

LABORATORI PER BAMBINI E RAGAZZI NEI PARCHI TEMATICO-DIDATTICI DELL'ALTAMARCA TREVIGIANA



Progetto realizzato con il contributo del
 **Dipartimento
per le politiche della famiglia**
Presidenza del Consiglio dei ministri



Città di Vittorio Veneto



Comune capofila



Città di Vittorio Veneto

Comuni co-organizzatori



Comune
di Cappella Maggiore



Comune
di Cison di Valmarino



Comune
di Cordignano



Comune
di Fregona



Comune
di Revine Lago



Comune
di Sarmede



Comune
di Tarzo

Partner operativi



IC Vittorio Veneto 1

IC Vittorio Veneto 2

IC Follina-Tarzo

IC Cappella Maggiore



Parco
Archeologico
didattico
del Livelet

Concept: Alberto Ferri, Sandra Rainero, Amerigo Zanetti

Testi: Albina Usmanova e Sandra Rainero

Foto: I AM, Museo Ruralia, Parco Grotte del Caglieron

Ideazione, realizzazione grafica, illustrazioni: I AM

www.parchialtamarcatrevigiana.it

EDUPARKS

Un progetto per costruire alleanze educative nei parchi

EduParks è un progetto che parla di natura, cultura e bambini. Ma soprattutto, è un progetto che parla di alleanze. Alleanze tra parchi e scuole, tra famiglie e istituzioni, tra educazione e territori.

L'idea alla base del progetto è semplice ma determinante. Se vogliamo contrastare la povertà educativa, dobbiamo prima di tutto ascoltare. Ascoltare i bisogni, le visioni, le emozioni dei bambini e di chi con loro costruisce ogni giorno occasioni di apprendimento.

Per questo, EduParks ha scelto un approccio "circolare", in cui ogni fase si alimenta della precedente: si parte dall'ascolto, si passa alla co-progettazione, si sperimenta, si valuta e si ascolta di nuovo. Così si costruiscono percorsi che non si esauriscono in un'attività, ma mettono radici nel territorio, proprio come le piante nei parchi.

La povertà educativa è una sfida che si affronta in rete.

EduParks è un progetto finanziato dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri – Dipartimento per le Politiche della Famiglia – nel quadro del bando Educare in Comune. Ha preso avvio nella primavera del 2024 e si conclude nell'autunno del 2025.

L'obiettivo è quello di rafforzare le comunità educanti territoriali, valorizzando il patrimonio culturale e ambientale come strumento di inclusione, benessere e contrasto alla povertà educativa nei confronti dei minori.

Quando parliamo di povertà educativa, non ci riferiamo solo alla mancanza di risorse o di opportunità scolastiche. Parliamo anche di accesso alla cultura, al tempo libero, alla bellezza, al diritto di imparare sperimentando, sbagliando e divertendosi.

EduParks nasce proprio con la consapevolezza di offrire ai bambini/e e ai ragazzi/e esperienze significative nei luoghi del patrimonio naturale e culturale che possono diventare una leva potente di inclusione e crescita.

Ma questo cambiamento non può essere affidato a un singolo attore. Per questo, il progetto si basa su una rete ampia e radicata nel territorio. Una vera e propria "comunità educante" composta da enti locali, istituti scolastici, associazioni culturali, enti del terzo settore tutti uniti dallo stesso obiettivo.

I partner della rete EduParks

- Comuni: Vittorio Veneto (coordinatore), Cappella Maggiore, Cison di Valmarino, Cordignano, Fregona, Revine Lago, Sarmede, Tarzo
- Scuole: IC Cappella Maggiore, IC Follina-Tarzo, IC Vittorio Veneto 1 "Lorenzo Da Ponte", IC Vittorio Veneto 2 "Andrea Zanzotto"
- Associazioni e fondazioni: Associazione 2050 ETS, Comitato Provinciale UNPLI Treviso, Fondazione Štěpán Zavřel
- Sanità e rete famiglia: AULSS 2 Treviso – Rete delle Famiglie

I parchi protagonisti

I cinque parchi didattici coinvolti rappresentano contesti diversi – naturali, storici, culturali – ma tutti accomunati da un forte valore educativo:

- Parco della Fantasia – Fondazione Štěpán Zavřel (Sarmede)
- Parco Archeologico Didattico del Livelet (Revine Lago)
- Parco Grotte del Caglieron (Fregona)
- Parco della Via dell'Acqua e Museo Ruraliä (Cison di Valmarino)
- Parco di Villa Papadopoli (Vittorio Veneto)

Ciascuno di questi luoghi è stato al centro di un processo di ascolto, mappatura, riflessione e sperimentazione, con l'obiettivo di renderli sempre più accessibili, inclusivi e capaci di parlare anche ai bambini e alle bambine che vivono condizioni di maggiore fragilità.

I laboratori riprogettati

Riprogettare non significa solo modificare un'attività. Significa mettersi in discussione, rileggere le proprie pratiche alla luce di nuovi sguardi, immaginare esperienze che parlino davvero a chi le vivrà. È proprio quello che abbiamo fatto in seguito ai laboratori di ascolto e ai momenti di confronto con la comunità educante.

