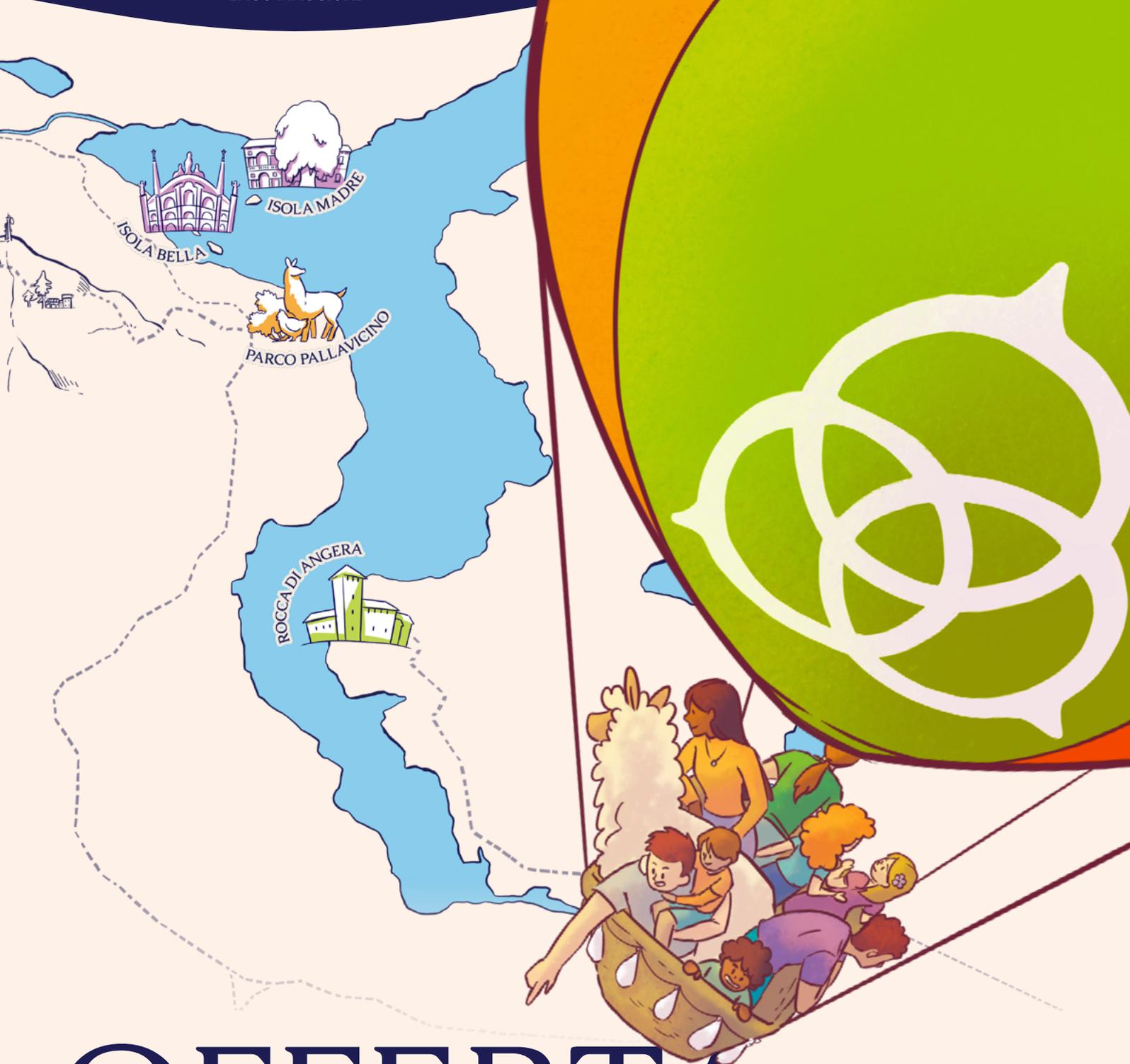




TERRE BORROMEO

LAGO MAGGIORE



OFFERTA DIDATTICA



Offerta didattica Terre Borromeo

Il circuito turistico delle destinazioni Terre Borromeo organizza programmi didattici per le scuole di ogni ordine e grado nei suoi siti culturali e naturalistici, sul Lago Maggiore.

