offre da sempre uno sguardo privilegiato con il quale guardare al mondo che ci circonda. Immersi nel significativo allestimento del Museo, attraverseremo ed analizzeremo con attenzione romanzi e racconti provenienti dalla letteratura italiana contemporanea, esplorando il modo in cui la montagna si trasforma in narrazione, e facendoci interpreti non solo della montagna raccontata ma anche di quella in cui viviamo.

* (possibile continuazione di questo percorso in classe, con il laboratorio **SCRIVERE LE MONTAGNE**, vedi sezione *incontri speciali in classe*, p. 22)



laboratori



I laboratori sono uno spazio/tempo in cui la **manualità**, la **creatività** e il **pensiero** dei bambini e dei ragazzi viene sollecitato a partire dagli stimoli che emergono dalla visita alla collezione del Museo.

Le esperienze laboratoriali proposte intendono attivare e allenare principalmente:

- ♥ competenza **personale, sociale** e capacità di **imparare** a imparare: collaborare, negoziare e prendere decisioni; essere capaci di organizzare il proprio apprendimento a seconda delle necessità;
- ▲ competenza **imprenditoriale**: mettere in moto creatività ed immaginazione; utilizzare il pensiero strategico e risolvere sfide e problemi;
- ★ competenza in **scienze e tecnologia**: seguire un processo di costruzione attraverso le fasi; utilizzare il pensiero logico per lanciare/verificare un'ipotesi; scegliere e utilizzare strumenti per raggiungere l'obiettivo della costruzione di un prodotto;
- ♦ competenza in materia di **cittadinanza**: impegnarsi per conseguire un interesse comune/pubblico; partecipare in modo costruttivo allo sviluppo sostenibile.



LABORATORI BREVI

DURATA: 1H
POSSONO ESSERE SCELTI IN ABBINAMENTO
AI PERCORSI DIDATTICI, PER COMPLETARE
L'ESPERIENZA DI VISITA AL MUSEO

IL PORTAFOGLIO RICICLATO

Un tempo riciclare e riutilizzare gli oggetti era una necessità, oggi è una scelta indispensabile per garantire un futuro alla terra. La creazione di un portachiavi o portafoglio con il tetrapak sarà l'occasione per apprendere l'importanza del riuso.

LA PISTA DELLE BIGLIE

Basta un pizzico di creatività, buon affiatamento, la voglia di usare le mani... ed ecco che insieme realizzeremo un super gioco di classe - una pista per le biglie! - frutto della nostra fantasia e del nostro ingegno, il risultato di un bel progetto di gruppo e del nostro lavoro di collaborazione e cooperazione.

GLI ANIMALI DEL MUSEO

Pecore, mucche, galline ma anche rane, ricci e lumache... quanti gli amici dei bambini di un tempo! Proviamo a realizzarli insieme, assemblando con fantasia e creatività diversi materiali naturali (argilla, lana, semi...) sviluppando le nostre capacità manuali e scoprendo il mondo di questi simpatici animali, oggi un po' lontani dalle nostre case.

GIOCHI FATTI DA NOI

Un laboratorio per scoprire che bastano pochi semplici materiali per costruire i giochi con cui generazioni di bambini si sono divertiti tanto, se sappiamo mettere in moto mani e cervello e riusciamo a farli lavorare insieme! A scelta dell'insegnante costruiremo il botòn (frullino), il piumin (volano) oppure le biglie di argilla. E poi tutti a giocare!

ATELIER CREATIVI

DURATA: DA 1H 30' FINO A 2H 30'
POSSONO ESSERE SCELTI IN ALTERNATIVA
AI PERCORSI DIDATTICI

Gli atelier creativi fanno trascorrere ai ragazzi un **tempo più lungo** dedicato alla **manualità**, a partire dagli oggetti della cultura popolare, nell'intenzione di realizzare un'esperienza laboratoriale completa e di vivere il laboratorio come luogo della **ricerca**, della **sperimentazione**, della **creatività**. Queste proposte prevedono una fase di avvio con la visita di alcune sale del Museo e la contestualizzazione con gli oggetti della collezione museale, e una parte centrale dedicata alla realizzazione e analisi del processo di costruzione di un **progetto manuale creativo**.

