



Fondazione A. d'Andrade

Museo - Centro studi



Sezione Servizi Educativi

Fondazione Alfredo d'Andrade – Sezione Servizi Educativi

CHI SIAMO

Da qualche anno ormai è aperto, a Pavone Canavese, il Museo-Centro Studi della Fondazione dedicata all'architetto portoghese Alfredo d'Andrade (Lisbona 1839–Genova 1915); **il piccolo Museo vuole essere luogo di promozione culturale, di consapevole interpretazione e supporto alla visita delle opere di architettura site nel territorio**, prima fra tutte il Castello dove d'Andrade visse, realizzando un progetto di architettura che più di altri divenne progetto di vita. Il Museo presenta l'opera del d'Andrade attraverso installazioni video e collezioni di disegni riprodotti, che divengono veicolo per viaggi fatti di riconoscimento e amore per i segni del passato, evidenti o nascosti.

La **Sezione Servizi Educativi**, propone **percorsi di visita al Museo studiati per i ragazzi delle scuole elementari, medie e superiori**, inerenti i temi del Museo e il contesto in cui è inserito. Gli animatori sono professionisti che da anni operano nella didattica e in campo culturale, partecipando ad attività di ricerca, tutela e valorizzazione del patrimonio locale. E' possibile scoprire il Museo inserendolo nell'itinerario di una delle molte gite possibili attraverso le terre del Canavese, o durante il percorso di transito verso altre mete importanti quali i Castelli del Piemonte, i suoi laghi, le abbazie o i Castelli della Valle D'Aosta. Alfredo d'Andrade è un personaggio chiave della cultura di fine Ottocento italiana ed internazionale; molti dei monumenti del Piemonte e della Valle d'Aosta sono stati interessati dai suoi interventi di restauro come per esempio i castelli di Fenis, Verres, Issogne, Quart, il forte di Bard o la Sacra di S. Michele.





Fondazione A. d'Andrade

Museo - Centro studi



Sezione Servizi Educativi

LE NOSTRE PROPOSTE

ATTENZIONE: LE VISITE AL BORGO E ALLE MURA DEL CASTELLO NON PRESUPPONGONO L'INGRESSO ALLO STESSO IN QUANTO PRIVATO E ATTUALMENTE ADIBITO A HOTEL-RISTORANTE E CENTRO CONGRESSI.

SCUOLE ELEMENTARI 3-4-5:

📍 ACCOGLIENZA CON VISITA-GIOCO ALLE SALE DEL MUSEO, PASSEGGIATA NEL BORGO DEI RICETTI E VISITA ALLE MURA DEL CASTELLO DEL D'ANDRADE.

Durata 2 ore

Costo 1.50 a bambino, gratuiti gli accompagnatori. All'importo vanno aggiunti 20 euro per la guida.

📍 ACCOGLIENZA CON VISITA-GIOCO ALLE SALE DEL MUSEO, PASSEGGIATA NEL BORGO DEI RICETTI E VISITA ALLE MURA DEL CASTELLO DEL D'ANDRADE.

📍 RIENTRO PRESSO LE AULE DIDATTICHE DEL MUSEO, MERENDA AL SACCO, LABORATORIO A SCELTA TRA:

■ PASSAPORTO DI ALFREDO E COSTANZA

■ LE TRASFORMAZIONI DEL CASTELLO DI PAVONE

■ IL GIOCO DELL'OCA DEL MUSEO D'ANDRADE

Durata 4 ore

Costo 2.50 a bambino, gratuiti gli accompagnatori. All'importo vanno aggiunti 35 euro per la guida.