Ogni luogo è un contenitore di idee e attività da realizzare insieme a educatori e insegnanti per crescere, imparare, diventare adulti con la consapevolezza del valore della natura, dell'ambiente, della storia, dell'arte. Per acquisire conoscenze, con leggerezza, anche attraverso la tecnologia, in modo coinvolgente e con un approccio moderno.

Le proposte didattiche sono formulate per condividere esperienze che possano svelare attitudini e talenti dei giovani esploratori. Ogni attività è personalizzata, così da permettere il miglior approccio per ogni età e livello di formazione.

Visite guidate nei musei e nei parchi, incontri interattivi e laboratori a tema sono organizzati alla Rocca di Angera, sul versante lombardo del Lago Maggiore, alle Isole Borromeo su quello piemontese e al Parco Pallavicino, a Stresa.

La passione per il bello e l'innovazione culturale sono le linee guida dell'impegno per le generazioni future, come sostiene il principe Vitaliano Borromeo. Salvaguardare questo patrimonio storico e artistico e condividerne le peculiarità con i giovani è una missione entusiasmante.

Scuole Secondarie I grado



Rocca di Angera

VISITA INTERATTIVA

L'antica fortezza medievale verrà visitata attraverso una modalità guidata che coinvolgerà i ragazzi in indovinelli, quiz e caccia agli indizi nascosti.

VISITA INTERATTIVA + LABORATORIO

Alla visita interattiva seguirà un'attività laboratoriale sulla base di quanto osservato.

AVVENTURA IN COSTUME

I ragazzi verranno mascherati a seconda del tema scelto e guidati nell'attività da un gruppo di animatori in costume.

EDUESCAPE

L'evoluzione della classica escape room in una nuova esperienza di intrattenimento didattico, che combina il gioco con nozioni culturali, dalla storia alle scienze, in maniera innovativa.

VISITA GIOCO

Delle visite ludico-creative e interattive per scoprire la Rocca e i suoi tesori!

DIGITAL LAB

Partendo dagli stimoli che suggerisce il percorso di visita, i ragazzi esploreranno nuovi modi per scoprire la Rocca attraverso l'ausilio di strumenti tecnologici.

Parco Pallavicino

LABORATORIO BOTANICO

Il percorso si articolerà in due momenti educativi: una visita al Parco e un'attività laboratoriale, svolta sulla base di quanto osservato.

Accompagnati da una guida, i ragazzi scopriranno il Parco soffermandosi sulle diverse specie botaniche, alcune delle quali saranno oggetto di approfondimento in laboratorio.

LABORATORIO FAUNISTICO

Attraverso un approccio multidisciplinare i ragazzi verranno stimolati da una serie di esperienze e approfondimenti sul mondo animale con l'obiettivo di migliorare la conoscenza e di suggerire alcune soluzioni per avvicinarsi alla fauna selvatica nel quotidiano. Buona parte dell'attività didattica sarà svolta a contatto diretto con gli animali.

DIGITAL LAB

Partendo dagli stimoli che suggerisce il percorso di visita, i ragazzi esploreranno nuovi modi per scoprire il Parco attraverso l'ausilio di strumenti tecnologici.

Isola Bella e Isola Madre

VISITA GUIDATA ALL'ISOLA BELLA

VISITA GUIDATA ALL'ISOLA MADRE

Rocca di Angera



VISITA INTERATTIVA

L'ANTICA FORTEZZA MEDIEVALE VERRÀ VISITATA ATTRAVERSO UNA MODALITÀ GUIDATA CHE COINVOLGERÀ I RAGAZZI IN INDOVINELLI, QUIZ E CACCIA AGLI INDIZI NASCOSTI.



La Rocca di Angera come struttura di difesa

Un percorso alla scoperta di mura merlate, buche pontaaie, torri, camminamenti, cinte murarie e postazioni strategiche.



Il Castello come laboratorio dell'ingegno medievale

Un viaggio nelle arti e nei mestieri che hanno caratterizzato la vita di un tempo al castello. Affreschi e decorazioni saranno raccontati in accostamento alle attività degli scalpellini e delle altre maestranze che hanno partecipato alla costruzione della Rocca di Angera.



Il Giardino dei sensi

Il giardino come luogo di svago e delle arti ma anche come fonte a cui attingere per la vita quotidiana (la cucina, la salute, la sussistenza della comunità...)



Un viaggio nel tempo tra i giochi di ieri e di oggi

Il gioco diventerà lo strumento per studiare la storia: lo specchio della società in una particolare epoca.



