PARCO MONTE BARRO

PROPOSTE DIDATTICHE







Natura

Tra boschi e vette, un laboratorio a cielo aperto per scoprire la biodiversità e la magia dell'ambiente.

Etnografie

Conoscere altre culture: gesti, saperi, modi di esprimersi, nel passato e nel presente.

Archeologia

Sulle tracce della storia: un viaggio nel tempo per riportare alla luce le radici del nostro passato.

INFO

349.2941139 (orario di segreteria:
lun, merc e ven dalle 8,30 alle 13)
educazione@eliante.it
www.parcomontebarro.it

eliante

INDICE

ORGANIZZA LA TUA ESPERIENZA Pag. 3

COME RAGGIUNGERCI CON MEZZI PUBBLICI E PRIVATI Pag. 4

PROPOSTE DIDATTICHE Pag. 5

- Sfide in natura Pag.5
- Biodiversità Pag.6
- Staz. Sperimentale di Costa Perla Pag. 8
- Arte e natura Pag. 9
- Nella notte Pag. 10
- Etnografie Pag. 11
- Visite archeologiche Pag. 16
- Sfide di archeologia Pag. 17
- Laboratori di archeologia Pag. 18

TARIFFE E CONDIZIONI ECONOMICHE Pag. 22

INFORMAZIONI E PRENOTAZIONI Pag. 23

ORGANIZZA
LA TUA ESPERIENZA

Info su attività didattiche, ristorazione e pernottamento

Attività didattiche e turistiche

La Cooperativa Eliante, in convenzione con l'Ente Parco, cura i servizi di didattica, l'animazione e la promozione turistica per scuole, gruppi e famiglie.

CONTATTI
Email: educazione@eliante.it
Telefono: 349 294 1139
Web: www.eliante.eco | www.parcomontebarro.it



Ristorante

Il Ristorante Eremo Monte Barro è il luogo ideale per chi desidera un pasto caldo o strutturato. Apertura al pubblico: Mercoledì, Giovedì, Sabato e Domenica a pranzo.

CONTATTI
Email: ristoreremo@libero.it
Telefono: 0341 240525
Web: www.montebarro.it



Pernottamento

Vuoi vivere un'esperienza immersiva? Organizza un soggiorno didattico residenziale pernottando presso l'Ostello del Parco (località Eremo Monte Barro).

CONTATTI
Email: info@ostelloparcobarro.it
Telefono: 0341 54051
Web: www.ostelloparcobarro.it



COME RAGGIUNGERCI

CON MEZZI PUBBLICI E PRIVATI



Camporeso e Museo Etnografico (MEAB)

Treno: Stazione di Sala al Barro + camminata di 40 min
Autobus di linea: Autostazione di Galbiate + camminata di 30 min
Pullman privato: sosta in Piazzale Golfari di Galbiate + camminata di 30 min



Area Archeologica dei Piani di Barra

Treno: Stazione di Sala al Barro + camminata di 2 ore
Autobus di linea: Autostazione di Galbiate + camminata di 1 ora e 30 min
Pullman privato: sosta in Piazzale Golfari + camminata di 1 ora e 30 min



Eremo del Monte Barro e Museo Archeologico (MAB)

Treno: Stazione di Sala al Barro + camminata di 2 ore e 30 min
Autobus di linea: Autostazione di Galbiate + camminata di 2 ore
Pullman privato: Sosta in Piazzale Golfari + camminata di 2 ore



Stazione Ornitologica Sperimentale di Costa Perla

Treno: Stazione di Sala al Barro + camminata di 45 minuti
Autobus di linea: Autostazione di Galbiate + camminata di 1 ora
Pullman privato: sosta in Piazzale Golfari + camminata di 1 ora



Chiesa di San Michele e Monte Castelletto

Treno: Stazione Lecco + camminata di 40 minuti
Autobus di linea: fermata Cimitero di Pescate + camminata di 30 minuti
Pullman privato: fermata Cimitero di Pescate + camminata di 30 minuti



Villa Bertarelli e Centro Flora Autoctona (CFA)

Treno: Stazione di Sala al Barro + camminata di 20 min
Autobus di linea: Autostazione di Galbiate + camminata di 10 min
Pullman privato: sosta in Piazzale Golfari di Galbiate + camminata di 10 min



Pian Sciresa

Treno: Stazione Valmadrera + camminata di 1 ora o Stazione Lecco + camminata di 40 minuti
Autobus di linea: fermata Cimitero di Pescate + camminata di 1 ora
Pullman privato: sosta a Malgrate via Gaggio + camminata di 45 min



Baita Pescate

Treno: Stazione Lecco + camminata di 40 minuti
Autobus di linea: fermata Cimitero di Pescate + camminata di 40 minuti
Pullman privato: fermata Cimitero di Pescate + camminata di 40 minuti

SFIDE IN NATURA



ORIENTEERING: MAPPA ALLA MANO!

Mappe ad alta precisione e campi di gioco in natura per una sfida mozzafiato! Armati di bussola, mappa e spirito d'osservazione, i ragazzi lavoreranno in squadra per orientarsi nel territorio, superare prove strategiche e risolvere avvincenti quiz sulla natura. Chi troverà la rotta corretta?

Luoghi: Pian Sciresa, Camporeso, Eremo

Target: scuole primarie (dalla 3°), secondarie di I e II grado



CACCIA AL TESORO NATURALISTICA: IL SEGRETO DEL BOSCO

Un'esperienza travolgente tra enigmi, indovinelli biologici e prove di creatività. I partecipanti si trasformeranno in veri esploratori per svelare i misteri dell'ambiente naturale, mettendosi in gioco con intelligenza e lavoro di squadra. Il tesoro più grande? La scoperta della natura!