Il punto di partenza è stato duplice. Da una parte le indicazioni emerse dai bambini e dalle bambine, che ci hanno parlato di gioco, emozione, libertà e relazione. Dall'altra, le riflessioni maturate insieme a operatrici e operatori, emerse negli incontri di *capacity building* e nei momenti di restituzione condivisa.

Abbiamo voluto trasformare queste intuizioni in proposte concrete, capaci di rinnovare l'offerta educativa dei parchi in chiave più inclusiva, creativa e accessibile. Per farlo, abbiamo adottato un approccio partecipativo e iterativo, ispirato ai metodi del *design thinking*.

Ogni laboratorio, che è poi stato sperimentato nelle scuole e durante l'estate con le famiglie, è nato seguendo alcuni passaggi chiave:

1. Identificazione dei bisogni educativi: partendo dai profili degli "utenti tipo" costruiti durante i workshop e dalle parole dei ragazzi e ragazze
2. Ridefinizione degli obiettivi formativi: con una maggiore attenzione all'inclusione, alla sostenibilità e alla dimensione ludica
3. Scelta di metodologie attive: esperienziali, narrative, cooperative, con elementi di gamification e uso creativo dei materiali
4. Test preliminare e confronto interno: le prime bozze delle attività sono state condivise con i partner per verificarne la coerenza e l'adattabilità attraverso un processo di revisione fra pari (*peer review*)
5. Formalizzazione in schede operative: complete di target, obiettivi, materiali, tempi e criteri di accessibilità

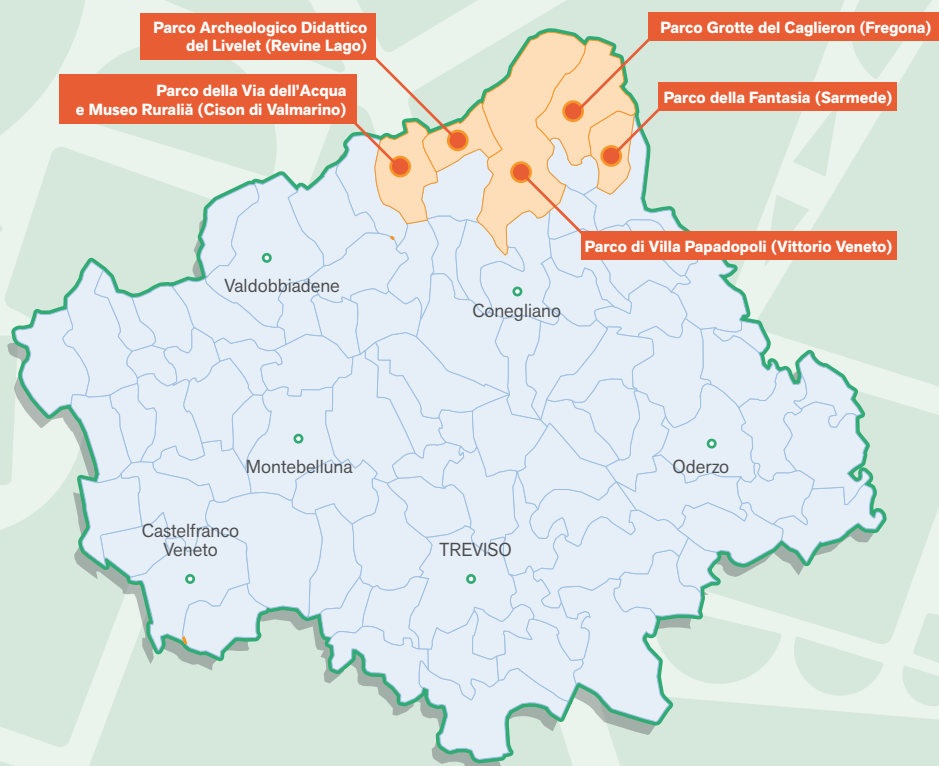
Il risultato è una collezione di 10 laboratori EduParks che sono stati sperimentati tra la primavera e l'estate 2025.

Non sono format rigidi, ma piste di lavoro che possono essere adattate, arricchite ed evolute. L'obiettivo è che ogni educatore/trice o insegnante possa farli propri, plasmarli secondo il gruppo con cui lavora e il contesto in cui si trova.

I laboratori che seguono rappresentano il risultato del processo di rielaborazione didattica di EduParks, sono esempi di un incontro tra patrimonio naturale e culturale, gioco, narrazione e partecipazione. Perché ogni parco può diventare uno spazio educativo, se lo si guarda con occhi nuovi e, soprattutto, se lo si progetta e realizza insieme a chi lo abiterà.

I PARCHI DELL'ALTA MARCA TREVIGIANA CON LABORATORI DIDATTICI PER BAMBINI E RAGAZZI

Come arrivare



IN AUTO

Arrivando da sud/ovest (per esempio da Venezia o Treviso): prendere l'autostrada A27 (Venezia-Mestre direzione Belluno) e uscire a uno dei caselli di Vittorio Veneto (es. Vittorio Veneto Nord, Vittorio Veneto Sud. Usciti dall'autostrada, seguire le indicazioni per i comuni limitrofi dell'Altamarcà.