1 ORA



DALLA
I ALLA III



MAX
25 RAGAZZI

Rocca di Angera



VISITA INTERATTIVA + LABORATORIO

ALLA VISITA INTERATTIVA SEGUIRÀ UN'ATTIVITÀ
LABORATORIALE SULLA BASE DI QUANTO
OSSERVATO.



Torneo di Giochi Medievali

Dopo una breve presentazione per immagini e l'esplorazione guidata nelle sale del castello i ragazzi, divisi in due squadre, saranno impegnati in una grande giostra di giochi: corsa nei sacchi e con i cerchi, tiro alla fune, lanci, ecc. I vincitori progressivamente selezionati parteciperanno all'incontro finale, il gioco della Pentolaccia, quando a occhi bendati dovranno dar prova della loro abilità nel colpire la Pignatta del Castello per recuperare il loro premio.



Arti e mestieri nel Medioevo

Gli artigiani medievali hanno lasciato traccia del loro ingegno e della loro laboriosità al Castello. Fabbri, muratori, tagliapietre e scalpellini, pittori e... molto altro ancora. Dopo la visita alle sale affrescate del Castello, ispirandosi ai dipinti e agli antichi affreschi, ogni ragazzo darà prova della sua abilità e della sua fantasia realizzando la sua tavoletta "ad affresco".



Arti magiche al Castello

Come in tutti i Castelli, anche alla Rocca di Angera non mancano i misteri, evocati da immagini fantastiche e da angoli nascosti e segreti. Dopo aver preso in esame aspetti delle arti magiche nel Medioevo e dopo aver sperimentato alcuni veri (o falsi?) incantesimi i ragazzi costruiranno la propria "bacchetta magica".



2 ORE
(1H VISITA + 1 H
LABORATORIO)



**DALLA
I ALLA III**



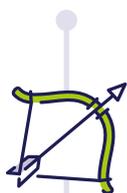
**MAX 25
RAGAZZI**

Rocca di Angera



AVVENTURA IN COSTUME

I RAGAZZI VERRANNO MASCHERATI A SECONDA DEL TEMA SCELTO E GUIDATI NELL'ATTIVITÀ DA UN GRUPPO DI ANIMATORI IN COSTUME. IN CASO DI MALTEMPO, L'AVVENTURA VERRÀ SOSTITUITA CON UNA LEZIONE LUDICO DIDATTICA SUGLI USI E SUI COSTUMI DEL MEDIOEVO. GLI ALUNNI SARANNO VESTITI A TEMA.



Robin Hood

L'avventura dell'arciere più famoso al mondo prenderà magicamente vita.



Re Artù

Un percorso alla conquista del Santo Graal in compagnia del leggendario Artù, del valoroso Lancillotto e della terribile Strega Morgana.



Assalto al Castello

L'avventura che vedrà sir Orlando alla ricerca del legittimo erede al trono per spodestare il tiranno succeduto impropriamente a Re Alfonso.



Carlo Magno

La straordinaria epopea del fondatore del Sacro Romano Impero rivissuta in un'avventura ricca di imprevisti e colpi di scena. Dalla Battaglia di Roncisvalle all'incoronazione nella Notte di Natale dell'anno 800, i ragazzi vivranno in prima persona la storia di uno dei più grandi Re d'Europa.



Giulio Cesare

Le gesta dell'imperatore romano che piegando il nemico conquisterà nuovi territori.



Odissea

Il mitico viaggio di Ulisse prenderà vita: con il suo equipaggio, Ulisse si troverà a combattere contro gli dèi e a superare, uno dopo l'altro, gli ostacoli che essi porranno lungo il suo cammino.



2 ORE



CLASSI I



MAX
100 RAGAZZI

Rocca di Angera



EDUESCAPE

L'EVOLUZIONE DELLA CLASSICA ESCAPE ROOM IN UNA NUOVA ESPERIENZA DI INTRATTENIMENTO DIDATTICO, CHE COMBINA IL GIOCO CON NOZIONI CULTURALI, DALLA STORIA ALLE SCIENZE, IN MANIERA INNOVATIVA. UNA STRAORDINARIA OCCASIONE PER IMPARARE DIVERTENDOSI. L'ATTIVITÀ VERRÀ SVOLTA DA PICCOLI E GRANDI GRUPPI IN CONTEMPORANEA, GARANTENDO IL COINVOLGIMENTO ATTIVO DI TUTTI I PARTECIPANTI.