■ CACCIA AL TESORO ALL'INTERNO DEL MUSEO

Durata 2-3 ore



Fondazione A. d'Andrade

Museo - Centro studi



Sezione Servizi Educativi

Costo 2.50 a bambino + 210 €, costo che varia a seconda dei personaggi presenti (il costo può essere ridotto nel caso in cui gli insegnanti si prestino ad interpretare un personaggio all'interno del gioco)

■ GIOCO DELL'ARCHÈ (sulla collina "Paray Auta")

Durata: 9 ore (+ incontro preliminare in classe di 3 ore)

Costo: da 250 a 400 € (si allega scheda descrittiva)

SCUOLE MEDIE 1-2-3:

☎ ACCOGLIENZA CON VISITA-GIOCO ALLE SALE DEL MUSEO, PASSEGGIATA NEL BORGO DEI RICETTI E VISITA ALLE MURA DEL CASTELLO DEL D'ANDRADE.

Durata 2 ore

Costo 1.50 per alunno, gratuiti gli accompagnatori.

All'importo vanno aggiunti 20 euro per la guida.

☎ ACCOGLIENZA CON VISITA-GIOCO ALLE SALE DEL MUSEO, PASSEGGIATA NEL BORGO DEI RICETTI E VISITA ALLE MURA DEL CASTELLO DEL D'ANDRADE,

☎ RIENTRO PRESSO LE AULE DIDATTICHE DEL MUSEO, MERENDA AL SACCO, LABORATORIO A SCELTA TRA:

■ "Indovina chi?" e il PASSAPORTO DI ALFREDO E COSTANZA

■ LE TRASFORMAZIONI DEL CASTELLO DI PAVONE

■ IL GIOCO DELL'OCA DEL MUSEO D'ANDRADE

■ PER LE CLASSI 3: LABORATORIO TEATRALE SUL BRANO DI GIUSEPPE GIACOSA "Una partita a scacchi"

■ PER LE CLASSI 3: GIOCO DOPPIO SLALOM

Durata 4 ore



Fondazione A. d'Andrade
Museo - Centro studi



Sezione Servizi Educativi

Costo 2.50 per alunno, gratuiti gli accompagnatori. All'importo vanno aggiunti 35 euro per la guida.

■ CACCIA AL TESORO ALL'INTERNO DEL MUSEO

Durata 2-3 ore

Costo 2.50 a bambino + 210 €, costo che varia a seconda dei personaggi presenti (il costo può essere ridotto nel caso in cui gli insegnanti si prestino ad interpretare un personaggio all'interno del gioco)

■ GIOCO DELL'ARCHÈ (sulla collina "Paray Auta")

Durata: 9 ore (+ incontro preliminare in classe di 3 ore)

Costo: da 250 a 400 € (si allega scheda descrittiva)

SCUOLE SUPERIORI:

📍 ACCOGLIENZA CON VISITA-GIOCO ALLE SALE DEL MUSEO, PASSEGGIATA NEL BORGO DEI RICETTI E VISITA ALLE MURA DEL CASTELLO DEL D'ANDRADE.

Durata 2 ore

Costo 1.50 per alunno, gratuiti gli accompagnatori.

All'importo vanno aggiunti 20 euro per la guida.

📍 ACCOGLIENZA CON VISITA-GIOCO ALLE SALE DEL MUSEO, PASSEGGIATA NEL BORGO DEI RICETTI E VISITA ALLE MURA DEL CASTELLO DEL D'ANDRADE, RIENTRO PRESSO LE AULE DIDATTICHE DEL MUSEO, MERENDA AL SACCO, LABORATORIO A SCELTA TRA:

■ LABORATORIO TEATRALE SUL BRANO DI GIUSEPPE GIACOSA "Una partita a scacchi"

■ CREAZIONE DEL GIOCO DEL DOPPIO SLALOM IN DUE SQUADRE SU ALFREDO D'ANDRADE E LE SUE OPERE

Fondazione Alfredo d'Andrade. Museo - Centro studi. 10018 Pavone Canavese (TO) Via Giuseppe Quilico, 1

Tel. e Fax 0125516564 – Mail to: didattica@fondazioneandrade.it www.fondazioneandrade.it



Fondazione A. d'Andrade
Museo - Centro studi



Sezione Servizi Educativi

■ PER LE CLASSI 3: GIOCO DOPPIO SLALOM

Durata 4 ore

Costo 2.50 per alunno, gratuiti gli accompagnatori.