IN TRENO

L'Altamarcà è servita da linee ferroviarie, come la tratta da Treviso Centrale verso la fermata di Vittorio Veneto, percorribile in circa 30–35 min. Una volta arrivati a Vittorio Veneto in treno, è possibile proseguire in autobus o taxi verso i piccoli comuni vicini.

IN AEREO

L'aeroporto più comodo per accedere all'Altamarcà Trevigiana è l'Aeroporto di Treviso-Sant'Angelo (o anche l'Aeroporto di Venezia-Marco Polo). Dopo l'atterraggio: noleggiare un'auto o prendere un transfer fino a Vittorio Veneto e dintorni (circa 45 – 60 min dall'aeroporto di Treviso, variabile in base al traffico).

DISTANZE INDICATIVE

Dall'Altamarcà a Venezia: circa 70–75 km in auto e circa un'ora di treno.

Dall'Altamarcà a Cortina d'Ampezzo: circa 86–90 km in auto.



Il noto percorso **“La Via dell'Acqua”** nel borgo di Cison di Valmarino si snoda per tre chilometri, ai piedi delle Prealpi Trevigiane nel cuore delle Colline di Conegliano e Valdobbiadene, recentemente riconosciute patrimonio Unesco. A questo splendido itinerario, che da anni racconta la storia artigianale di mulini, magli, segherie, latterie e setifici, si aggiunge oggi l'offerta dell'innovativo **museo Ruralià**, che descrive ai ragazzi il mondo rurale e artigiano di un tempo e la complessa vita delle generazioni passate.

Luogo: Comune di Cison di Valmarino (TV), c/o Case Marian, Piazza G. Brandolini, 6

Cosa incontrerete: sezioni espositive che approfondiscono i temi del bosco, della fienagione, del latte, della viticoltura e del mondo domestico, oggetti e strumenti della vita contadina e agricola.

Cosa scoprirete: il sapere artigiano del mondo rurale, le tecniche di lavorazione della lana, del legno e dell'argilla, la capacità di trarre risorse ed energia dagli elementi della natura, la storia del paesaggio e della sua evoluzione.

Attività: visite per il pubblico, *Game Tour* e visite tematiche, laboratori didattici per bambini e famiglie, passeggiate guidate lungo la Via dell'Acqua.

Contatti:

Comune di Cison di Valmarino: 335 789 6949 - turismo@comune.cisondivalmarino.tv.it.
Museo Ruralia: 334 293 6833- museoruralia.cison@gmail.com

Sito internet: www.cisonborgovivo.it/ruralia



ALL'OMBRA DI UN CASTELLO

Laboratorio didattico

Un percorso dinamico che coniuga la scoperta del patrimonio storico e del contesto del luogo con un'esperienza di teatralizzazione immersiva. L'attività prevede una visita guidata seguita da un gioco di ruolo in costume, basato sull'analisi di documenti storici (copie d'archivio), per rivivere un evento del passato. L'esperienza si conclude con la redazione di un atto storico con sigillo, stimolando creatività e apprendimento.

Obiettivi di apprendimento

- Prendere parte ad eventi del passato attraverso un gioco di ruolo e una teatralizzazione.
- Stimolare lo sviluppo della creatività e migliorare la comunicazione.
- Potenziamento delle relazioni e apprendimento attraverso il gioco.

A chi è rivolto: ragazzi/e della Scuola Secondaria di primo grado.

Numero ideale: gruppo classe.

Durata: 2 ore.

Metodologia: analisi di documenti antichi, *storytelling*, gioco, teatralizzazione. La distribuzione casuale dei ruoli, anche con costumi e oggetti simbolici, favorisce l'immedesimazione e l'analisi di dinamiche di gruppo.

Informazioni:

UNPLI Treviso – Museo Ruralia: 334 293 6833 - museoruralia.cison@gmail.com



UN ANNO DA MEZZADRO

Laboratorio didattico

Un'attività che combina esplorazione e gioco cooperativo per immergersi nella vita quotidiana del passato e comprendere i concetti di stagionalità e cooperazione. Il laboratorio si articola in una visita guidata seguita da un gioco da tavolo gigante a pavimento, che utilizza copie di reperti e fotografie storiche. L'obiettivo è il problem-solving di gruppo per "raccolgere" risorse prima che un "antagonista" (es. l'inverno) prevalga. L'esperienza si conclude con la realizzazione di un manufatto tematico.

Obiettivi di apprendimento

- Trasmettere contenuti scientificamente corretti attraverso un gioco.
- Stimolare il problem-solving e la collaborazione di gruppo.
- Potenziamento delle abilità sociali e inclusione attraverso l'apprendimento collaborativo.

A chi è rivolto: bambini/e della Scuola Primaria.

Numero ideale: circa 20 alunni/e.

Durata: 2 ore.

