

The background of the entire page is a close-up, slightly blurred image of an antique map. The map is printed on aged, yellowish paper and shows a grid of latitude and longitude lines. The text on the map is in a historical, serif font. Some legible words include "LIBYENIA" and "CITRUM". The map is mounted on a globe, with the top of the globe visible in the upper right corner.

POLO MUSEALE SAPIENZA

MUSEO DELLA GEOGRAFIA

LABORATORI

SAPIENZA UNIVERSITÀ DI ROMA



UN LABORATORIO, UN'ESPERIENZA

Le attività del Museo della Geografia sono molte e variegate, si adattano a ogni età, possono essere singole o combinate fra loro in percorsi strutturati.

I laboratori consentono di entrare in contatto con gli strumenti della geografia, con beni geo documentali e cartografici e con il patrimonio intangibile.

Il Museo della Geografia sebbene ancora non spazialmente strutturato, accoglie le/i visitatori nell'Ex Istituto di Geografia, presso la Facoltà di Lettere e Filosofia.

Gli ambienti dedicati alle attività sono la storica Cartoteca e la Biblioteca - Sezione di Geografia del Dipartimento di Lettere e Culture Moderne.

Il Museo della Geografia è stato istituito nella seduta del Senato Accademico del 10 maggio 2022.

Nasce dal lavoro di professoressa e dai professori, ricercatrici, ricercatori, assegniste/i, dottorante/i dell'ex Istituto di Geografia confluito nell'attuale Dipartimento di Lettere e Culture moderne.

Il Museo è la diciannovesima realtà del Polo Museale Sapienza, rete di musei universitari, ciascuno portatore di una propria specificità e identità culturale.

I Musei del Polo si dedicano alla conservazione, allo studio, alla valorizzazione e all'incremento del patrimonio materiale e immateriale derivante prevalentemente dalla ricerca scientifica e dall'attività museale didattica e divulgativa.

SCUOLA DELL'INFANZIA

I laboratori della scuola dell'infanzia verranno realizzati per fasce d'età omogenee. Tutti i laboratori mirano a far acquisire familiarità con il concetto di ambiente, sia naturale sia antropico, e a prendere coscienza dello spazio che li circonda.



CREA IL TUO PAESAGGIO

da un'idea di Epifania Grippo

I bambini ricostruiranno un paesaggio tipico a partire da diversi elementi raccolti durante un percorso di gioco.



ESPLORIAMO IL MONDO CON LE MANI

da un'idea di Epifania Grippo

Senza l'utilizzo della vista i bambini dovranno manipolare alcuni oggetti e riconoscere l'ambiente di provenienza.



MUOVERSI A SCUOLA

da un'idea di Epifania Grippo

Attraverso il gioco motorio i bambini prenderanno confidenza con concetti complessi legati alla percezione dello spazio, della propria posizione in esso e delle competenze relative all'orientamento.

SCUOLA PRIMARIA

I laboratori della scuola primaria sono divisi in due diversi gradi di difficoltà: prime e seconde classi; terze, quarte e quinte classi. I giochi hanno l'obiettivo di avvicinare i bambini con alcuni dei concetti base della geografia come il riscaldamento globale, la rappresentazione cartografica e il paesaggio.



IL MIO POSTO NEL MONDO

da un'idea di **Monica de Filpo** ed **Epifania Grippo**

Dal disegno della mappa del quartiere e del percorso casa-scuola, i bambini acquisiscono familiarità con il linguaggio cartografico e con la loro spazialità.



MONTAGNA PANDORO

da un'idea di **Riccardo Morri**

Attraverso la manipolazione sarà illustrato il procedimento per rappresentare la terza dimensione su un foglio. L'attività aiuterà i partecipanti ad acquisire familiarità con il linguaggio cartografico.



