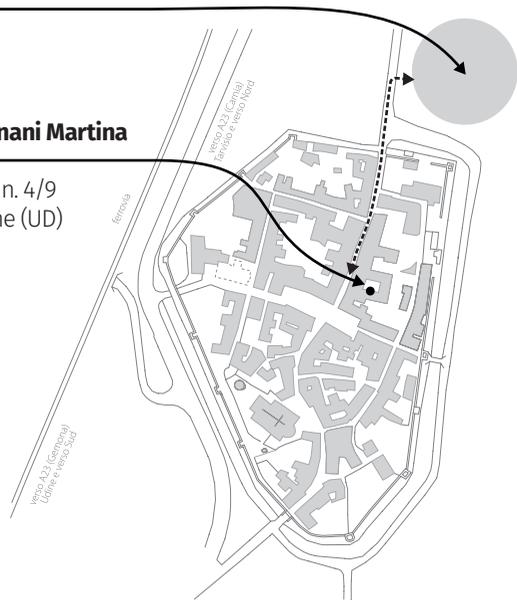


Parcheggio pullman

### Palazzo Orgnani Martina

via Mistruzzi n. 4/9  
33010 Venzone (UD)



### visita

(1 ora e mezza)

Visita guidata a *Tiere Motus*

€ 6,00

### la fabbrica dei terremoti

#### 1 laboratorio a scelta

(1 ora e mezza)

A prova di terremoto

€ 1,00\*

Caccia ai pericoli

€ 1,00\*

Invenzioni antiterremoto

€ 1,00\*

Che mito!

€ 1,00\*

\* solo in abbinamento alla visita guidata  
il prezzo si intende per ogni ragazzo

### per informazioni

375 7847 119 / didattica@tieremotus.it / www.tieremotus.it



TIERE MOTUS

storia di un terremoto e della sua gente

Venzone

# niente paura

laboratori e attività per le scuole



Tiere Motus, a Venzone, è un luogo dedicato alla memoria degli eventi sismici del 1976. Visitarlo significa ripercorrere il devastante terremoto che colpì gran parte del Friuli, ma anche l'impegno e i risultati concreti della ricostruzione.

I percorsi didattici a *Tiere Motus* durano poco più di 3 ore. Sono composti da una prima parte in cui i ragazzi sono guidati in una visita al percorso espositivo, seguita da una seconda parte laboratoriale.

Questa seconda parte è a sua volta composta da un'attività comune a tutti i laboratori (**La fabbrica dei terremoti**), in cui vengono illustrati dei concetti di base delle scienze della terra, con l'ausilio di alcuni modellini. Ci si renderà conto, attraverso esempi concreti di semplice comprensione, di alcuni "comportamenti" fondamentali del nostro pianeta.

Segue poi un secondo momento prettamente laboratoriale, in cui i ragazzi vengono coinvolti in differenti prove pratiche a tema. Le proposte in questo caso sono quattro, sono interdisciplinari, ed è possibile scegliere quella che meglio si confà ai percorsi formativi dei ragazzi.

Se il gruppo è composto da più di una classe, i ragazzi vengono suddivisi e le attività sono gestite contemporaneamente da diversi educatori, in modo tale da rispettare comunque i tempi indicati.



## la fabbrica dei terremoti

da dove vengono e come funzionano

La crosta, il mantello e il nucleo, le placche, i moti convettivi. Tutto il pandemonio che c'è sotto i nostri piedi, laggiù in fondo. Poi la tettonica e le onde sismiche. Questa parte introduttiva, frontale, comune a tutti i laboratori, viene resa meno astratta con l'ausilio di modellini per introdurre i ragazzi a molti fenomeni geologici e fisici altrimenti astrusi e lontani.

### Obiettivi formativi

- \* Sviluppare capacità espressive e logiche
- \* Acquisire capacità di osservazione e formulare semplici ipotesi per arrivare all'indagine scientifica
- \* Sensibilizzare all'osservazione dei fenomeni naturali
- \* Porsi domande riguardo ai fenomeni osservati
- \* Sperimentare per indagare in modo scientifico

I modellini che aiutano a raccontare che cos'è un terremoto e cosa possiamo fare per difenderci dagli eventi sismici sono oggetti semplici, costruiti con materiali poveri, che sono stati realizzati con la consulenza scientifica dell'OGS (Istituto nazionale di Oceanografia e di Geofisica Sperimentale) di Trieste e l'Associazione Con un Gioco di Roma.

In estrema sintesi il percorso di questa prima parte introduttiva, comune a tutti i percorsi, fa capire che il terremoto è un fenomeno naturale, che l'Italia è un territorio sismico dove la terra ha tremato spesso e continuerà a tremare in futuro, ma anche che i danni del terremoto si possono ridurre e che questo dipende da noi e dalle scelte, individuali e collettive che facciamo e che faremo.

Verranno affrontati alcuni concetti di base delle scienze della terra attraverso questi modelli: **Viaggio al centro della Terra, Una Terra a pezzi, C'era una volta, Il calore è un motore, Terremoti ed elastici, Onda su onda, Leggere un terremoto, A prova di scossa.**

## a prova di terremoto

*piccoli ingegneri antisismici*

Chi costruirà il modellino che resisterà meglio al piccolo terremoto che colpirà il nostro tavolo? I partecipanti al laboratorio diventeranno dei piccoli ingegneri, architetti e costruttori. Alla fine, ragazzi, chi deve pensare a costruire edifici che resistano ai terremoti?