Metodologia: osservazione guidata che comprende *game-based learning* e *storytelling*, gioco cooperativo, didattica laboratoriale. Il gioco, con elementi tattili e visivi, favorisce l'apprendimento attraverso l'esperienza diretta.

Informazioni: UNPLI Treviso – Museo Ruralia

tel. 334 293 6833 e-mail: museoruralia.cison@gmail.com



PARCO ARCHEOLOGICO DIDATTICO DEL LIVELET

Revine Lago



Il Parco archeologico didattico del Livelet è un luogo che incanta: le palafitte ricostruite in riva ai Laghi di Revine raccontano millenni di storia preistorica. Lungo i sentieri, si esplorano i villaggi del Neolitico e dell'Età del Bronzo. Qui la storia parla attraverso reperti e gesti antichi: un mondo segreto da scoprire passo dopo passo. Ideale per chi ama avventure didattiche o escursioni immerse nel verde, il parco invita tutti a riscoprire il rapporto tra uomo e paesaggio.

Luogo: Comune di Revine Lago (TV), Via Carpenè, 18

Cosa incontrerete: ricostruzioni di villaggi su palafitte (Neolitico ed Età del Bronzo), reperti archeologici, i Laghi di Revine, aree pic-nic.

Cosa scoprirete: la vita quotidiana degli antichi abitanti dei laghi, le tecniche di caccia e pesca preistoriche, il sapere artigiano della lavorazione di selce, ceramica e tessuti.

Attività: Laboratori didattici per bambini e famiglie (archeologia sperimentale), visite guidate a tema preistorico, escursioni naturalistiche, eventi culturali.

Contatti: Parco Archeologico Didattico del Livelet: 0438 580060 - info@parcolivelet.it

Sito internet: www.parcolivelet.it



OSSA CHE PARLANO

Laboratorio didattico

Un'attività di archeologia sperimentale che trasforma la classe in un vero cantiere di scavo. I partecipanti, divisi in due gruppi, simulano il ritrovamento di una sepoltura e del suo corredo, imparando il metodo scientifico e l'importanza dell'osservazione dei dettagli. La discussione sui reperti e sulle ossa umane (ricostruite) porta a riflessioni sull'interpretazione storica e sull'inclusione, concludendosi con la creazione di una storia illustrata a tema mistero.

Obiettivi di apprendimento

- Apprendere il metodo scientifico utilizzato dagli archeologi nello scavo.
- Saper interpretare le informazioni raccolte e mettere in relazione gli oggetti della cultura materiale.
- Favorire la collaborazione e il lavoro di squadra.

A chi è rivolto: bambini/e della Scuola Primaria (dalla classe terza) e ragazzi/e della Scuola Secondaria di primo grado.

Numero ideale: gruppo classe.

Durata: 2 ore.

Metodologia: osservazione guidata, attività laboratoriale (simulazione di scavo e creazione di storie illustrate). Il lavoro di squadra è centrale, con analisi e *brainstorming* sui reperti rinvenuti. La discussione è arricchita da *case study* archeologici per riflettere su tematiche di inclusione e diversità.

Informazioni: Parco Archeologico Didattico del Livelet: 0438 580060 - info@parcolivelet.it



STORIE DAL PASSATO DA IMMAGINI DAL PASSATO

Laboratorio didattico

Un'attività di archeologia e creatività che, partendo dall'osservazione dell'arte parietale preistorica, guida i partecipanti a diventare artisti e interpreti. Dopo aver creato la propria pittura rupestre (utilizzando sagome, carboncini e gessetti su carta marrone), i bambini uniscono i loro lavori per creare un album illustrato collettivo che racconta una storia. Il momento conclusivo è dedicato all'interpretazione delle storie altrui, riflettendo sul lavoro degli archeologi e sul concetto di apertura verso gli altri (inclusività).

Obiettivi di apprendimento

- Conoscere le espressioni artistiche preistoriche delle pitture rupestri.
- Ricostruire la vita dei nostri antenati partendo dall'interpretazione delle immagini.
- Sviluppare la capacità di comunicare e interpretare messaggi visivi.