Mister T è un cinico e misterioso magnate che nessuno è mai riuscito a vedere in volto. Tutti però conoscono la sua ossessione per i Pirati e il suo particolare interesse per i Mazzarditi, che agli inizi del XV secolo misero a segno parecchie scorribande sul Lago Maggiore.

Mister T nutre la convinzione che un membro di quell'antico equipaggio sia riuscito a trovare il tesoro dei tesori: la fonte dell'eterna giovinezza.

La partenza di tutto l'intrigo sarà un baule ancora incredibilmente intatto, ritrovato vicino ad Angera, tra i resti di un vascello appartenente al capitano Oscar. Alla notizia del ritrovamento, Mister T radunerà una squadra di mercenari con un compito ben preciso: prelevare il baule esaminarlo e rimetterlo al suo posto prima che venga trasferito nel caveau del museo nazionale.

I ragazzi sono stati incaricati da Mister T a gestire la missione più importante: riuscire ad aprire il baule e scoprire chi tra la ciurma dei Mazzarditi abbia trovato e bevuto dalla fonte dell'eterna giovinezza. Mister T saprà ben ricompensare chi riuscirà nell'impresa!



1,5 ORE



DALLA
II ALLA III



MAX
60 RAGAZZI

Rocca di Angera



VISITA GIOCO

VISITE LUDICO-CREATIVE E INTERATTIVE PER
SCOPRIRE LA ROCCA E I SUOI TESORI!



Il nome della rosa

Partendo dall'affascinante giardino medievale della Rocca di Angera i ragazzi risolveranno un intricato mistero che consentirà di esplorare l'intero Castello conoscendone storia e segreti. Si avvicineranno agli aspetti della civiltà medievale in modo nuovo e appassionante: di quesito in quesito apprenderanno dettagli sulla vita quotidiana in un Castello fondato nel XII secolo scoprendone usi, costumi e attività svolte dalle diverse categorie sociali per svelare, infine, il nome della rosa...



Costruiamo il Medioevo

“Che magnifica Rocca! Come è alta la torre!” Ma come avranno fatto a realizzare queste strutture? Nel Medioevo i maestri costruttori hanno elaborato straordinarie soluzioni per costruire opere possenti e meravigliose. I ragazzi analizzeranno le strutture del Castello per smentire tante false opinioni sulla civiltà medievale e per conoscere meglio tecniche e strumenti degli architetti e degli artisti del passato. Al termine del percorso si cimenteranno in un'esercitazione pratica di progettazione: grazie ai moduli di legno Kapla costruiranno una torre alta e resistente!



Orienteering alla Rocca di Angera

Dalla sommità della torre più alta, seguendo i punti cardinali, si scoprirà la struttura e la posizione della Rocca nel contesto dell'ambiente circostante. Poi, con una speciale mappa alla mano e divisi in squadre, si scenderà per un'esplorazione attraverso le sale, i cortili e il giardino medievale in un percorso a tappe basato su indizi e dettagli da scoprire e osservare che i ragazzi condurranno in autonomia e che è finalizzato a far conoscere, sperimentando una modalità di visita ludica e interattiva, tutti i segreti di una splendida dimora medievale e il fondamentale rapporto tra architettura e natura. Si consiglia di abbinare a questo percorso la visita interattiva «La Rocca come struttura di difesa».



2 ORE



DALLA
I ALLA III



MAX
25 RAGAZZI

Rocca di Angera



DIGITAL LAB

PARTENDO DAGLI STIMOLI CHE SUGGERISCE IL PERCORSO DI VISITA, I RAGAZZI ESPLOLERANNO NUOVI MODI PER SCOPRIRE LA ROCCA ATTRAVERSO L'AUSILIO DI STRUMENTI TECNOLOGICI.



Virtual tour al Castello

La Rocca di Angera è stata dimora di principi, principesse, re e regine ma anche di grandi maghi che hanno nascosto con i loro incantesimi i luoghi segreti in cui custodivano antichi manuali magici. In qualità di esperti cartografi moderni, i ragazzi verranno chiamati dai proprietari del Castello a ricostruire i loro luoghi affinché non se ne abbia a perdere traccia mai più! Attraverso la realtà virtuale avranno l'arduo compito di ricostruire un tour virtuale della Rocca di Angera da custodire e tramandare, proteggendolo dalle grinfie di maghi antichi e moderni!



