

OFFERTA FORMATIVA per le scuole a.s. 2022/23

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



a cura di

I S  I P S E
sinergie • strategie • territorio



INDICE

L'ASSOCIAZIONE ISOIPSE	4
IL MUSEO ETNOGRAFICO DELLA PROVINCIA DI BELLUNO E DEL PARCO NAZIONALE DOLOMITI BELLUNESI	6
PERCORSI DIDATTICI Infanzia e primo ciclo della primaria	8
PERCORSI DIDATTICI Secondo ciclo della primaria e secondaria di 1° grado	12
PERCORSI DIDATTICI Secondaria di 1° e 2° grado	16
LABORATORI BREVI	18
ATELIER CREATIVI	20
VISITE GUIDATE TEMATICHE AL GIARDINO DELLE ROSE	24
ATTIVITA' DIGITALI Audio-giochi	26
ATTIVITA' DIGITALI Giochi multimediali	28
ESCURSIONI ABBINABILI ALL'ESPERIENZA NEI MUSEI Il territorio di Cesiomaggiore	30
INFO, COSTI E CONTATTI	32

L'ASSOCIAZIONE ISOIPSE

1.

CHI SIAMO? L'ASSOCIAZIONE ISOIPSE

Nelle carte geografiche, le curve di livello (o isoipse) consentono di rappresentare, su mappe bidimensionali, la tridimensionalità della realtà. Come le isoipse delle mappe, l'Associazione Isoipse abbraccia l'intero territorio bellunese e ne racconta picchi e asperità, centri abitati e angoli nascosti. L'Associazione Isoipse è formata da un gruppo di professionisti che desiderano studiare, raccontare, difendere e promuovere il paesaggio, l'ambiente, l'identità, la società e la cultura delle Dolomiti. Gli educatori didattici dell'Associazione gestiscono l'offerta formativa rivolta alle scuole, propongono eventi ludico-didattici e corsi di formazione in diversi musei. L'offerta dell'Associazione Isoipse, 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.

COME LAVORIAMO? MUSEO PER TUTTI

Lavoriamo affinché il museo diventi sempre più un luogo capace di accogliere, includere, abbattere barriere, far incontrare generazioni diverse e culture diverse, generare benessere e coscienza civile.

LE COMPETENZE EUROPEE

Nei musei proponiamo esperienze formative che intendono generare una vera e propria mobilitazione delle risorse degli studenti, piccoli e grandi, che lo visitano: l'offerta didattica di Isoipse ha per obiettivo 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 insieme ai suoi pari. L'esperienza museale è dunque un'occasione per allenare e valutare le competenze della classe in un setting formativo differente dall'aula.

IL MUSEO A SCUOLA

Durante l'emergenza pandemica, per far fronte all'impossibilità delle scuole ad organizzare le tradizionali uscite didattiche, abbiamo adattato molti dei nostri percorsi didattici per poterli svolgere direttamente nelle classi. NB: La visita al museo rimane la modalità di conoscenza del patrimonio che preferiamo!

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

2.

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

**CONTATTI
MUSEO**

Via Seravella 1, Cesiomaggiore

www.museoetnograficodolomiti.it

PERCORSI DIDATTICI

Infanzia e primo ciclo della primaria

*Durata:
da 1 h 30' fino a 2 h 30' -
i percorsi didattici si possono
abbinare a un laboratorio breve
o ad un atelier creativo.*

3.

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.

CINQUE SENSI AL MUSEO

DESTINATARI:
nido, infanzia, primaria

Un primo approccio, giocoso e gioioso, all'ambiente del museo: Freschìn, 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 "freschìn"... Ma chi è questo Freschìn? Venite a scoprirlo!

QUANTI GIOCHI CON NIENTE

DESTINATARI:
infanzia, primaria

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 all'aperto, 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

DESTINATARI:
infanzia, primaria

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 operoso 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 della cooperazione.

GALLINE

DESTINATARI:
infanzia, primaria

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

DESTINATARI:
infanzia, primaria

Quante pecore in un gregge? Guidati da Fedà, la marionetta che bela, i bambini incontrano gli animali del gregge (pecore, asini, capre, cani): li riconoscono 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. Alla fine tutti in giardino a divertirsi con un gioco in cui ci si trasforma in prede e predatori ... e si diventa persino lupi!