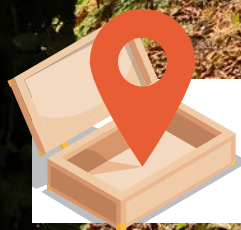
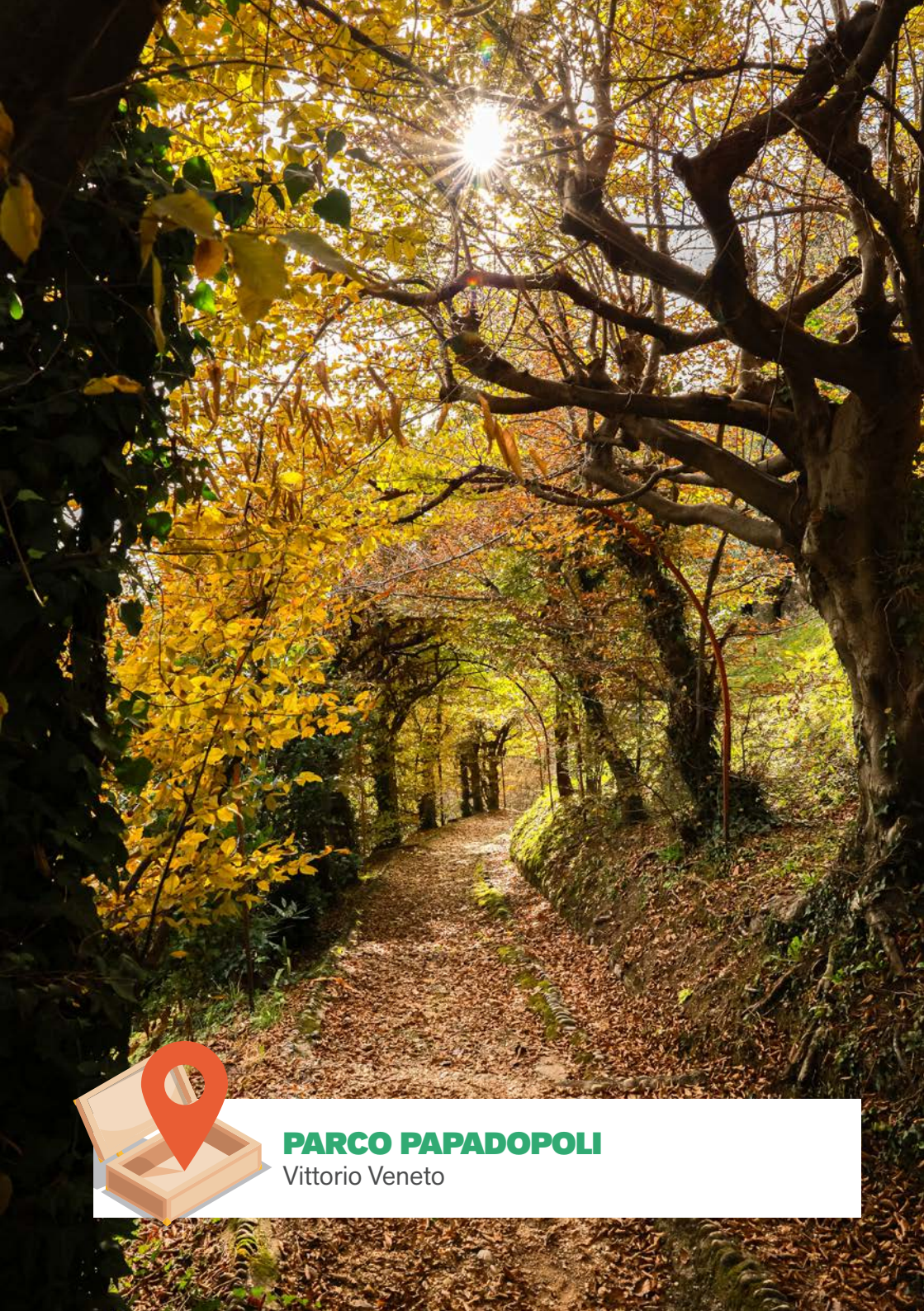
A chi è rivolto: bambini/e della Scuola Primaria (dalla classe terza).

Numero ideale: circa 20 alunni/e.

Durata: 2 ore.

Metodologia: osservazione guidata, attività laboratoriale (creazione artistica), *storytelling* (creazione di storie di gruppo e interpretazione reciproca). L'attività stimola la creatività individuale e la cooperazione nell'assemblaggio del racconto illustrato.

Informazioni: Parco Archeologico Didattico del Livelet: 0438 580060 - info@parcolivelet.it



PARCO PAPADOPOLI

Vittorio Veneto



Parco Papadopoli un luogo che incanta: un giardino storico dell'Ottocento che circonda l'imponente Villa Papadopoli, raccontando un patrimonio botanico di grande valore. Lungo i sentieri, si esplorano le diverse specie vegetali, tra cui essenze esotiche e ornamentali, e si ammirano gli elementi architettonici della villa neogotica. Qui la storia si fonde con la natura in un'armonia studiata: un mondo rigenerante da scoprire passo dopo passo. Ideale per chi ama le passeggiate tranquille, la lettura all'aperto o le attività didattiche sulla biodiversità urbana, il parco invita tutti a riscoprire il rapporto tra uomo, architettura e paesaggio.

Luogo: Comune di Vittorio Veneto (TV)

in località Ceneda, Piazza Giovanni Paolo I (vicino alla Biblioteca Civica).

Cosa incontrerete: Villa Costantini Morosini Papadopoli Aldobrandini, Biblioteca Civica, aree verdi con specie botaniche secolari ed esotiche, punti panoramici.

Cosa scoprirete: l'importanza del verde storico e della biodiversità urbana.

Attività: laboratori didattici sulla natura e la sostenibilità (promossi da associazioni come Impatto APS o WWF), eventi culturali (cinema all'aperto, mostre) e attività ricreative.

Contatti: Ufficio Turistico IAT di Vittorio Veneto.