All'importo vanno aggiunti 35 euro per la guida.

■ CACCIA AL TESORO ALL'INTERNO DEL MUSEO

Durata 2-3 ore

Costo 2.50 a bambino + 210 €, costo che varia a seconda dei personaggi presenti (il costo può essere ridotto nel caso in cui gli insegnanti si prestino ad interpretare un personaggio all'interno del gioco)

■ GIOCO DELL'ARCHÈ (sulla collina "Paray Auta")

Durata: 9 ore (+ incontro preliminare in classe di 3 ore)

Costo: da 250 a 400 € (si allega scheda descrittiva)



Fondazione A. d'Andrade
Museo - Centro studi



Sezione Servizi Educativi

RESPONSABILI DELLA SEZIONE SERVIZI EDUCATIVI:

Elisa Brunero – Francesca Meinardi – Paola Mino

Il "Gioco dell'Archè" e la "Caccia al Tesoro" sono realizzati in collaborazione con la Cooperativa Sociale AGAPE

COME CONTATTARCI

Tel e Fax: 0125 – 516564

e-mail: didattica@fondazionedandrade.it, info@fondazionedandrade.it

WEB: www.fondazionedandrade.it

CONDIZIONI DI ACCESSO Il Museo è accessibile ai portatori di Handicap

COME RAGGIUNGERCI

Il Museo si trova in VIA QUILICO 1 a Pavone Canavese, dietro la Piazza del Municipio alle spalle della Chiesa di S. Andrea. Il Museo è raggiungibile con facilità sia dall'autostrada A4 che dall'A5 che convergono sul casello di Ivrea. Ivrea è raggiungibile anche attraverso la linea ferroviaria Torino Aosta o con gli autobus della GTT della stessa linea per poi spostarsi a Pavone Canavese con l'autobus GTT n°4 (N.B. l'orario della linea n°4 è consultabile al link http://www.comune.torino.it/gtt/altricom/ivrea/linea_4.pdf

All'interno del paese è possibile usufruire di un ampio parcheggio per gli autobus situato in P.za Falcone a cinque minuti a piedi dal Museo.



Fondazione A. d'Andrade
Museo - Centro studi



Sezione Servizi Educativi

Luoghi di Interesse visitabili in Pavone Canavese

IL BORGO ANTICO

Il borgo antico è compreso tra il Museo Alfredo d'Andrade e le mura del castello; vi si può accedere attraverso i resti dell'antica *torre porta* che ne difendeva l'ingresso quando, intorno al X secolo, a causa delle invasioni degli Ungari e dei Saraceni vennero costruiti i *ricetti* che costituiscono il cuore del borgo. I ricetti, in origine oltre cinquanta, erano utilizzati abitualmente come magazzini per le derrate alimentari ma si trasformavano, in caso di pericolo, in ricoveri per la popolazione.



LA CHIESA DI S. GRATO

L'intero paesaggio che dalla *Paraj Auta* abbraccia il borgo medievale, è dominato dalla piccola *chiesetta di S. Grato* con annesso romitorio; all'interno di questa cappella, che si suppone essere una presenza antichissima, addirittura risalente ai primi secoli dopo Cristo allo scopo di evangelizzare la popolazione locale, spicca un ciclo di affreschi quattrocenteschi recentemente messi in luce e attribuiti al famoso pittore locale Giacomo da Ivrea.



LA CHIESA DI S. ANDREA

Attigua al Museo D'Andrade si trova la *chiesa di S. Andrea* riedificata agli inizi dell'Ottocento con una facciata in stile neoclassico e gli interni di gusto barocco. Dal 1855 la chiesa vanta la presenza di un organo a canne di produzione dell'organaro Felice Bossi caratterizzato da oltre 1500 canne, una tastiera a 61 tasti - insolita come estensione sonora per l'epoca. La grandiosità fonica di questo strumento, lo mette in primo piano nel panorama degli organi orchestra della scuola ottocentesca italiana.