IL TELEFONO CON IL FILO

Il protagonista di questa avventura è il leggendario Basilisco e i suoi poteri magici. Sarà lui ad insegnarvi tutte le mosse e i trucchetti per costruire un telefono CON il filo - quello che i bambini di un tempo sapevano fare con le loro mani, per giocare a imitare il mirabolante strumento di comunicazione dei grandi. ...E funziona davvero!

INTRECCIAMOCI

Un laboratorio di intreccio e tessitura per esercitare le abilità manuali dei bambini e dei ragazzi di oggi. Dopo aver osservato le trame e gli intrecci, aver compreso il principio del telaio e averlo costruito insieme, si potranno intrecciare lane, spaghi, midollino, piante e rami, portandosi così a casa un "pezzetto" della nostra tradizione.

LO SPAVENTAPASSERI

Chi erano e cosa servivano gli spaventapasseri? Con vecchi vestiti, materiali naturali, molta fantasia e voglia di sperimentare, in piccoli gruppetti creeremo degli spaventapasseri originali che sapranno rallegrare e animare il giardino della vostra scuola.

TROTTOLE COLORATE

Come funziona una trottola? Sperimentiamo insieme la costruzione di questo gioco... in una sfida di coding, carta & matita! Dopo aver assistito a tutte le fasi del processo, squadre di programmatori e di robot si metteranno alla prova nel ricostruire in maniera corretta la sequenza necessaria per completare la creazione del nuovo giocattolo: attraverso i tentativi di completamento dell'algoritmo e la correzione degli errori (cioè il debug!) si arriverà alla giusta soluzione... e costruzione!

SFIDA DI MACCHININE

La sfida è doppia: prima sfideremo noi stessi, e ci metteremo alla prova nel costruire con materiali di recupero (proprio come facevano i nonni!) la nostra macchinina. Cosa la farà andare più veloce: l'elastico, il palloncino più gonfio o le ruote più grandi? Poi sfideremo tutti: l'obiettivo è far partire la macchinina... e arrivare primi al traguardo!

TINTURA DELLA LANA

Sperimentiamo la tintura della lana con colori naturali ricavati dalle piante dell'orto, del giardino, del bosco e da quelle utilizzate in cucina e scopriamo nelle sale del Museo la vita dei pastori e delle loro greggi.

GLI ESSERI MITICI DELLA MONTAGNA BELLUNESE

Laboratorio creativo di costruzione dei protagonisti di tante leggende della montagna bellunese. Utilizziamo cartoncino, feltro, lana, legno, erbe del prato e... i nostri personaggi prenderanno vita tra le nostre mani e nelle nostre storie!



incontri speciali in classe



INCONTRI DI APPROFONDIMENTO

Tutti i percorsi didattici scelti al Museo possono essere preceduti o seguiti da incontri in classe per approfondire i temi scelti; vengono concordati nel corso di una co-progettazione delle attività tra insegnanti e operatori e sono realizzati in varie modalità, in relazione ai temi e alle diverse situazioni ed esigenze.



UN MUSEO DIGITALE

Ad ogni attività didattica è possibile abbinare due o più incontri in classe per sviluppare un progetto multimediale che reinterpreti il patrimonio esplorato nei percorsi didattici, utilizzando i linguaggi e strumenti digitali. Può essere concordata con l'insegnante la realizzazione di un prodotto multimediale, a scelta tra: mappa sonora, libro digitale (e-book), audiostoria, video, audioguida, galleria fotografica, ecc.



SCRIVERE LE MONTAGNE. LABORATORIO DI SCRITTURA CREATIVA PER IL RACCONTO DELLA MONTAGNA*

Mondi reali o fantastici, luoghi amati o odiati, quotidiani o straordinari. Come vorrei raccontare la mia montagna? Partendo dagli strumenti acquisiti durante il laboratorio di lettura ed interpretazione della montagna nella letteratura, ci faremo scrittori a nostra volta, alla ricerca di parole e immagini per raccontare e capire il mondo che ci circonda.

* (questo laboratorio si abbina **obbligatoriamente** al percorso **LEGGERE LE MONTAGNE**, vedi sezione *percorsi didattici*, pag. 16)

attività abbinabili all'esperienza al museo

DI SEGUITO ALTRE ATTIVITÀ, QUALI ESCURSIONI, VISITE E OFFERTE EDUCATIVE CHE, ABBINATE AI PERCORSI E AI LABORATORI AL MUSEO, POSSONO FACILITARE L'ORGANIZZAZIONE DI UNA GITA DI UN'INTERA GIORNATA. QUESTE ATTIVITÀ VANNO CONCORDATE CON I RISPETTIVI REFERENTI.