0438 57243 - iat@comune.vittorio-veneto.tv.it

Sito internet: www.turismovittorioveneto.it



ALLA SCOPERTA DELLA BIODIVERSITÀ: UN VIAGGIO SOSTENIBILE NEL PARCO PAPADOPOLI

Laboratorio didattico

Un percorso didattico in due fasi che unisce esplorazione e gioco in ambiente naturale. Dopo una passeggiata guidata dove si apprendono a riconoscere le specie botaniche (usando lente e metro), i partecipanti affrontano una Caccia al Tesoro Botanica a squadre. Utilizzando una mappa per orientarsi tra gli alberi, risolvono prove pratiche e quiz sulla biodiversità per trovare il tesoro finale, stimolando l'osservazione, lo spirito di squadra e la curiosità verso il mondo vegetale.

Obiettivi di apprendimento

- Sviluppare capacità di osservazione utilizzando strumenti (lente, metro).
- Collaborare in team per risolvere prove pratiche.
- Collegare l'esperienza diretta con concetti di biodiversità e sostenibilità.

A chi è rivolto: bambini/e della Scuola Primaria (dalla classe terza).

Numero ideale: circa 20 alunni/e.

Durata: 2 ore.

Metodologia: osservazione guidata, *learning by doing*, gioco (caccia al tesoro), *problem solving*. L'attività è inclusiva grazie alla combinazione di esperienze sensoriali, motorie e logiche, che permettono a tutti di contribuire secondo le proprie diverse capacità.

Informazioni: Associazione Impatto APS - www.impatto.io/progetto-scuola



ESPLORIAMO LA BIODIVERSITÀ: UN VIAGGIO SOSTENIBILE NEL PARCO PAPADOPOLI

Laboratorio didattico

Un percorso didattico dinamico che unisce esplorazione naturalistica e laboratorio creativo. L'attività inizia con una caccia al tesoro botanica a squadre dove i partecipanti utilizzano bussola e mappa per orientarsi, superando quiz e prove legate alla biodiversità e alla sostenibilità. Nella seconda parte, si cimentano nella creazione di rifugi per insetti o mascotte del parco (bug hotel), riflettendo sull'importanza della tutela degli ecosistemi e del riutilizzo dei materiali.

Obiettivi di apprendimento

- Sviluppare competenze di orientamento (bussola e mappa) e osservazione di specie botaniche.
- Stimolare il problem solving e la collaborazione all'interno del gruppo.
- Comprendere il ruolo degli insetti impollinatori e sperimentare la creatività e la manualità nella costruzione di un rifugio per loro.

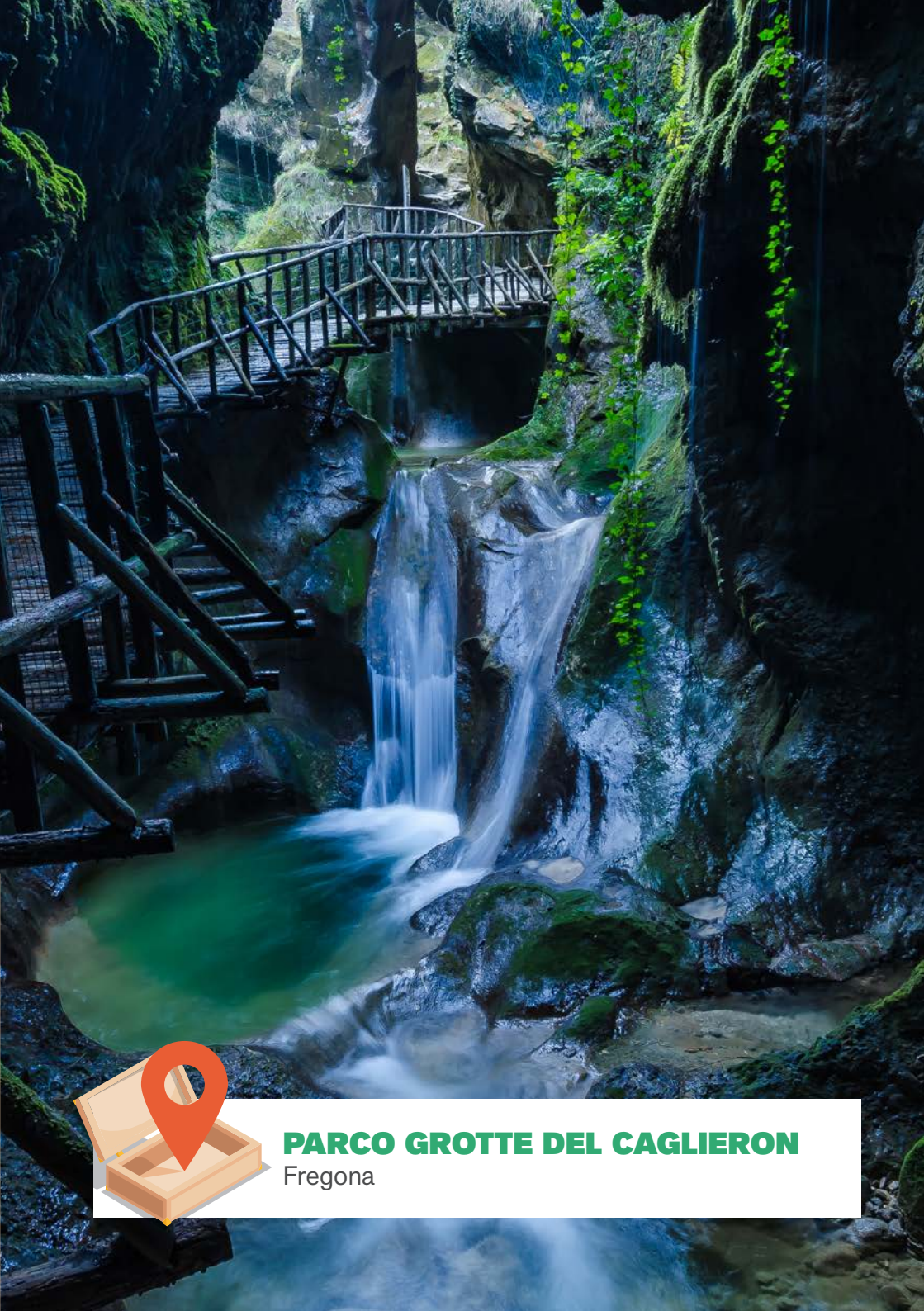
A chi è rivolto: ragazzi/e della Scuola Secondaria di primo grado.