I SUPERPOTERI DELLA GEOGRAFIA

da un'idea di **Monica de Filpo** ed **Epifania Grippo**

Attraverso un racconto a fumetti con finale aperto i bambini si confronteranno con il problema del riscaldamento globale.



CARTE E CARTONI

da un'idea di **Sandra Leonardi** e **Monica de Filpo**

Verranno illustrate immagini di cartoni animati con alcuni indizi necessari per risalire al luogo di ambientazione del cartone. Capacità d'osservazione, attenzione ai dettagli e "occhio geografico" sono requisiti indispensabili per poter vincere la sfida!

SCUOLA PRIMARIA

I laboratori della scuola primaria sono divisi in due diversi gradi di difficoltà: prime e seconde classi; terze, quarte e quinte classi. I giochi hanno l'obiettivo di avvicinare i bambini con alcuni dei concetti base della geografia come il riscaldamento globale, la rappresentazione cartografica e il paesaggio.



INDOVINA DOVE

da un'idea di Benedetta Scavone e Lavinia Lucidi

Lungo un percorso per tappe le bambine e i bambini vivranno un'avventura sensoriale sulle tracce di famosi esploratrici ed esploratori, che hanno contribuito e contribuiranno alla rivoluzione del cibo sulla Terra e... nello spazio!



ALLA SCOPERTA DEGLI ATLANTI

da un'idea di Monica de Filpo ed Epifania Grippo

Illustrazione di questo particolare strumento cartografico e guida pratica al suo utilizzo. I partecipanti si sfideranno in una originale battaglia navale che avrà luogo tra le pagine degli atlanti.



CAMMINANDO SUL MONDO

da un'idea di Epifania Grippo

I bambini esplorano terre lontane in compagnia di esploratrici ed esploratori di diverse epoche camminando su un enorme planisfero. Impariamo così come muoverci nel tempo e nello spazio!



SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

I laboratori per la scuola secondaria, suddivisi per classe, si strutturano su diversi gradi di difficoltà e hanno lo scopo di sviluppare competenze acquisite durante il percorso scolastico dei ragazzi affinandole in chiave ludica. Pur essendo progettati per la scuola secondaria di secondo grado, questi laboratori possono essere svolti, con piccole modifiche, anche nel biennio della scuola secondaria di secondo grado.



AM-MAPPA CHE QUIZ!

da un'idea di Davide Pavia

Un quiz geografico che mette alla prova la capacità di osservazione e l'aspetto visuale del linguaggio geografico.



TAPPETO VOLANTE

da un'idea di Monica De Filpo ed Epifania Grippo

Dopo aver risposto ad alcune domande, i ragazzi posizioneranno le bandiere dei vari Paesi su un planisfero rappresentato su un tappeto. Potranno così fare il giro del mondo a piedi!



CACCIA AI TESORI GEOGRAFICI

da un'idea di Monica De Filpo ed Epifania Grippo

I ragazzi con l'aiuto di una mappa dovranno risolvere diverse prove per raggiungere il tesoro. L'attività si svolge nei locali della Città universitaria.



17 OBIETTIVI PER IL FUTURO

da un'idea di Benedetta Scavone

Partendo da un video stimolo, i partecipanti sono invitati a riflettere sulla commistione di problemi ambientali e socio-economici del mondo attuale al fine di inquadrarli correttamente e proporre strategie per raggiungere gli obiettivi di Agenda 2030. Un quiz interattivo, volto a tirare le somme della riflessione, chiude il laboratorio.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

I laboratori per la scuola secondaria, suddivisi per classe, si strutturano su diversi gradi di difficoltà e hanno lo scopo di sviluppare competenze acquisite durante il percorso scolastico dei ragazzi affinandole in chiave ludica. Pur essendo progettati per la scuola secondaria di secondo grado, questi laboratori possono essere svolti, con piccole modifiche, anche nel biennio della scuola secondaria di secondo grado.