LA PARAJ AUTA (Parete Alta, nome locale che individua il Monte Appareggio)

I sentieri che si snodano attraverso la collina morenica che sovrasta il paese di Pavone Canavese offrono itinerari naturalistici attraverso differenti tipi di vegetazione e archeologici alla riscoperta delle tracce di popoli antichi, fino a raggiungere la terrazza panoramica ai piedi della chiesetta di S. Grato da cui si gode dell'intera vista dell'anfiteatro morenico che abbraccia il Canavese. Sulle cartine ufficiali è denominata Monte (o Bric) Appareggio, toponimo probabilmente derivato dall'adattamento di quello locale alla lingua italiana. Monte Appareggio indica più precisamente la sommità della Paraj Auta, a m 356 s.l.m. e si eleva di circa 120 m sulla pianura sottostante.





ALLA SCOPERTA DI ALFREDO

Caccia al tesoro all'interno del museo.

Area tematica prescelta

Conoscenza della figura di d'Andrade, dei suoi ambienti e delle sue opere.

Descrizione sintetica dell'attività

Il gioco si configura come momento 'al' e 'per' il museo A. D'Andrade.

“**Alla scoperta di Alfredo**” è strutturato come una caccia al tesoro con i personaggi (storici e fantastici) che entrarono in contatto con l'architetto.

Obiettivo del gioco è di incoraggiare nei partecipanti le capacità conoscitive, di stimolare le capacità artistiche (raffigurazione, poesia, rappresentazione teatrale), quelle manuali (costruzione di oggetti) e percettive (riconoscimento di sapori, odori e profumi).

Popolazione di riferimento

Alunni e insegnanti delle scuole primaria e secondaria di I e II grado e genitori dei ragazzi. La sua 'sperimentazione' con gruppi misti di adulti e ragazzi ha dato ottimi risultati.

Risultati attesi dall'attività e finalità

L'obiettivo principale è guidare i ragazzi a percepire l'ambiente come parte del proprio vissuto oltre che come oggetto di studio. Il gioco diviene così un'esperienza creativa per un apprendimento autentico.

Obiettivi impliciti sono da un lato quello di favorire l'apprendimento tramite un percorso ludico e creativo, dall'altro favorire una migliore coesione all'interno del gruppo-classe.

Durata laboratorio e svolgimento: 2/3 ore

Il gioco e i temi del gioco potranno essere preparati preliminarmente con una visita al museo; il gioco si svolge nell'arco di una mattinata (o pomeriggio) all'interno dello stesso.

Voci di costo

Il costo del laboratorio-gioco è di **€ 210 più € 2.50 di ingresso al museo ad alunno**. Il costo può essere ridotto se gli insegnanti si prestano ad interpretare il ruolo di personaggio all'interno del gioco.

Realizzato da Fondazione Alfredo d'Andrade e Cooperativa Sociale AGAPE s.c.s.

Riferimenti:

Fondazione d'Andrade – Elisa Brunero – 0125 51 6564 - didattica@fondazioneandrade.it

AGAPE - Roberta Sorrentino – 3298553416 – brugola83@libero.it



GIOCO DELL'ARCHE'

Un gioco per la Paraj Auta e non solo.

Area tematica prescelta

Riduzione della produzione di rifiuti alla fonte e incremento della raccolta differenziata.

Descrizione sintetica dell'attività

Il gioco si configura come momento 'al' e 'per' il monte (Monte Appareggio - PARAJ AUTA) ed ha una componente educativa implicita nella sua stessa struttura. Il “**Gioco dell'Arche'**” è strutturato come una caccia al tesoro con i personaggi (storici e fantastici) della collina.