Numero ideale: circa 20 alunni/e.

Durata: 2 ore.

Metodologia: osservazione guidata, *learning by doing*, *problem solving*, *cooperative learning* (caccia al tesoro a squadre), gioco, attività laboratoriale (land art). L'attività è progettata per essere inclusiva, con adattamenti per diverse difficoltà motorie, linguistiche e sensoriali.

Informazioni: Associazione Impatto APS - www.impacto.io/progetto-scuola



PARCO GROTTES DEL CAGLIERON

Fregona



Il **Parco Grotte del Caglieron** è un luogo che incanta: gole nascoste, cascate e grotte modellate dall'acqua raccontano millenni di storia naturale. Lungo i sentieri, si esplorano stazioni didattiche e ambienti ricchi di biodiversità, respirando aria fresca e magia selvaggia. Qui la natura parla attraverso rocce, muschi, rivoli: un mondo segreto da scoprire passo dopo passo. Ideale per chi ama avventure leggere o escursioni immerse nel verde, il parco invita tutti a riscoprire il rapporto tra uomo e paesaggio in un ambiente rigenerante.

Luogo: Comune di Fregona (TV), località Breda di Fregona, Via Ronzon, 2

Cosa incontrerete: cascate, grotte, pietra lavorata a mano da antichi scalpellini, tracce di un castelliere paleoveneto (età del ferro), vecchi mulini.

Cosa scoprirete: il sapere artigiano del mondo rurale, la capacità di trarre risorse ed energia dagli elementi della natura.

Attività: visite naturalistiche, escursioni, teatro, degustazioni e preparazioni gastronomiche, laboratori per bambini e famiglie

Contatti: Comune di Fregona: Tel. 0438 916810

e-mail: info@comune.fregona.tv.it, Pro Loco Fregona:

Tel. 0438 585487 - 337 517218 e-mail: info@prolocofregona.it

Sito internet: www.prolocofregona.it/grotte-del-caglieron



I SEGRETI DELLE GROTTE

Laboratorio didattico

Un'attività stimolante e cooperativa che trasforma l'apprendimento in un'entusiasmante caccia al tesoro. Lungo il percorso, i partecipanti risolvono sfide, indovinelli ed enigmi per scoprire la storia, la geologia e la biodiversità del luogo, imparando a osservare e decifrare gli elementi che li circondano.

Obiettivi di apprendimento

- Sviluppare capacità di osservazione critica e ragionamento.
- Stimolare la collaborazione e lo scambio di idee tra pari.
- Apprendere attraverso il fare e l'esperienza diretta.

A chi è rivolto: bambini/e della Scuola Primaria e ragazzi della Scuola Secondaria di 1° grado.

Numero ideale: 20 alunni/e.

Durata: 2 ore.

Metodologia: *learning by doing* (imparare facendo), osservazione guidata, gioco di squadra. I partecipanti sono divisi in squadre con competenze specifiche (es. botanici, geologi, architetti), favorendo la cooperazione e l'inclusione.

Informazioni: Pro Loco Fregona - 0438 585487 - 337 517218 - info@prolocofregona.it



LA NATURA SI FA ARTE

Laboratorio didattico

Un'attività stimolante e cooperativa che, partendo dall'osservazione del luogo, guida i partecipanti nella creazione di un'opera collettiva di Land Art. Lungo il percorso, i bambini sono invitati a connettersi con l'ambiente e le proprie emozioni per realizzare, con materiali naturali trovati in loco, un'installazione che riassume l'esperienza visiva ed emotiva del luogo visitato.

Obiettivi di apprendimento

- Stimolare l'osservazione critica di ciò che caratterizza il luogo.
- Far emergere la creatività del singolo bambino e allenare l'abilità manuale.
- Favorire la collaborazione nella progettazione e realizzazione dell'opera.