2 ORE



DALLA
I ALLA III



MAX
25 RAGAZZI

Parco Pallavicino



LABORATORIO BOTANICO

IL PERCORSO SI ARTICOLERÀ IN DUE MOMENTI EDUCATIVI: UNA VISITA AL PARCO E UN'ATTIVITÀ LABORATORIALE, SVOLTA SULLA BASE DI QUANTO OSSERVATO. ACCOMPAGNATI DA UNA GUIDA, I RAGAZZI SCOPRIRANNO IL PARCO SOFFERMANDOSI SULLE DIVERSE SPECIE BOTANICHE, ALCUNE DELLE QUALI SARANNO OGGETTO DI APPROFONDIMENTO DEL LABORATORIO. CIASCUNA ATTIVITÀ SARÀ SUPPORTATA DALLA LETTURA DI UN ALBO ILLUSTRATO O DALL'OSSERVAZIONE DI TAVOLE A CARATTERE SCIENTIFICO ALLO SCOPO DI DISTINGUERE LE DIVERSE PIANTE, AMMIRANDONE LE PARTICOLARITÀ E SCOPRENDONE QUALCHE DETTAGLIO CURIOSO. IN CASO DI BRUTTO TEMPO SI CONSIGLIA UN ABBIGLIAMENTO ADEGUATO (MANTELLINA, K-WAY, ETC.).



Semi in viaggio

Analisi delle tipologie di semi e di come si propagano. Durante la visita i ragazzi scopriranno le diverse specie arboree presenti al parco con una particolare attenzione ad alcuni dei loro semi. A seguire laboratorio creativo con i semi.
Per chi vuole intrecciare botanica e creatività.



Sfida in natura

Visita interattiva alla scoperta di Parco Pallavicino e delle specie arboree esotiche e autoctone attraverso un gioco a squadre che si sviluppa a tappe durante il percorso.
Per chi vuole giocare e conoscere le caratteristiche di piante e fiori.
In caso di maltempo l'attività verrà sostituita con il laboratorio "Semi in viaggio".