CANTI CONTE TIRITERE

DESTINATARI:
infanzia, primaria

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

DESTINATARI:
infanzia, primaria

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 quello del gioco: i bambini si travestiranno come i protagonisti delle fiabe e si cimenteranno in piccole e allegre esperienze di drammatizzazione (...e quest'anno c'è una fiaba in più: "Tre quarti di minela"!).

GIOCHI DA MUSEO

DESTINATARI:
infanzia, primaria

I giocattoli del territorio montano del secolo scorso: che meraviglia! Si potranno osservare, 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, quando "giocando si imparava" (e si impara)!

INDOVINA INDOVINELLO...

DESTINATARI:
infanzia, primaria

...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 E' FINITA L'ACQUA

DESTINATARI:
infanzia, primaria

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 (prendere l'acqua dal pozzo, lavare i panni al fiume...), per riscoprire nella saggezza popolare una gestione più rispettosa e consapevole di questa preziosa risorsa.



PERCORSI DIDATTICI

Secondo ciclo della primaria e secondaria di 1° grado

*Durata:
da 1 h 30' fino a 2 h 30' -
i percorsi didattici si possono
abbinare a un laboratorio breve
o ad un atelier creativo.*

3.1

UN MUSEO DI LEGNO

DESTINATARI:
primaria

I legni non sono tutti uguali! Mediante un approccio esplorativo multisensoriale, basato su 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.

CARO DIARIO

DESTINATARI:
primaria

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

DESTINATARI:
primaria, secondaria
di I grado

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? 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

DESTINATARI:
primaria, secondaria
di I grado

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, in un'ottica di confronto con l'attualità. Alternando momenti di riflessione ad attività di approfondimento, gli alunni ascolteranno le storie che gli oggetti raccontano e impareranno a riconoscere le fibre tessili di ieri e di oggi.

GLI ANTICHI MESTIERI

DESTINATARI:
primaria, secondaria
di I grado

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 (cura della casa e degli animali da cortile), altri prevalentemente maschili e spesso pericolosi (lavoro nei boschi), altri ancora legati al “saper fare” degli artigiani.

ÒM SALVÀRECH, ANGUÀNE E MATHARÓL

DESTINATARI:
primaria, secondaria
di I grado

Partiremo dalle fonti orali per conoscere gli esseri mitici della montagna bellunese: Òm Salvàrech, Anguàne e Matharól. 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

DESTINATARI:
primaria, secondaria
di I grado

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

DESTINATARI: primaria,
secondaria di I grado

PAESAGGI DAL CANNOCCHIALE

DESTINATARI:
primaria, secondaria
di I grado

BIODIVERSITÀ NEL PIATTO

DESTINATARI:
primaria; secondaria
di I grado

CIBO DA TUTTO IL MONDO

DESTINATARI:
primaria, secondaria
di I grado

IL GIOCO DI RUOLO DELLA SOSTENIBILITÀ

DESTINATARI:
primaria, secondaria
di I grado

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

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, ricorremo alla nostra creatività e ingegno per provare a essere più sostenibili, anche nella vita di tutti i giorni.

Il paesaggio è da sempre frutto dell'azione e dell'interazione di fattori naturali e umani. Ma l'urbanizzazione, l'abbandono, la crescita del bosco, la perdita di prati e 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.

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.

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. Parleremo di diversità biologica e culturale ed esploreremo pratiche tradizionali di produzione alimentare. Proveremo ad indagare il passato anche per scoprire quali risorse alimentari spontanee mangiavano i bisnonni e quali si mangiano oggi. Sempre in una prospettiva sia globale che locale.

Sei pronto per la più grande sfida mai vista? Come in tutti i giochi di ruolo avrai 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 del suolo, la cattiva gestione dell'acqua, ecc. Non senza aiuto però! In questa avventura (che stimola senso critico e capacità di soluzione dei problemi) potrai contare sui consigli dei "Saggi" e dei "Vecchi".