A chi è rivolto: bambini/e della Scuola Primaria.

Numero ideale: circa 20 alunni/e.

Durata: 2 ore.

Metodologia: attività laboratoriale, *storytelling*, osservazione guidata. I partecipanti realizzano un'opera d'arte utilizzando materiali naturali, incoraggiando la cooperazione nella fase di progettazione e realizzazione (a scelta: opera collettiva, a piccoli gruppi o singola).

Informazioni: Pro Loco Fregona - 0438 585487 - 337 517218 - info@prolocofregona.it



PARCO DELLA FANTASIA

Sarnede



Il **Parco della Fantasia di Sarmede** è un regno fatto di immaginazione, poesia e gioco. Tra sculture, percorsi narrativi e spazi creativi, i bambini (e gli adulti che conservano un cuore bambino) possono esplorare storie e sogni, lasciando che l'arte si intrecci con il paesaggio. Ogni angolo è una sorpresa, ogni sentiero una possibilità: il parco invita a stimolare la fantasia, a inventare avventure e a vivere l'arte come esperienza quotidiana. Un luogo dove la natura diventa teatro dell'immaginazione.

Luogo: Comune di Sarmede (TV) Sede principale presso Casa della Fantasia, Via Marconi 2/A.
Cosa incontrerete: murales e affreschi di illustratori di fama mondiale sui muri degli edifici, la Casa della Fantasia (sede di Museo e Mostra).

Cosa scoprirete: La storia della Mostra Internazionale dell'Illustrazione per l'Infanzia, il lavoro del fondatore Štěpán Zavřel, l'arte come strumento di valorizzazione del territorio.

Attività: Mostra Internazionale dell'Illustrazione, laboratori didattici per scuole e famiglie (illustrazione, teatro, creatività), visite guidate ai murales.

Contatti: Fondazione Štěpán Zavřel - 0438 959582 - info@fondazionezavrel.it

Sito internet: www.fondazionezavrel.it



IL SOLE RITROVATO: CERCA, TROVA, STAMPA!

Laboratorio didattico

Un laboratorio che trasforma la visita a una mostra di illustrazione in una caccia al tesoro creativa. L'attività inizia con un'osservazione guidata delle immagini per scovare le "lettere nascoste" tra i dettagli. Successivamente, i partecipanti trasformano una di queste lettere in un timbro di stampa personalizzato (usando gomma crepla e supporti) per comporre nuove creazioni artistiche. L'obiettivo è stimolare lo sguardo, l'attenzione al dettaglio e l'espressione artistica, indipendentemente dalle abilità manuali di partenza.

Obiettivi di apprendimento

- Imparare a leggere l'immagine, cogliendo la differenza tra scena centrale e dettagli.
- Imparare a dare valore al particolare (punto di vista).
- Fare esperienza delle possibilità espressive e artistiche dell'arte attraverso la manualità (stampa).

A chi è rivolto: bambini/e della Scuola Primaria (dalla classe seconda).

Numero ideale: circa 20 alunni/e.

Durata: 3 ore.

Metodologia: osservazione guidata, ricerca-gioco (*game-based learning*), approccio esperienziale (creazione di timbri), attivazione della fantasia e del pensiero creativo. L'attività è inclusiva e pensata per essere efficace anche per chi ha minori abilità manuali.

Informazioni: Fondazione Štěpán Zavřel - 0438 959582 - prenotazioni@fondazionezavrel.it



SOLI NON SOLI: UN MEMORY DI GRUPPO

Laboratorio didattico

Un percorso intensivo che combina arte, sperimentazione e cooperazione per ragazzi e ragazze. Dopo una visita guidata a una mostra di illustrazione (dove l'immagine è stimolo per la fantasia), il laboratorio si concentra sulla stampa tipografica. Ogni partecipante crea un timbro personalizzato (raffigurante un Sole o una "S" con un carattere inventato o una lettera) e lo utilizza per stampare un'immagine per ogni compagno, contribuendo così alla realizzazione collettiva di un Memory di gruppo. L'attività enfatizza la collaborazione e le possibilità espressive dell'arte.

Obiettivi di apprendimento

- Imparare a leggere l'immagine e a coglierne il potenziale narrativo.
- Fare esperienza delle possibilità espressive e artistiche dell'arte attraverso il pensiero e le mani (tecnica di stampa).
- Fare esperienza della cooperazione e del contributo individuale al progetto di gruppo.

A chi è rivolto: ragazzi/e della Scuola Secondaria di primo grado.

Numero ideale: circa 20 alunni/e.

Durata: 3 ore.

Metodologia: osservazione guidata, ricerca-gioco (*game-based learning*), approccio esperienziale, attivazione della fantasia e del pensiero creativo. L'attività è inclusiva e adattabile, utilizzando un linguaggio visivo prevalente e tecniche manuali semplici.

Informazioni: Fondazione Štěpán Zavřel -0438 959582 - prenotazioni@fondazionezavrel.it



EDUPARKS



PARCHI
TEMATICO-DIDATTICI
DELL'ALTAMARCA
TREVIGIANA

www.parchialtamarcatrevigiana.it