Luogo: Baita Pescate

Target: scuole primarie e secondarie di I e II grado



ESCAPE ROOM IN NATURA: L'ENIGMA DELLA PROTEZIONE DEL BOSCO

L'equilibrio della natura è in pericolo e solo chi saprà ascoltare il bosco potrà salvarlo! Il tempo stringe: tra gli alberi sono nascoste scatole misteriose, messaggi in codice, mappe da interpretare e lucchetti da sbloccare. Gli studenti dovranno unire le forze, usare il senso critico e risolvere avvincenti prove prima che scada il tempo. Una vera e propria sfida d'ingegno per diventare i nuovi guardiani della natura!

Luoghi: Pian Sciresa, Camporeso, Eremo

Target: scuole primarie (dalla 3°), secondarie di I e II grado

BIODIVERSITÀ



PICCOLI EROI DEL PRATO: GLI IMPOLLINATORI

Senza di loro, il mondo perderebbe i suoi colori e gran parte dei suoi sapori. Gli insetti impollinatori non sono solo le api, ma un incredibile varietà di farfalli, sirfidi, coleotteri e api selvatiche che garantiscono la vita e la riproduzione delle piante.
Attraverso un'esplorazione sul campo guidata da esperti, gli studenti s'immergeranno nell'ecosistema prativo per osservare da vicino il micro-mondo dei pronomubi. Un'avventura sensoriale e scientifica che unisce l'osservazione diretta sul campo all'impiego di lenti d'ingrandimento e schede di riconoscimento, per comprendere l'importanza della biodiversità e le sfide che questi piccoli eroi affrontano ogni giorno.

Luogo: ovunque nel parco
Target: scuola primaria e secondaria di I grado



SULLE TRACCE DEGLI ABITANTI DEL BOSCO

Molti animali del bosco sono schivi e invisibili all'occhio umano, ma lasciano una fitta rete di indizi. Durante questa escursione-laboratorio, i ragazzi si trasformeranno in veri e propri detective della natura, impareranno a leggere i segnali, osservare e studiare le diverse tracce. Un'esperienza sul campo che stimola lo spirito di osservazione e rivela la vita segreta della fauna selvatica.

Luogo: ovunque nel parco
Target: scuole primarie e secondarie di I grado



I SEGRETI DEGLI UCCELLI MIGRATORI

Ogni autunno, i cieli del Parco si popolano di migliaia di viaggiatori alati. Questa esperienza unica unisce la memoria storica del territorio alla ricerca scientifica sul campo, accompagnando gli studenti alla scoperta dell'affascinante fenomeno delle migrazioni.
La visita ripercorre l'evoluzione del Roccolo, trasformato da antica struttura per l'uccellagione a moderna stazione ornitologica di ricerca. I ragazzi vivranno di persona il lavoro dell'ornitologo. Attraverso un'escursione sul campo accompagnata da giochi e sfide sensoriali, gli studenti impareranno a riconoscere le specie più comuni e migratrici dall'ascolto dei canti all'analisi delle sagome in volo, fino all'osservazione dei mimetismi, delle piume, dei nidi e delle abitudini alimentari. Laboratorio disponibile tutto l'anno.
.

Luogo: Stazione Ornitologica Sperimentale di Costa Perla
Target: scuole primarie e secondarie di I e II grado

BIODIVERSITÀ



VIAGGIO NEL TEMPO TRA ROCCE E PAESAGGI IN TRASFORMAZIONE

Come si è formato il Monte Barro? E perché il paesaggio intorno a noi ha questa forma così spettacolare? Questo laboratorio sul campo è un vero e proprio viaggio nella macchina del tempo, dove gli studenti impareranno a leggere le rocce come se fossero le pagine di un grande libro di storia della Terra. Lungo il suggestivo percorso che da Villa Bertarelli conduce a Camporeso, i ragazzi scopriranno l'origine del monte: dall'antichissimo fondale marino sui cui si sono stratificate le rocce, fino alla forza tettonica dei ghiacciai che ha scolpito le vallate, levigato i versanti e lasciato dietro di sé enormi massi erratici.

Luogo: Da Villa Bertarelli a Camporeso
Target: scuole primarie e secondarie di I e II grado



TUTTI I COLORI DELLA BIODIVERSITÀ

Attraversare un bosco o un prato non significa solo guardarlo: significa ascoltarlo, annusarlo, toccarlo. La natura è uno straordinario mosaico di forme diverse e ogni pianta, insetto o elemento del paesaggio possiede una sua identità sensoriale unica.
In questo laboratorio dinamico ed esperienziale, gli studenti si immergeranno nella biodiversità del Parco attraverso attività pratiche, percorsi a occhi bendati e sfide tattili e olfattive.

Luogo: Ovunque nel Parco
Target: scuola dell'infanzia e primaria



VIAGGIO NEL CUORE DELLA FLORA AUTOCTONA

Come si salvano le piante a rischio di estinzione? Questo laboratorio offre agli studenti un'opportunità unica per entrare dietro le quinte della ricerca botanica applicata. Presso il Centro Flora Autoctona (CFA), i ragazzi scopriranno come la tutela dell'ambiente non sia un concetto astratto, ma un percorso concreto che passa dalla protezione delle specie minacciate alla gestione dei loro habitat, fino alla prevenzione dei rischi per l'ecosistema.