PERCORSI DIDATTICI

Secondaria di 1° e 2° grado

*Durata:
da 1 h 30' fino a 2 h 30' -
i percorsi didattici si possono
abbinare a un laboratorio breve
o ad un atelier creativo.*

3.2

ORIENTEERING AL MUSEO

DESTINATARI:
secondaria di I grado
e II grado

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

STORIE DI MIGRANTI

DESTINATARI:
secondaria di I e II grado

La mobilità umana è una componente strutturale della società: milioni di persone (uomini, donne, bambini) fuggivano e fuggono ancora oggi dalla fame e dalla mancanza di lavoro. Gli emigranti bellunesi diretti in Brasile alla fine dell'Ottocento cercavano una possibilità di realizzazione personale nelle terre oltreoceano: a partire dalle loro storie riflettiamo in maniera critica anche sul contesto migratorio attuale.

LE BALIE DA LATTE: STORIE DI UN'EMIGRAZIONE FEMMINILE

DESTINATARI:
secondaria di I e II grado

Latte di capra, latte di mamma, latte in polvere: sono tutti uguali? Saranno le balie, con le loro faticose storie, a raccontarcelo. Ascoltando le loro 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 permetteranno di riflettere sulle forme attuali di immigrazione femminile.

LABORATORI BREVI

*Durata:
1h - possono essere scelti
in abbinamento ai percorsi didattici,
per completare l'esperienza di visita
al museo.*

4.

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.

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 1 h 30' fino a 2 h 30' -
Possono essere abbinati ai percorsi
didattici per trascorrere un'intera
giornata al museo, o in alternativa
ad essi.*

4.1

Gli atelier creativi sono percorsi didattici con una parte importante dedicata 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 SPAVENTA- PASSERI

Chi erano e a 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!



VISITE GUIDATE TEMATICHE AL GIARDINO DELLE ROSE

5.

A partire dalla metà di maggio potete venire con la vostra classe a visitare lo splendido roseto del museo di Seravella.

Il roseto è una vera “perla” del museo! Qui sono state 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, 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.

A partire dalla metà di maggio potete venire con la vostra classe a visitare lo splendido roseto del museo di Seravella. Saremo felici di accompagnarvi e farvi conoscere il valore di questo straordinario esempio di biodiversità coltivata, in cui le caratteristiche botaniche delle rose si intersecano con la storia dell’uomo, dai primi antichissimi esemplari delle rose europee, fino agli scambi con l’Oriente e i nuovi esemplari portati sulle navi cariche di tè. La visita invita gli studenti a porre lo sguardo sulle peculiarità di queste incredibili piante così diverse tra loro, per colore, profumo e forma, e sulle loro storie.

ATTIVITÀ DIGITALI

Audio-giochi

Si tratta di esperienze di gruppo audioguidate attraverso cuffie immersive che fanno calare gli utenti partecipanti in una narrazione coinvolgente.

6.

L'offerta didattica di Isoipse è stata ampliata attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali, con la volontà di innovare i mezzi con cui raccontare il patrimonio e sperimentare nuovi modi e linguaggi di comunicazione, arrivando ad essere più inclusivi e proponendo modalità di educazione al patrimonio museale anche a distanza: esperienze di apprendimento uniche, interattive e costruttive in presenza, ma anche fisicamente lontane.

LA SCUOLA DEI NONNI

DESTINATARI: primaria
DURATA: circa 90 minuti

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'ULTIMO BASALISCH

DESTINATARI:
primaria,
secondaria di I grado
DURATA: circa 120 minuti

Un silent play che ci accompagna nelle sale del museo alla scoperta (interattiva) del basalisch e mira a far conoscere anche altri aspetti del patrimonio museale, prendendo le mosse dalle leggende e credenze su questo misterioso e affascinante animale.

MARTINO E MARIANNA

DESTINATARI:
primaria,
secondaria di I grado
DURATA: circa 120 minuti

Un audio-gioco che, attraverso il pretesto del canto popolare Martino e Marianna e con giochi e interazioni costanti, porta l'utente ad immergersi nel giardino del museo, nel paesaggio circostante, nei saperi di etnoscienza locale (percorso che si può svolgere anche in altri luoghi del territorio).