2 ORE



DALLA
I ALLA III

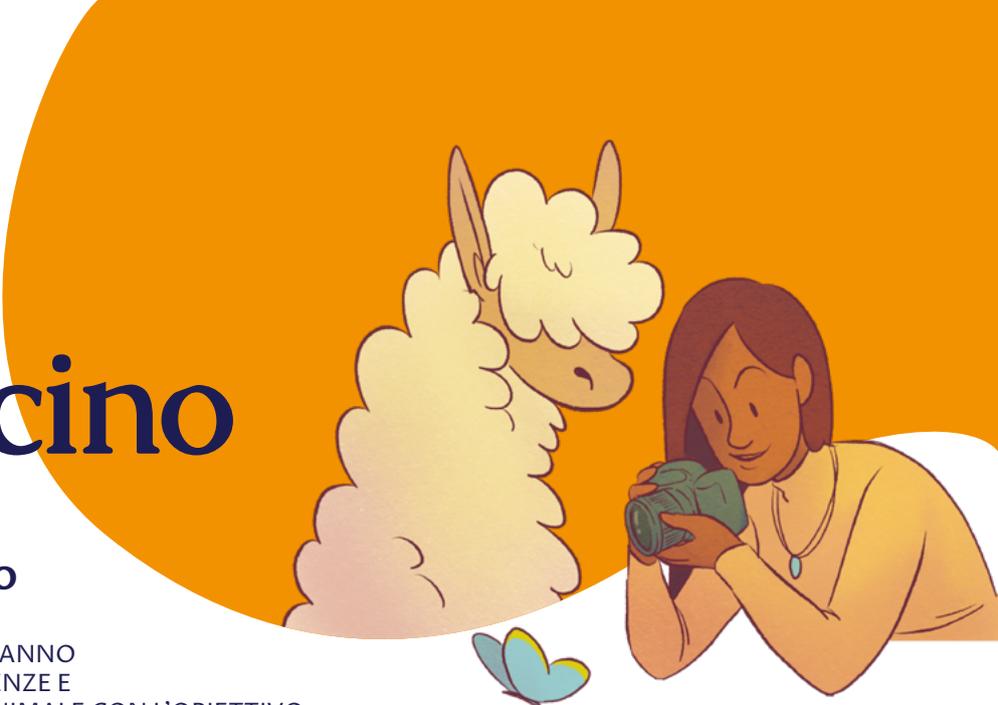


MAX
25 RAGAZZI

Parco Pallavicino

LABORATORIO FAUNISTICO

ATTRAVERSO UN APPROCCIO
MULTIDISCIPLINARE I RAGAZZI VERRANNO
STIMOLATI DA UNA SERIE DI ESPERIENZE E
APPROFONDIMENTI SUL MONDO ANIMALE CON L'OBIETTIVO
DI MIGLIORARNE LA CONOSCENZA E DI SUGGERIRE ALCUNE SOLUZIONI
PER AVVICINARSI ALLA FAUNA SELVATICA NEL QUOTIDIANO.
BUONA PARTE DELL'ATTIVITÀ DIDATTICA SARÀ SVOLTA A CONTATTO DIRETTO CON GLI ANIMALI.



La prima parte dell'attività didattica si svolgerà presso la fattoria: verrà approfondita la vita nel torrente e come si valuta il suo stato di salute attraverso gli indicatori ambientali; ci si focalizzerà sul ruolo ecologico del legno morto come serbatoio di vita. Si osserveranno specie simpatiche ma considerate invasive e pertanto potenzialmente critiche per l'ambiente; ci si soffermerà su alcuni animali selvatici irrecuperabili spiegando il motivo della loro permanenza al Parco e l'importanza del soccorso e del recupero della fauna selvatica come strumento di monitoraggio dello stato di salute dell'ambiente in cui vivono l'uomo e gli altri animali. I ragazzi conosceranno inoltre la testuggine palustre europea, le minacce che stanno mettendo in crisi le popolazioni italiane e il progetto di conservazione a cui il Parco Pallavicino sta partecipando. Si divertiranno infine offrendo ghiottonerie a daini e caprette.

Nella seconda parte, in aula didattica, con l'ausilio di strumentazioni scientifiche, si scopriranno alcuni animali misteriosi, approfondendo il ruolo del popolo del fango per l'ambiente; si affronterà il tema della fauna minore approfondendo l'importanza dell'attività mimetica sia per difesa sia per predazione. Si osserverà il bizzarro colore di alcune uova di gallina approfondendo la pratica di speratura delle uova di specie diverse di uccelli. Verranno infine presentate alcune nozioni di educazione ambientale, come l'impatto della plastica sulla natura e verrà fatto un focus sugli animali più diffusi del pianeta, gravemente minacciati dal comportamento dell'uomo: gli insetti.



2 ORE



DALLA
I ALLA III



MAX
25 RAGAZZI

Parco Pallavicino

DIGITAL LAB

PARTENDO DAGLI STIMOLI CHE SUGGERISCE
IL PERCORSO DI VISITA, I RAGAZZI ESPLOLERANNO
NUOVI MODI PER SCOPRIRE IL PARCO ATTRAVERSO
L'AUSILIO DI STRUMENTI TECNOLOGICI.



Il parco virtuale

Un festival speciale è in arrivo: è il festival del “Mondo Virtuale”. In questa competizione ogni squadra di partecipanti dovrà raccontare in modo completo, appassionante e originale una delle tante ricchezze del nostro pianeta. A sorteggio, i ragazzi vinceranno il territorio del Parco Pallavicino. Unica regola: tutto il materiale deve essere ovviamente virtuale! I ragazzi scateneranno la propria fantasia in questo laboratorio dove verranno guidati nella costruzione e personalizzazione di un tour virtuale a 360 gradi, dalla raccolta e composizione delle immagini sino alla personalizzazione di ogni ambiente con elementi grafici, testuali o vocali.



2 ORE



DALLA
I ALLA III



MAX
25 RAGAZZI

Isola Bella Isola Madre



VISITA GUIDATA ALL'ISOLA BELLA

Affascinante il percorso all'interno della dimora che attraversa le sale storiche, tra cui la Sala del Trono, il Salone Nuovo, la Sala della Musica, la Sala di Napoleone e la Sala da Ballo. Di notevole importanza la Galleria del Generale Berthier che ospita una collezione di 130 opere pittoriche di artisti di spicco del periodo barocco e copie di dipinti di grandi maestri quali Raffaello, Tiziano, Correggio e Guido Reni. Al piano inferiore sono collocate le scenografiche grotte, rivestite da ciottoli, tufo, stucchi e marmi originariamente edificate per sfuggire alla calura estiva e stupire gli ospiti.