Luogo: Centro Flora Autoctona (CFA) - Villa Bertarelli
Target: scuole secondarie di I e II grado

PROGETTO *SPECIALE!*

SOLO NEL MESE DI **OTTOBRE**



VISITA SPECIALE
ALLA STAZIONE SPERIMENTALE DI COSTA PERLA

Un'occasione unica per vivere da vicino la ricerca scientifica sul campo insieme a ornitologi esperti.

Introduzione all'ornitologia: una lezione dal vivo per comprendere l'importanza delle rotte migratorie, il funzionamento storico e naturalistico del Roccolo e la ricchezza della biodiversità locale.

Accesso esclusivo al Roccolo di Costa Perla: entra nel cuore della struttura normalmente non accessibile al pubblico per osservare da vicino la vegetazione e l'architettura vegetale del roccolo.

Inanellamento degli uccelli dal vivo: assisti da vicino alle operazioni di innanellamento scientifico, dove potrai osservare gli uccelli selvatici veri a pochissimi passi, scoprendo come gli studiosi li identificano, li misurano e li liberano per monitorare le loro rotte migratorie.



ARTE E NATURA



PICCOLI ARTISTI DELLA TERRA

I bambini scoprono la natura attraverso il tatto, il gioco e l'espressività manuale. Durante una passeggiata nel bosco, i piccoli esploratori raccolgono materiali naturali e creano il loro personale "taccuino tattile" sperimentando la tecnica del frottage su cortecce e foglie. L'avventura prosegue nel laboratorio di pittura naturale: con rametti, aghi di pino, muschio e piume legati con lo spago di juta, ogni bambino realizza il proprio pennello ecologico. Pestando elementi naturali nel mortaio, mescolando argilla e terra morbida con l'acqua, i piccoli daranno forma a dipinti materiali che collegano l'esplorazione della natura ai primi gesti artistici della storia dell'uomo.

Luogo: ovunque nel parco
Target: scuola dell'Infanzia e primaria (classi 1,2,3)



CIANOTIPIA E TINTURA NATURALE

Da dove derivano i colori dei tubetti industriali? E come si imprime l'immagine senza una macchina fotografica?
In questo focus artistico, gli studenti estraggono pigmenti da fiori, foglie, terra e frutti utilizzandoli per poi applicarli su un originale telaio fatto di legni e spago.
Successivamente, la classe sperimenta la magia della cianotipia: un'antica tecnica fotografica che sfrutta la luce del sole e la carta fotosensibile. L'opera si ricopre di foglie, piume e silhouette naturali creando un'impronta ricca di sfumature di blu.

Luogo: ovunque nel parco
Target: scuola primaria e secondaria di primo grado



CORNICE: FOTOGRAFIA, PAESAGGIO E LUCE

Lo smartphone è uno strumento potente se guidato dalla consapevolezza e dal senso estetico. Questo laboratorio capovolge l'uso frettoloso della tecnologia, insegnando agli studenti a vedere prima di scattare. Mettendo a confronto il reale con le riproduzioni di celebri dipinti storici, i ragazzi scopriranno come i pittori del passato costruivano la scena prima dell'avvento della fotografia. Attraverso l'uso intelligente della fotocamera del cellulare, le immagini saranno un omaggio alla natura, tra giochi di luce, forme e dettagli, trasformando uno scatto rapido in una narrazione visiva del paesaggio naturale.

Luogo: ovunque nel parco, consigliato Eremo
Target: scuola secondaria (I e II Grado)

NELLA NOTTE



SOTTO LO STESSO CIELO

Alza gli occhi al cielo e lasciati guidare in un viaggio tra i segreti del cosmo. Lontano dalle luci della città, l'Eremo offre una finestra privilegiata sulle meraviglie della volta celeste. Attraverso l'osservazione a occhio nudo e con l'ausilio di strumentazione scientifica (cannocchiali e telescopi), gli studenti impareranno a orientarsi tra le costellazioni, a riconoscere i pianeti del nostro Sistema Solare e a scoprire i miti e le storie che l'umanità ha proiettato sulle stelle fin dall'antichità.

Luogo: Eremo
Target: scuole primarie e secondarie di I e II grado



I SUONI DELLA NOTTE

La notte al buio non è mai davvero silenziosa: è un paesaggio sonoro tutto da scoprire. Superato l'Eremo, dove il cielo si apre e la natura si fa più intima, l'oscurità stimola e affina l'udito. Questo laboratorio propone un'esperienza immersiva ed emozionale per ascoltare la voce del bosco e del monte: non solo i richiami di allocchi, gufi e civette, ma il fruscio delle foglie sotto i piedi, il passo felpato della fauna, il vento che soffia dalla vetta e i suoni ovattati della notte. Tra l'ascolto della natura circostante e lo sguardo rivolto ai pianeti e alle stelle, l'Eremo offre un'esperienza unica per superare la paura del buio e riscoprire la connessione con l'ambiente naturale.

Luogo: Eremo
Target: scuole primarie e secondarie di I e II grado

ETNOGRAFIE

GIOCARE CON POCO



Attraverso l'osservazione di giochi e giocattoli delle collezioni del museo e l'ascolto di testimonianze, i partecipanti scopriranno come si divertivano i bambini di un tempo. In laboratorio, spazio alla creatività e al movimento: realizzeremo insieme giocattoli delle tradizioni utilizzando materiali di recupero e proveremo a fare giochi, canti e filastrocche da cortile.