IL MUSEO DELLA BICICLETTA "TONI BEVILACQUA"

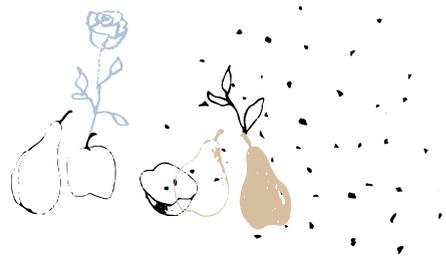
A Cesiomaggiore, a un chilometro di distanza dal Museo di Seravella, si trova il Museo Storico della Bicicletta "Toni Bevilacqua", uno dei più completi del genere in Italia, nel quale è esposta una preziosa collezione di biciclette, accessori e memorie del ciclismo nazionale e internazionale.

CONTATTO: 0439 438431

PERCORSO DIDATTICO "MONTA IN SELLA"

L'intento del percorso didattico è trasmettere l'importanza storica di questo mezzo e la valenza educativa dell'andare in bicicletta rispettando le regole della strada (elementi di sicurezza ed educazione stradale) e l'ambiente (sostenibilità ambientale). Il percorso verrà adattato in base all'età dei partecipanti e alle esigenze degli insegnanti.

CONTATTO: Associazione Isoipse (vedi in fondo al libretto)



APIARIO DIDATTICO APERINA

Dal 2011 è funzionante presso il Museo un apiario didattico con camera di volo predisposta dal Gruppo Apicoltori ApeRina di Cesiomaggiore. Gli apicoltori illustreranno il magico e complesso mondo delle api con spiegazioni e dimostrazioni pratiche sul funzionamento dell'alveare. L'attività all'apiario è aperta a scolaresche e gruppi organizzati. Per l'attività all'apiario didattico con le scuole è richiesto solo un contributo per manutenzione, alimentazione e altre necessità degli alveari.

CONTATTO: Remo Corona 0439 43230

ESCURSIONE NEL PARCO

Le Guide Mazarol propongono facili escursioni nel Parco Nazionale Dolomiti Bellunesi, anche partendo a piedi direttamente dal Museo. I temi proposti sono sia naturalistici, sia storici e culturali; sono sempre favorite le attività di scoperta, gioco e attività pratiche ludico-didattiche, calibrate ai temi e al grado scolastico dei partecipanti. Tema principe nei dintorni sarà l'acqua, con la Via dell'Acqua del torrente Veses e la visita con macinatura presso lo storico Mulino di Santa Libera a Santa Giustina.

CONTATTO: Cooperativa Mazarol 329 0040808
guide.pndb@gmail.com - www.mazarol.net

VISITE GUIDATE

Fin dalla sua istituzione, il Museo di Seravella collabora con Il Gruppo Folklorico di Cesiomaggiore, che ne garantisce l'apertura nei giorni festivi e svolge il servizio di visite guidate. Per prenotare una visita guidata con il Gruppo Folklorico, contattare direttamente il museo.

CONTATTO: 0439 438355

info, costi e contatti



CONTATTI ISOIPSE

Associazione ISOIPSE - Impresa Sociale

Tel: 351 9927115 (da lunedì a venerdì dalle 9 alle 12)

E-mail: seravella@isoipse.it • Sito web: www.isoipse.it • Fb: Isoipse

CONTATTI MUSEO

Museo Etnografico della Provincia di Belluno e del Parco Nazionale Dolomiti Bellunesi • Via Seravella, 1 - Cesiomaggiore (BL)

Tel: 0439 438355 • E-mail: museoseravella@provincia.belluno.it

Sito web: www.museoetnograficodolomiti.it • Fb: Amici Museo Seravella

COSTI

- 1 percorso (1:30h / 2:30h): **120€**
- 1 percorso (1:30h / 2:30h) + 1 laboratorio breve (1h - mattina): **160€**
- 1 atelier creativo (2h / 3h): **160€**
- 1 percorso (2h / 2:30h - mattina) + 1 atelier creativo (2h / 3h - pomeriggio): **220€**
- 1 percorso (1h / 2:30h) + 1 intervento in classe*: **220€**
- 1 lezione in classe*: **120€**
- 1 percorso (1h / 2:30h) + 2 interventi digitali in classe*: **400€**

* oltre i 40 km di distanza del Museo applichiamo un piccolo sovrapprezzo per il rimborso spese chilometrico.