### Obiettivi formativi

- \* Sviluppare capacità artistiche, logiche e critiche
- \* Comprendere la differenza tra pericolo e rischio sismico
- \* Acquisire consapevolezza dei legami tra scienza e tecnologia
- \* Cogliere gli aspetti interdisciplinari e multidisciplinari legati alla prevenzione del terremoto
- \* Imparare a riflettere sulle responsabilità individuali dei cittadini

Un gioco di progettazione e costruzione, in cui con materiali poveri si costruiranno dei modellini di case che dovranno sopportare un terremoto “fatto in casa” (scuotendo il tavolo). È l’occasione, per i ragazzi e le ragazze, per prendere coscienza che, in un territorio come il nostro, costruire gli edifici pensando alla riduzione del rischio è una responsabilità civile, a cui dobbiamo partecipare tutti.



## caccia ai pericoli

*cosa fare prima che arrivi e mentre sta scatenandosi*

Come vi comportate quando arriva il terremoto? Vi rintanate sotto il tavolo? Correte giù di corsa per le scale? Vi rifugiate dentro l’armadio? Urlate a squarciagola dalla finestra? Dentro casa ci sono un gran numero di pericoli che non sembrano tali. Cosa possiamo fare per evitarli?

### Obiettivi formativi

- \* Sviluppare capacità logiche, critiche ed espressive
- \* Saper individuare i fattori di rischio
- \* Conoscere le strategie per prevenire i rischi
- \* Apprendere le tecniche per gestire l’emergenza al momento del sisma

La stanza dentro cui si svolge l’attività diventa in questo gioco l’esempio di un ambiente (pubblico o domestico) in cui ci si può trovare all’arrivo di un terremoto. La simulazione guiderà i ragazzi e le ragazze a comprendere quali siano i luoghi o le posizioni precise in cui spostarsi o i modi di comportarsi che sono pericolosi e quali sono invece utili per prevenire il rischio all’interno di un edificio.



## invenzioni antiterremoto

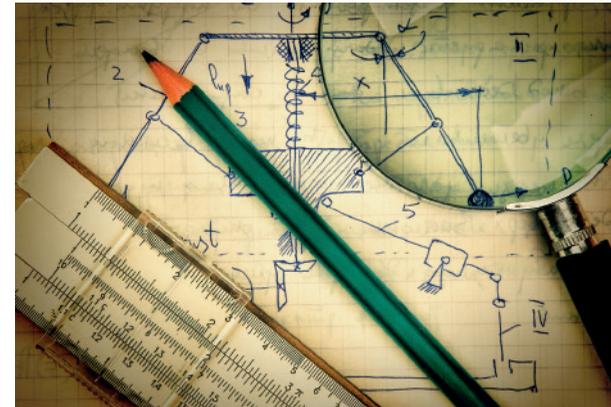
*i ragazzi risolvono i problemi del mondo*

Oggi siamo tutti Archimede Pitagorico. Un terremoto crea parecchi problemi, dalle case che crollano, alla luce elettrica che non c’è più, alle strade inagibili, al coordinamento dei soccorsi. Diamo il via a questo concorso di idee fantastiche, incredibili, irrealizzabili, per aiutare a risolvere i grandi problemi dei terremoti. Perché talvolta lasciando correre lontano la mente, senza barriere, arrivano le grandi invenzioni.

### Obiettivi formativi

- \* Sviluppare capacità artistiche, creative ed espressive
- \* Capire l’importanza delle misure di prevenzione
- \* Comprendere la necessità di sviluppare nuove idee per risolvere problemi
- \* Capire la correlazione tra lo sviluppo di nuove idee e i grandi cambiamenti sociali

Una discussione che va a stimolare la fantasia di ragazzi e ragazze. Con matita, colori e la tecnica del collage, ogni gruppo illustrerà la propria fantasiosa invenzione in una scheda di progetto. I vari progetti verranno presentati collegialmente e se ne discuterà insieme l’utilità e l’effettiva possibilità di realizzazione, magari in un futuro non troppo lontano.



## che mito!

*terremoti di ogni tempo e di ogni luogo*

Chi è che sta sottoterra e “fa” il terremoto? L’Orcolat? Un animale, un drago, un bambino arrabbiato? Una sostanza magica e demoniaca? Un enorme pesce gatto chiamato Namazu? Prima che arrivassero le spiegazioni scientifiche, molte storie, miti, leggende, hanno raccontato il terremoto. Vediamone alcune e inventiamone delle altre a nostra volta.

### Obiettivi formativi

- \* Sviluppare capacità artistiche, creative ed espressive
- \* Acquisire le capacità di trasformare un’idea in un percorso narrativo
- \* Capire l’importanza di miti e leggende per spiegare fenomeni naturali e dare risposte a dei perché

Situazioni pericolose, imprevedibili e misteriose, una natura che sembra rivoltarsi contro l’uomo, sono sempre state con noi fin dai tempi antichi. E anche per questo vennero creati miti, leggende, storie intorno al fuoco; per stabilire un “rapporto” con l’evento misterioso e terribile, e cercare in questo modo di controllarlo. Nel laboratorio si raccontano antiche storie sul terremoto e insieme ai ragazzi e alle ragazze se ne inventano di nuove, insieme.