Sarà l'occasione per confrontare il gioco di ieri e di oggi, tra differenze e sorprendenti somiglianze; per stimolare la creatività e la manualità e per promuovere il riuso e la riduzione degli sprechi.

Target: scuole dell'infanzia, primaria e secondaria di I grado.
Luogo: Museo Etnografico Alta Brianza (MEAB)



IL GRANOTURCO: DALLA TERRA ALLA TAVOLA



Dalla coltivazione nei campi alla trasformazione in cucina: i partecipanti scopriranno l'importanza del granoturco, elemento fondamentale dell'alimentazione nella Brianza contadina, arrivato dalle Americhe. Tra visita tematica e attività pratiche, si entrerà nel vivo delle tecniche e dei saperi di un tempo.

In questo percorso, scopriremo le fasi della coltivazione osservando attrezzi e immagini del ciclo della pianta; sperimenteremo le tecniche tradizionali: scartocciatura, sgranatura, macinatura e setacciatura; conosceremo il funzionamento del mulino attraverso immagini e testimonianze; infine, scopriremo come si prepara la polenta e il suo ruolo centrale nella cucina popolare.

Target: scuole dell'infanzia e primaria
Luogo: Museo Etnografico Alta Brianza (MEAB)

PAGLIÒ LO SPAVENTAPASSERI



A guidare i bambini sarà Pagliò, uno spaventapasseri un po' reale e un po' fantastico, che accompagnerà i piccoli visitatori in un percorso coinvolgente tra oggetti e materiali da scoprire… usando tutti e cinque i sensi!

Insieme a un personaggio speciale, esploreremo il museo come luogo di memoria e scoperta; vivremo un'esperienza sensoriale tra tracce, oggetti e materiali da raccogliere e metteremo le mani in gioco: in laboratorio costruiremo piccoli (o grandi!) Pagliò da portare in classe.

Target: scuola dell'infanzia, primo e secondo anno della primaria
Luogo: Museo Etnografico Alta Brianza (MEAB)

ETNOGRAFIE



IL NONNO RACCONTA

Una visita speciale accompagnata da un testimone d'eccezione: una persona che ha vissuto nel contesto sociale raccontato dal museo.

Nel corso dell'incontro, ascolteremo racconti su esperienze che danno voce agli oggetti del museo; scopriremo il valore del dialogo tra generazioni e comprenderemo l'importanza dell'oralità nella ricerca etnografica e storico-sociale.

Target: tutte le scuole
Luogo: Museo Etnografico Alta Brianza (MEAB)





MANGIA 'STA MINESTRA: DALLA FAME ALL'ABBONDANZA

Un viaggio tra cucina, utensili e cultura contadina per scoprire cosa si mangiasse un tempo… e perché. Tra visita tematica e laboratorio, i partecipanti esploreranno ambienti, utensili e sapori della Brianza contadina.

Potremo così conoscere la produzione di alimenti fondamentali come polenta, latte e vino; esplorare la stalla, la cantina e la cucina per scoprire strumenti e abitudini del passato; mettere a confronto l'alimentazione tradizionale e attuale; analizzare fonti, immagini e testimonianze, sperimentando anche gesti della cucina di una volta; riflettere sui diversi modi di mangiare nel mondo e sulle scelte alimentari in vari contesti sociali o geografici.

Target: primaria (dal terzo anno), secondaria di I e II grado.
Luogo: Museo Etnografico Alta Brianza (MEAB)



INTONATO, PER UN SOFFIO – COSTRUIAMO IL FLAUTO DI PAN



Un viaggio tra musica e artigianato: dalla visita alla sala dedicata al flauto di Pan all'ascolto di brani musicali, fino alla costruzione dello strumento in canne palustri…. che resterà alla classe come ricordo speciale! Un laboratorio coinvolgente per unire musica, manualità e cultura in un'unica esperienza.



Partiremo dalla scoperta della storia e della diffusione del flauto di Pan, nel mondo e in Lombardia; ascolteremo brani per coglierne differenti suoni e caratteristiche; osserveremo dal vivo la costruzione dello strumento, tra tecniche e materiali; rifletteremo sul valore e sulla complessità del lavoro artigianale.

Target: primaria (dal quarto anno), secondaria di I e II grado.
Luogo: Museo Etnografico Alta Brianza (MEAB)

ETNOGRAFIE

CANTA CHE TI PASSA?





Un viaggio nella "colonna sonora" del museo: voci che raccontano, cantano, descrivono e tramandano storie, ma per quali scopi? Il percorso si sviluppa attraverso documenti sonori e attività di laboratorio, personalizzabili in base al focus scelto per la classe.

Attraverso l'ascolto di racconti, canti, filastrocche e proverbi, scopriremo la ricchezza dell'oralità; esploreremo suoni, voci e linguaggi che animano le sale del museo e rifletteremo sul significato della tradizione orale nella storia e nella cultura.

È possibile scegliere tra diversi percorsi: potremo giocare con una fiaba in dialetto, tra costruzione e ricostruzione del racconto; confrontare dialetti e lingua italiana, tra forme e usi diversi; scoprire il canto tradizionale, sperimentando anche la pratica vocale.

Target: tutte le scuole
Luogo: Museo Etnografico Alta Brianza (MEAB)

DA LONTANO NESSUNO È NORMALE

percorsi interculturali in un museo etnoantropologico



Un'esperienza che mette in discussione ciò che consideriamo "normale", aprendo lo sguardo verso nuove prospettive e punti di vista.