Obiettivo del gioco è di incoraggiare nei partecipanti le capacità di orientamento in un ambiente diverso, di stimolare le capacità artistiche (raffigurazione, poesia, rappresentazione teatrale), quelle manuali (costruzione di oggetti), percettive (riconoscimento di sapori, odori e profumi) e conoscitive (storia del monte, con particolare riguardo al periodo del bronzo e del ferro) e di far conoscere i siti di particolare interesse storico, naturalistico, archeologico, ... che vengono toccati dal tracciato-percorso di gioco e contemporaneamente indagare sulle loro conoscenze in materia.

Popolazione di riferimento

Alunni, insegnanti delle scuole primarie e secondarie di I e II grado e genitori dei ragazzi.

La sua 'sperimentazione' con gruppi misti di adulti e ragazzi ha dato ottimi risultati.

Risultati attesi dall'attività e finalità

L'obiettivo principale è guidare i ragazzi a percepire l'ambiente come parte del proprio vissuto oltre che come oggetto di studio. Il gioco diviene così un'esperienza creativa per un apprendimento autentico.

Inoltre, viene promossa la sensibilizzazione ecologica sia attraverso la raccolta dei rifiuti sparsi lungo il percorso di gioco e nei boschi della collina, sia attraverso il recupero di questi per lo sviluppo del gioco e per eventuali riusi degli stessi.

Obiettivi impliciti sono da un lato quello di favorire l'apprendimento in campo ambientale tramite percorsi ludici e creativi dall'altro favorire una migliore coesione all'interno del gruppo-classe.

Non va sottovalutata, inoltre, la reale possibilità di poter far riflettere i ragazzi sulla natura delle proprie relazioni con la realtà. In questo caso la natura della collina della Paraj Auta ed i suoi ambienti boschivi e non.



Cooperativa Sociale

Via Chiaverano, 7 – 10010 Burolo (TO)

Tel. 3886080319

C.F. /P.IVA 09828930017



Fondazione A. d'Andrade

Museo - Centro studi

Sezione Servizi Educativi

Durata laboratorio e svolgimento: 9 ore

Il gioco e i temi del gioco saranno preparati preliminarmente con un incontro in classe di **3 ore**; il gioco si svolge nell'arco di una giornata sulla collina della Paraj Auta **dalle 09:00 alla 15:00**,

Ambito geografico entro il quale si sviluppa l'attività

Percorso auto-guidato sulla collina della Paraj Auta a Pavone Canavese.

Le scolaresche possono utilizzare **l'autobus (N° 4)** di linea da Ivrea a Pavone, raggiungendo la fermata del percorso di linea più vicina alla scuola.

Tempi di realizzazione dell'attività

Anno scolastico 2008-2009; Periodi consigliati: **inizio dell'anno scolastico**, come occasione **per socializzare e fruire di un ambiente naturale in modo diverso, oppure, fine anno scolastico** a completamento di un altro progetto sulla Paraj Auta o per **chiudere l'anno scolastico in modo diverso divertendosi-imparando**.

Attrezzatura consigliata ai partecipanti per le escursioni

Scarponcini, zainetto, borraccia, giacca a vento, pantaloni lunghi, block notes, matita, pennarelli, macchina fotografica, lente d'ingrandimento, un sacchetto di carta, binocolo

Voci di costo

Il costo del laboratorio-gioco per un gruppo di 25 - 30 ragazzi (inclusi gli insegnanti interessati che svolgono il ruolo di personaggio) è variabile da **€ 250 a € 400**, a seconda degli interventi fatti e del numero di persone impiegate durante il gioco. Il costo è comprensivo del materiale ludico necessario e della Guida "Alla scoperta della Paraj Auta"

Realizzato da Fondazione Alfredo d'Andrade e Cooperativa Sociale AGAPE s.c.s.

Riferimenti:

Fondazione d'Andrade – Elisa Brunero – 0125 516564 - didattica@fondazioneandrade.it

AGAPE - Roberta Sorrentino – 3298553416 – bruqola83@libero.it