VISITA GUIDATA ALL'ISOLA MADRE

L'Isola Madre è la più grande e la più antica delle Isole Borromeo. L'anima dell'isola è il suo parco botanico che ospita piante e fiori rari provenienti da tutto il mondo, che qui si sono acclimatate grazie alle dolci e favorevoli temperature. Al centro del giardino sorge il Palazzo cinquecentesco, a lungo abitato famiglia Borromeo che conserva antichi e prestigiosi arredi. Nel Palazzo è inoltre conservata una collezione di marionette e teatrini d'epoca.



2 ORE



DALLA
I ALLA III



MAX
50 PERSONE

TARIFFARI SCUOLE SECONDARIE I GRADO

← [TORNA ALLA PROPOSTA PER
LE SCUOLE SECONDARIE DI I GRADO](#)

BIGLIETTO DI INGRESSO (obbligatorio)	Ragazzi	Adulti
Rocca di Angera	€ 7,00	€ 11,00
Parco Pallavicino	€ 7,00	€ 11,00
Isola Bella	€ 10,00	€ 18,00
Isola Madre	€ 8,00	€ 15,00
Isola Bella + Isola Madre	€ 15,00	€ 27,00
Isola Bella + Isola Madre + Rocca di Angera	€ 19,00	€ 33,00
Isola Bella + Parco Pallavicino	€ 14,00	€ 24,00
Isola Bella + Isola Madre + Parco Pallavicino	€ 19,00	€ 33,00

Ogni 13 ragazzi è prevista la gratuità per un insegnante. È prevista una riduzione del 50% sul biglietto di ingresso per i ragazzi con disabilità e l'ingresso gratuito per l'insegnante che li accompagna.

ATTIVITÀ DIDATTICA E ALTRI SERVIZI	Sito	Partecipanti	Prezzo
Visita interattiva	Rocca di Angera	max 25 ragazzi	€ 75,00
Visita interattiva + laboratorio	Rocca di Angera	max 25 ragazzi	€ 190,00
Avventura in costume	Rocca di Angera	max 100 ragazzi	€ 550,00 quota fissa per max 50 ragazzi € 11,00 dal 51° ragazzo in poi (a ragazzo)
EduEscape	Rocca di Angera	max 60 ragazzi	€ 500,00 quota fissa per max 50 ragazzi € 10,00 dal 51° ragazzo in poi (a ragazzo)
Visita Gioco	Rocca di Angera	max 25 ragazzi	€ 195,00
Digital lab	Rocca di Angera	max 25 ragazzi	€ 280,00
Prenotazione spazio coperto per consumare il pranzo al sacco	Rocca di Angera	quota a ragazzo	€ 3,00
Laboratorio botanico	Parco Pallavicino	max 25 ragazzi	€ 190,00
Laboratorio faunistico	Parco Pallavicino	max 25 ragazzi	€ 195,00
Digital lab	Parco Pallavicino	max 25 ragazzi	€ 280,00
Visita guidata	Isola Bella	max 50 persone	€ 60,00
Visita guidata	Isola Madre	max 50 persone	€ 60,00

TRASPORTO IN BARCA	Prezzo
Stresa o Parco Pallavicino*, Isola Bella e Ritorno	Quota a persona 9,00
Stresa o Parco Pallavicino*, Isola Bella, Isola dei Pescatori e Ritorno	Quota a persona 13,50
Stresa o Parco Pallavicino*, Isola Madre e Ritorno	Quota a persona 12,00
Stresa o Parco Pallavicino*, Isola Madre, Isola dei Pescatori e Ritorno	Quota a persona 15,00
Stresa o Parco Pallavicino*, Isola Bella, Isola Madre e Ritorno	Quota a persona 13,00
Stresa o Parco Pallavicino*, Isola Bella, Isola Madre, Isola dei Pescatori e Ritorno	Quota a persona 16,00

* Le partenze e gli arrivi al Parco Pallavicino sono confermati solamente se il livello del lago consente l'attracco delle barche. In alternativa, è comunque confermato il servizio da Stresa



TERRE BORROMEO

LAGO MAGGIORE

SERVIZI EDUCATIVI

Rocca di Angera, Parco Pallavicino, Isola Bella e Isola Madre

+39 0323 933478

scuole@isoleborromeo.it

www.isoleborromeo.it



@terreborromeo @parcopallavicino #borromeoexperience