Il percorso è flessibile (può essere svolto a scuola o al museo) e permette di scegliere singoli moduli o l'itinerario completo di 4 incontri, declinato su 4 grandi tematiche: "Cibo: dalla fame all'arte", "Ogni mappa racconta una storia", "Corpi: quali cure tra salute e bellezza", "Uomini e animali: dalla "bestia" al pet".



In queste esperienze, scopriremo abitudini e culture diverse dalla nostra; impareremo a osservare per comprendere senza giudicare, con apertura e curiosità; rifletteremo sulla nostra cultura e su quella degli altri e ci metteremo in gioco con attività pratiche e laboratoriali.

Target: tutte le scuole
Luogo: Museo Etnografico Alta Brianza (MEAB)

SUL FILO DI LANA



Un percorso tra racconti, lavoro e manualità per esplorare da vicino il mondo della pastorizia e l'affascinante trasformazione della lana, dalla pecora al tessuto.

Partendo dalla visione del documentario "La pecora è d'oro", conosceremo tecniche, strumenti e curiosità della pastorizia; visiteremo la stalla, luogo di lavoro e di vita, tra racconti e relazioni della vita contadina; scopriremo il ruolo della filatura, in particolare nel lavoro femminile; metteremo le mani in pasta (o meglio... nella lana!): sperimentando la cardatura, la filatura e, infine, la tessitura.



Target: tutte le scuole
Luogo: Museo Etnografico Alta Brianza (MEAB)

ETNOGRAFIE

UFO: OGGETTI MISTERIOSI AL MUSEO



Un'esperienza di 2 ore per tutte le scuole, tra visita guidata e laboratorio, alla scoperta dei "pezzi da museo" come non li hai mai visti. Si tratta di un percorso attivo e coinvolgente per osservare, toccare e reinterpretare oggetti del museo, scoprendo le loro funzioni e i saperi che custodiscono.

Insieme osserveremo gli oggetti esposti e il loro utilizzo attraverso immagini e brevi filmati; indagheremo insieme su manufatti insoliti che ci appaiono misteriosi; manipoleremo e analizzeremo gli oggetti per capirne forma e funzione; li confronteremo con oggetti di oggi, anche attraverso la rappresentazione grafica.

Un laboratorio per scoprire la ricchezza dei saperi materiali e tecnici delle culture popolari, mettendo al centro la curiosità e l'esperienza diretta.

Target: tutte le scuole
Luogo: Museo Etnografico Alta Brianza (MEAB)

UN BELL'INTRECCIO



Un percorso per scoprire il valore dell'intreccio, non solo come tecnica artigianale, ma anche come relazione, spunto di creatività e di trasformazione.

Nel corso dell'attività, visiteremo il Museo Etnografico alla scoperta di oggetti realizzati con fibre naturali intrecciate; guarderemo il documentario "Il cestaio" per conoscere un antico mestiere artigiano; rifletteremo sul significato della parola "intrecciare" e sui suoi diversi sensi; sperimenteremo la tecnica dell'intreccio con fili, stoffe e materiali di recupero.

Si tratta di un laboratorio per allenare manualità e fantasia, riscoprendo il valore del fare con le proprie mani e del lavoro condiviso.

Target: scuola primaria e secondaria di I grado
Luogo: Museo Etnografico Alta Brianza (MEAB)

CACCIATORI E RACCOGLITORI: UNA CACCIA AL TESORO MAI PROVATA



Un'esperienza in forma di gioco per trasformare il museo in un territorio da esplorare, proprio come facevano i cacciatori e raccoglitori nel loro ambiente.

Durante l'attività, partecipando a una visita guidata, andremo alla ricerca di "tesori etnografici" e osserveremo oggetti, ambienti e documenti sonori e visivi. Ci orienteremo negli spazi del museo seguendo indizi e connessioni, facendo domande ad alcuni testimoni e lavorando in squadra in una sfida di abilità e collaborazione con un premio finale per il gruppo vincitore! Un'attività dinamica e coinvolgente per imparare a osservare, ascoltare e scoprire modi di vita diversi dal nostro, attraverso il gioco e la cooperazione.

Target: scuola primaria e secondaria di I grado.
Luogo: Museo Etnografico Alta Brianza (MEAB)

ETNOGRAFIE



PASSEGGIATA ETNOGRAFICA, DALLA CASA DEL PADRONE ALLA CASCINA DEI CONTADINI

Una passeggiata a tappe lungo un km riscoprire il paesaggio e immaginare la vita contadina di un tempo, esplorando campi, cortili, lavatoi, giochi, lavori quotidiani e credenze di chi ha abitato questi luoghi.

Percorreremo un itinerario a tappe tra narrazione e osservazione, scoprendo elementi naturali e culturali del territorio; ci faremo accompagnare dall'ascolto di testimonianze e storie legate alla vita rurale; rifletteremo sulle trasformazioni del paesaggio e dell'agire umano e parteciperemo ad attività e momenti di esplorazione guidata.

Il percorso è adattabile: si possono scegliere più tappe e concludere con la visita al museo e ulteriori attività laboratoriali.

Target: scuole primarie, secondarie e famiglie.
Luogo: percorso a piedi tra Galbiate e il Museo Etnografico dell'Alta Brianza



STORICI PER UN GIORNO

Un percorso tra visita guidata e laboratorio per entrare nella vita quotidiana delle classi popolari del Novecento, ascoltando storie reali e riscoprendo memorie attraverso diverse fonti.