N.B. Al costo delle attività al Museo - inteso per gruppo classe - va aggiunto il costo del biglietto di ingresso al museo di 1€ ad alunno, che deve essere corrisposto al momento dell'entrata, direttamente alla biglietteria. L'entrata è gratuita per gli studenti portatori di handicap e per due insegnanti o accompagnatori di ogni gruppo classe.

PRENOTAZIONI:

Contattare l'Associazione Isoipse per fissare la data delle attività. Quindi compilare IL MODULO ON LINE DI PRENOTAZIONE al link: WWW.ISOIPSE.IT/PRENOTAZIONISERAVELLA. Le prenotazioni per il corrente anno scolastico devono pervenire all'Associazione entro il mese di Gennaio. Eventuali disdette devono essere comunicate per posta elettronica entro una settimana prima della data fissata.

RAGGIUNGERE IL MUSEO CON MEZZI PUBBLICI

Per noi è importante dare alle nuove generazioni un messaggio di sostenibilità coerente e completo. Pertanto incentiviamo gli insegnanti a raggiungere il Museo con i mezzi pubblici - compatibilmente con gli orari della Dolomitibus - risparmiando spesso sui costi dell'uscita.

LINEA 17 Feltre - Cesiomaggiore

ANDATA 7:35 (Feltre Ospedale) - 7:59 (Cesiomaggiore) - feriale
11:10 (Feltre FS) - 11:40 (Cesiomaggiore) - feriale
RITORNO 12:40 (Cesiomaggiore) - 13:16 (Feltre FS) - feriale
13:05 (Cesiomaggiore) - 13:36 (Feltre FS) - feriale

LINEA 17 Belluno - Cesiomaggiore

ANDATA 8:10 (Belluno) - 8:30 (S.Giustina) - 8:37 (Cesiomaggiore) - feriale
11:14 (Belluno) - 11:36 (S.Giustina) - 12:12 (Cesiomaggiore) - feriale
RITORNO 11:40 (Cesiomaggiore*) - 11:47 (S.Giustina) - 12:15 (Belluno) - feriale
13:48 (Cesiomaggiore) - 14:08 (S.Giustina) - 14:33 (Belluno) - feriale

LINEA 18 Feltre - Cesiomaggiore

ANDATA 8:05 (Feltre FS) - 8:30 (Cesiomaggiore) - solo i martedì
11:00 (Feltre FS) - 11:30 (Cesiomaggiore) - solo i martedì
RITORNO 11:30 (Cesiomaggiore) - 12:00 (Feltre FS) - solo i martedì

*possibile prendere l'autobus alla fermata di Seravella, fuori dal Museo

Per maggiori informazioni consultare il sito della Dolomitibus:

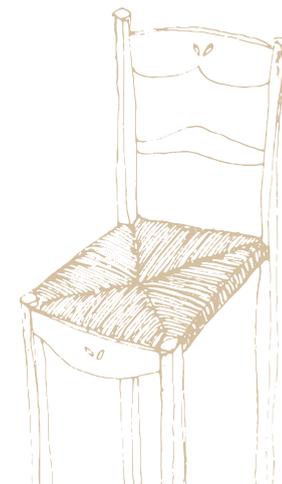
www.dolomitibus.it



lattebusche
100% latte italiano, LOCALE, di casa Tua

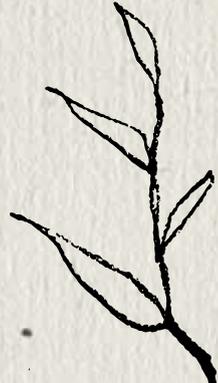
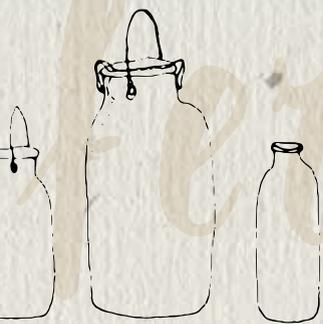
giocHotel^{srl}
forniture alberghiere

Libretto realizzato con il contributo della **Fondazione Cariverona** al progetto "Rose delle Dolomiti".





for



fert
mativa