A COLPO D'OCCHIO QUELLO CHE LE MAPPE NON DICONO

da un'idea di Davide Pavia

Fin dall'antichità, le mappe hanno permesso di comunicare tra persone che non parlano la stessa lingua, perché i loro colori e forme spesso bastano a comprenderne il significato. L'attività farà sfidare i suoi partecipanti alla ricerca del significato di una serie di carte geografiche



PROGETTIAMO INSIEME IL MUSEO

da un'idea di Camilla Ginatomasso

Con cartoncini, disegni, forbici e colori, i partecipanti sono invitati ad immaginare e costruire tre differenti musei: il museo "tradizionale", di tipo artistico, l'ecomuseo e il museo di geografia



RITRATTO DI REGIONE

da un'idea di Benedetta Scavone e Lavinia Lucidi

Sul tavolo touch i partecipanti viaggiano tra cibi e caratteristiche regionali, con cui poi realizzare coloratissime somatopie. Unico confine: i bordi del foglio



SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

I laboratori per la scuola secondaria di secondo grado sono pensati per promuovere le competenze sociali e di cittadinanza. I ragazzi e le ragazze lavoreranno in team con lo scopo di stimolare la comunicazione e la collaborazione. Le abilità geografiche stimolate riguardano l'osservazione dei fenomeni ascrivibili alla realtà naturale e artificiale, l'utilizzo dei metodi e degli strumenti del geografo e l'analisi dei processi di cambiamento del mondo contemporaneo.



GEOMOVIES

da un'idea di **Monica De Filpo** ed **Epifania Grippo**

Durante il laboratorio saranno approfondite le curiosità geografiche presenti in alcuni film italiani e internazionali.



CITTADINI DEL MONDO

da un'idea di **Epifania Grippo**

Dopo avere orientato insieme una carta del mondo i partecipanti a turno ricostruiranno le loro origini. Una volta delineata la rete di relazioni che ci collega con i luoghi i partecipanti dovranno ideare degli #slogan che esprimano accoglienza.



FANTACITTA'

da un'idea di **Monica De Filpo**

Gioco di ruolo dove i partecipanti dovranno argomentare i propri interessi e le proprie ragioni con la finalità di progettare insieme la città ideale. La collaborazione e la mediazione saranno fondamentali per trovare un equilibrio di comunità.

L'OCCHIO DEL GEOGRAFO

da un'idea di **Monica De Filpo**

Per comprendere meglio i fenomeni che avvengono sulla terra bisogna osservarla da lontano. Utilizzando delle immagini satellitari impareremo a familiarizzare con la visione zenitale e comprendere alcune conformazioni caratteristiche dei luoghi.



Between the Clouds, Liepa Jokubaityte, Lituania - 2019 Barbara Petchenik Children's Map Competition

VISITE

Orari d'apertura

Martedì
ore 9.00 - 13.00

Venerdì
ore 9.00 - 13.00

Dove siamo

Facoltà di Lettere e Filosofia
Sapienza Università di Roma

Piazzale Aldo Moro 5 - Roma

INFORMAZIONI

L'arte, nel suo significato più ampio, comprende ogni attività umana – svolta singolarmente o collettivamente – che porta a forme di creatività e di espressione estetica.

Nel suo significato più sublime l'arte è l'espressione estetica dell'interiorità e dell'animo umano. Rispecchia le opinioni, i sentimenti e i pensieri dell'artista nell'ambito sociale, morale, culturale, etico o religioso del suo periodo storico.

Per informazioni: ilmuseodellageografia.lcm@uniroma1.it



L'arte, nel suo significato più ampio, comprende ogni attività umana – svolta singolarmente o collettivamente – che porta a forme di creatività e di espressione estetica.

Nel suo significato più sublime l'arte è l'espressione estetica dell'interiorità e dell'animo umano. Rispecchia le opinioni, i sentimenti e i pensieri dell'artista nell'ambito sociale, morale, culturale, etico o religioso del suo periodo storico.