Durante l'esperienza, incontreremo testimoni e ascolteremo racconti di vita vissuta, usando il registratore o la videocamera; scopriremo come dietro al museo ci sia la ricerca etnografica; rifletteremo sui metodi della storia orale e sul valore della memoria; osserveremo fotografie, diari, registrazioni audio-video e dipinti; confronteremo la vita di ieri con quella di oggi, tra infanzia, scuola, famiglia e lavoro.



Target: classi dal terzo anno della primaria alle scuole secondarie di I e II grado.
Luogo: Museo Etnografico dell'Alta Brianza (MEAB)



VISITA GUIDATA

Un percorso di un'ora pensato per tutte le scuole, alla scoperta del museo e dei suoi elementi più significativi.

Una visita dinamica e coinvolgente, adattata all'età e alla preparazione dei partecipanti, per conoscere in modo chiaro e immediato il "luogo museo" e le sue collezioni.

Durante la visita, esploreremo gli spazi e gli oggetti più rappresentativi; scopriremo il significato e il valore del museo e vivremo un'esperienza formativa, breve ma ricca di contenuti.

Target: tutte le scuole
Luogo: Museo Etnografico Alta Brianza (MEAB)

VISITE ARCHEOLOGICHE



SULLE TRACCE DEI GOTI: VISITA AI PIANI DI BARRA

Un viaggio indietro nel tempo nel cuore di uno dei siti tardo-antichi più importanti d'Italia. Attraverso un itinerario guidato tra i resti delle antiche murature, gli studenti esploreranno il villaggio fortificato dei Piani di Barra, nato in epoca romana e diventato roccaforte degli Ostrogoti al servizio di re Teodorico. Camminando tra le rovine delle abitazioni e dei punti strategici, i ragazzi scopriranno come si viveva su questa montagna, svelando i segreti di un popolo guerriero e della sua vita quotidiana.

Luogo: area archeologica dei Piani di Barra
Target: secondo ciclo delle scuole primarie, scuole secondarie di I e II grado



I SEGRETI DEL MUSEO ARCHEOLOGICO (MAB)

Oltre 400 reperti riemersi dalla terra raccontano storie dimenticate di guerrieri, artisti e antiche famiglie. Questa visita guidata all'interno del Museo Archeologico del Barro trasforma gli oggetti esposti in indizi per comprendere il passato: dalle armi in ferro ai gioielli in bronzo, dagli utensili da cucina ai frammenti di ceramica e vetro. Un percorso di immedesimazione per scoprire l'eccezionale valore scientifico degli scavi dei Piani di Barra e imparare come gli archeologi ricostruiscono la storia a partire dai frammenti ritrovati.

Target: dal secondo ciclo delle scuole primarie fino alle secondarie di II grado
Luogo: Museo Archeologico del Barro (MAB) - Eremo



LA FORTEZZA PERDUTA: MONTE CASTELLETTO

Affacciato in una posizione panoramica e imponente, il Monte Castelletto custodisce i resti di un'antica fortificazione medievale, riportata alla luce da recenti campagne di scavo. Percorrendo il sentiero che conduce al sito, gli studenti si metteranno nei panni delle guardie e delle vedette dell'epoca per comprendere come venivano controllati i confini, il corso dell'Adda e i passaggi strategici della pianura. Un'escursione didattica affascinante che unisce la ricerca archeologica più recente alla storia dell'architettura militare.

Target: secondo ciclo delle scuole primarie, scuole secondarie di I e II grado
Luogo: Monte Castelletto (partenza dalla Baia di Pescate)

SFIDE DI ARCHEOLOGIA



CACCIA AL TESORO ARCHEOLOGICA

Un'avventura dinamica ed entusiasmante per esplorare l'area archeologica mettendosi in gioco in prima persona! Divisi in squadre, gli studenti dovranno risolvere indovinelli, superare quiz storici, individuare dettagli nascosti tra le rovine ed effettuare brevi sfide creative per far luce sulla vita quotidiana degli Ostrogoti di 1500 anni fa. Un'esperienza di cooperative learning all'aria aperta dove l'osservazione, lo spirito di squadra e l'intuito saranno delle armi vincenti per conquistare il "tesoro" della conoscenza storica.

Target: secondo ciclo delle scuole primarie, scuole secondarie di I e II grado
Luogo: Area archeologica dei Piani di Barra



ESCAPE ROOM DI ARCHEOLOGIA

Chi sarà la classe o la squadra campionessa di archeologia? Questo laboratorio trasforma la visita all'insediamento antico in una sfida a colpi di domande, intuizioni e prove visive sul campo. Muovendosi tra i diversi settori dello scavo, i ragazzi riceveranno indizi e quesiti a risposta rapida per verificare sul posto le proprie osservazioni: dalla struttura delle case alle tecniche costruttive, dagli oggetti di uso comune fino alle battaglie dell'epoca. Un modo snello, coinvolgente e competitivo per fissare i concetti storici e stimolare la curiosità.

Target: secondo ciclo delle scuole primarie, scuole secondarie di I e II grado
Luogo: Area archeologica dei Piani di Barra



ESCAPE ROOM EREMO MONTE BARRO

Un'entusiasmante sfida a tappe che abbraccia l'intero complesso dell'Eremo e il suo straordinario contesto naturalistico e storico. Attraverso una sequenza di domande, quiz d'osservazione e prove pratiche, le squadre esploreranno la storia secolare dell'Eremo, da presidio militare a convento fino a centro parco, e la natura rigogliosa che lo circonda. Una gara mozzafiato per imparare a leggere il territorio, unendo storia, botanica e spirito di osservazione in un'unica avventura sul campo.