MEZZADRI MEZZI LADRI

DESTINATARI:
primaria,
secondaria di I grado
DURATA: circa 120 minuti

Un audio-gioco molto dinamico che ci spinge a metterci nei panni di una famiglia di mezzadri alle prese con un raccolto alquanto scarso, guidandoci così alla scoperta degli spazi esterni della villa e delle attività che qui si svolgevano, prima di essere trasformata in un museo.

ATTIVITÀ DIGITALI

Giochi multimediali

Si tratta di applicazioni appositamente realizzate per la didattica, utilizzabili tramite il supporto di tablet, che consentono agli studenti di interagire con la collezione museale in libertà ed autonomia.

7.

Isoipse negli anni ha sperimentato l'utilizzo di vari strumenti e software per svolgere attività didattiche interattive ogni qualvolta ce ne sia l'opportunità, attraverso la realizzazione, a titolo esemplificativo, di ebook, blog, video, audio-storie, audio-guide (Izi-Travel). Durante la pandemia, inoltre, sono stati sperimentati e consolidati metodi didattici che prevedono l'utilizzo di contenuti multimediali veicolabili da remoto. Il ricorso a questi metodi può rappresentare una proposta alternativa o in abbinamento all'esperienza al museo.

CARO DIARIO

DESTINATARI:

primaria

DURATA: circa 120 minuti

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.

LA BELA E LA BESTIA

DESTINATARI:

secondaria di I grado

DURATA: circa 120 minuti

Un percorso didattico, strutturato come gioco di sfide attraverso le sale del museo, che utilizza la nota favola feltrina come sfondo per conoscere e approfondire il patrimonio del museo e il suo roseto.

ESCURSIONI ABBINABILI ALL'ESPERIENZA NEI MUSEI

Il territorio di Cesiomaggiore

Sarete accompagnati da una Guida Naturalistica certificata, che saprà scegliere l'itinerario in base all'utenza e al tema.

8.

***Proponiamo l'esperienza di un'intera giornata, abbinando le attività sopra elencate con un'escursione tematica nei dintorni di Cesiomaggiore: camminare insieme nel territorio ci porterà alla scoperta attiva di saperi paesaggistici, naturalistici, ma anche storici e culturali.
Tra le possibili escursioni:***

- **La Via dell'Acqua del torrente Veses**
- **La natura meravigliosa del Parco Nazionale Dolomiti Bellunesi**
- **Alla scoperta dei tesori dei boschi e dei prati**
- **Un Patrimonio UNESCO a pochi passi da noi**
- **La montagna racconta...lungo antichi sentieri**

INFO, COSTI E CONTATTI



Associazione ISOIPSE - Impresa Sociale

Per informazioni ci trovate:

- **al telefono o whatsapp al** 3519927115 il lunedì dalle 8.30 alle 12.30
- **in presenza al museo etnografico** il martedì dalle 8.30 alle 12.30
- **via mail a** seravella@isoipse.it

PRENOTAZIONI

Contattare l'Associazione Isoipse per fissare la data delle attività.

Quindi compilare il modulo di prenotazione on-line al link:

www.isoipse.it/prenotazioniseravella

Le prenotazioni per il corrente anno scolastico devono pervenire all'Associazione **entro il mese di Gennaio**.

DISDETTE

Eventuali disdette devono essere comunicate **tramite posta elettronica entro una settimana prima** della data fissata.

COSTI

- 1 percorso (1:30 h - 2:30h): 120 euro
- 1 percorso (1:30 h - 2:30h) + 1 laboratorio breve (1h - mattina): 160 euro
- 1 atelier creativo (2 h - 3 h): 160 euro
- 1 percorso (2h - 2:30 h - mattina) + 1 atelier creativo (2 - 3h - pomeriggio): 220 euro
- 1 percorso (1h - 2:30h) + 1 intervento in classe: 220 euro
- 1 lezione in classe : 120 euro
- 1 percorso al museo + escursione nel territorio: 220
- 1 visita guidata tematica al roseto (1h): 70 euro
- 1 audiogioco (1:30h-2h): 150 euro
- 1 gioco multimediale (1:30 h - 2:30h): 120 euro

N.B.

Al costo delle attività al museo - inteso per gruppo classe - va aggiunto il costo del biglietto di ingresso al museo di **1 euro** 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.