Target: secondo ciclo delle scuole primarie, scuole secondarie di I e II grado
Luogo: Eremo di Monte Barro e aree circostanti

LABORATORI DI ARCHEOLOGIA

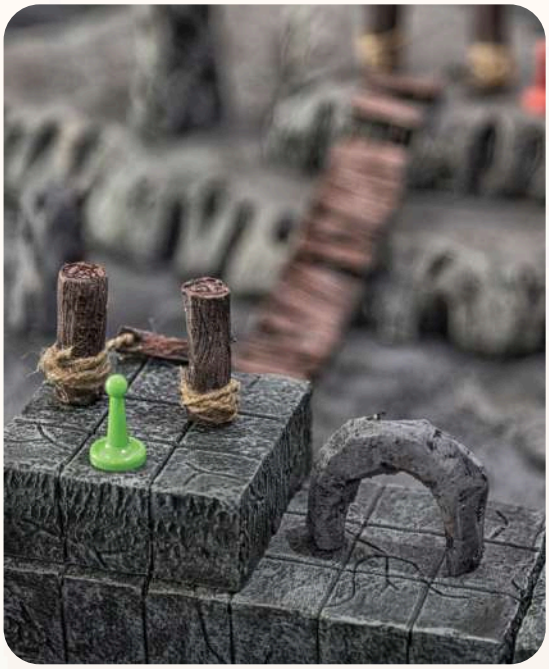


UN ARCHEOLOGO PER AMICO: LO SCAVO SIMULATO

Com'è e cosa fa un archeologo quando si trova sul terreno? In questo laboratorio pratico ed esperienziale, gli studenti vestiranno i panni di chi riporta alla luce le vite del passato. In questo cantiere archeologico, guidati da professionisti del settore, i ragazzi lavoreranno su stratigrafie simulate e reali: impareranno a maneggiare trowel e pennello, a identificare materiali diversi (ceramica, metallo, osso, pietra) e ne scopriranno la provenienza. Un'occasione unica per scoprire come la pazienza scientifica e il metodo trasformano la terra in memoria storica.

Luogo: ovunque nel parco, consigliato Area Archeologica dei Piani di Barra

Target: secondo ciclo delle scuole primarie, scuole secondarie di I e II grado



GIOCO DI RUOLO: ARRIVANO I GOTI, SFIDA TRA GUERRIERI

Cosa successe davvero quando l'Impero Romano incontrò i popoli barbarici? In questo avvincente gioco di ruolo storico, gli studenti rivivranno in prima persona la drammatica e affascinante epoca di re Teodorico. Divisi in due fazioni, Romani e Goti, i ragazzi dovranno gestire la propria comunità: dalla organizzazione e difesa dell'insediamento alla ricerca delle risorse vitali nel bosco, fino al confronto diplomatico o strategico sul campo. Un'esperienza immersiva che permette di comprendere le complesse dinamiche di integrazione, scontro e contaminazione culturale tra due civiltà.

Luogo: Area Archeologica dei Piani di Barra

Target: secondo ciclo delle scuole primarie, scuole secondarie di I e II grado

LABORATORI DI ARCHEOLOGIA



INTRECCI E DECORI DEI GOTI

L'abbigliamento di un popolo non è mai soltanto una questione di moda o di protezione dal freddo, ma racconta la sua storia, gli spostamenti geografici, le risorse del territorio e gli incontri con altre civiltà. Dietro l'immagine stereotipata dei popoli "barbari" avvolti in rozze pelli si nasconde in realtà un mondo artigianale raffinato, ricco di colori, simboli e tecniche tessili sofisticate. Questo laboratorio invita i partecipanti a compiere un vero e proprio viaggio nel tempo per esplorare la vita quotidiana e l'identità culturale, scoprire le differenze tra l'abbigliamento maschile e femminile. I partecipanti avranno l'opportunità di sperimentare antiche tecniche di intreccio, tessitura o di decorazione e comprendere come si costruiva un abito senza l'ausilio della tecnologia industriale.

Luogo: Museo Archeologico del Barro (MAB)

Target: secondo ciclo delle scuole primarie, scuole secondarie di I e II grado



PICCOLI ARCHITETTI E RICOSTRUZIONE DEL “GRANDE EDIFICIO”

Un viaggio affascinante alla scoperta dell’architettura tardoantica e altomedievale del sito archeologico dei Piani di Barra a Galbiate, pensato per stimolare la curiosità e l’ingegno dei più giovani. Durante questo laboratorio didattico, i partecipanti esploreranno i segreti del monumentale complesso noto come il “Grande edificio”, analizzandone la planimetria, le murature in pietra locale e le funzioni strategiche alle pendici del Monte Barro. Dopo una breve introduzione sul contesto storico dell’epoca gota e sui metodi di indagine archeologica, ogni studente passerà alla pratica, vestendo i panni di un antico costruttore. Utilizzando carta e cartone, i partecipanti lavoreranno in squadra per interpretare i rilievi degli scavi e ricostruire in scala un modello tridimensionale della struttura.

Luogo: ovunque nel parco, consigliato Area Archeologica dei Piani di Barra e Museo Archeologico del Barro (MAB)

Target: secondo ciclo delle scuole primarie, scuole secondarie di I e II grado

LABORATORI DI ARCHEOLOGIA
NON SOLO GOTI



L'ARTE DELLA GIOIELLERIA ANTICA

I partecipanti esploreranno la storia e il simbolismo dei gioielli goti, ammirando fibule e ornamenti realizzati incastonando pietre dure all'interno di sottili fogli metallici. Dopo una breve introduzione sulle rotte commerciali, sui materiali preziosi e sugli stili decorativi, ogni partecipante passerà alla pratica, vestendo i panni di un antico maestro orafo. Utilizzando lamine metalliche lavorabili e pietre colorate, si imparerà a progettare il motivo geometrico e a incastonare piccole pietre. L'attività stimola la manualità fine, l'attenzione al dettaglio e il senso estetico, offrendo un'esperienza immersiva e coinvolgente. Al termine dell'incontro, ciascuno porterà con sé la propria creazione unica.

Luogo: ovunque nel parco, consigliato Area Archeologica dei Piani di Barra e Museo Archeologico del Barro (MAB)

Target: secondo ciclo delle scuole primarie, scuole secondarie di I e II grado



INGEGNERIA ANTICA: ARCHI E FRECCE

Molto prima dell'avvento delle macchine moderne, l'essere umano ha saputo trasformare elementi semplici della natura in strumenti di straordinaria precisione. Durante l'incontro, i partecipanti vestiranno i panni degli antichi artigiani e progettisti. Guidati passo dopo passo, avranno modo di osservare le caratteristiche dei materiali, comprendere l'importanza delle proporzioni e realizzare manualmente arco e frecce. La fase finale del laboratorio è dedicata alla prova sul campo: ogni partecipante può testare gli archi osservando dal vivo come piccole variazioni nella postura, nella tensione o nel bilanciamento influenzino la traiettoria e la gittata del tiro.

Luogo: ovunque nel parco, consigliato Area Archeologica dei Piani di Barra e Museo Archeologico del Barro (MAB)

Target: secondo ciclo delle scuole primarie, scuole secondarie di I e II grado

LABORATORI DI ARCHEOLOGIA
NON SOLO GOTI



L'ARTE DELL'ARGILLA E DEL VASAIO

Un percorso immersivo e creativo alla scoperta e utilizzo dell'argilla nella storia, pensato per far rivivere le antiche arti della lavorazione. Dopo una breve introduzione storica sul ruolo centrale delle botteghe artigiane nell'economia e nella vita domestica dell'epoca, si passerà alla fase pratica. Guidati da un esperto, i partecipanti impareranno a plasmare l'argilla grezza attraverso tecniche tradizionali. Ogni allievo porterà infine a casa il proprio manufatto.

Luogo: ovunque nel parco, consigliato Area Archeologica dei Piani di Barra e Museo Archeologico del Barro (MAB)

Target: secondo ciclo delle scuole primarie, scuole secondarie di I e II grado



L'ARTE DEL MOSAICO ANTICO

Un viaggio affascinante alla scoperta di una delle tecniche decorative più celebri e raffinate dell'antichità, capace di trasformare semplici frammenti in opere d'arte eterne. Durante questo laboratorio, i partecipanti esploreranno la storia e l'evoluzione del mosaico. Dopo una breve introduzione teorica, ogni partecipante passerà alla pratica, imparando a progettare il disegno preparatorio, a stendere il legante e a posare con precisione ogni singolo tassello. L'attività stimola la manualità fine, la pazienza e la creatività, offrendo un'esperienza immersiva e coinvolgente adatta a tutte le età. Al termine dell'incontro, ciascuno porterà con sé il proprio manufatto unico.

Luogo: ovunque nel parco, consigliato Area Archeologica dei Piani di Barra e Museo Archeologico del Barro (MAB)

Target: secondo ciclo delle scuole primarie, scuole secondarie di I e II grado

DIDATTICA
MONTE BARRO

TARIFFE E CONDIZIONI ECONOMICHE

Attività al Parco

- **Visita guidata (2 ore): € 80,00 + IVA 5%**
- **Mezza giornata (rientro entro le 13:00): € 160,00 + IVA 5%**
  (include visita + 1 laboratorio a scelta)
- **Giornata intera (rientro entro le 16:30): € 200,00 + IVA 5%**
  (include visita + 1 o 2 laboratori a scelta)
- **Attività serale - ascolto dei suoni della natura: € 80,00 + IVA 5%**
- **Attività serale - osservazione astronomica: trattativa privata**
  (in base al numero di telescopi)

Interventi in classe

- **Incontro preparatorio o di recupero (2 ore): € 80,00 + IVA**
- **Laboratorio tematico in classe (2 ore): € 90,00 + IVA**

Condizioni Generali

Gruppi e Partecipanti: i prezzi si intendono per singolo gruppo/classe fino a un massimo di 25 partecipanti. Oltre i 25 partecipanti è obbligatoria la presenza di un secondo accompagnatore, con conseguente raddoppio della quota.

Aliquota IVA: agli importi si applica l'IVA agevolata al 5% per le prestazioni educative erogate da cooperative sociali (Art. 1, commi 960, 962 e 963 della L. 208/2015; Circolare 31/E del 15/07/2016 dell'Agenzia delle Entrate).

Agevolazioni Scuole Convenzionate: sconto del 50% sulle attività didattiche per gli istituti scolastici situati nei Comuni dell'Ente Parco (Galbiate, Garlate, Lecco, Malgrate, Oggiono, Pescate, Valmadrera).

Intestazione: Società Cooperativa Sociale Eliante Onlus
Via Quinto Cenni 11 – 20147 Milano P.IVA e C.F. 04026890964
PEC: coop.eliante@pec.it | Codice Univoco (SDI): W7YVJK9

Informazioni e prenotazioni

Cooperativa Eliante

Mail: educazione@eliante.it

Tel: 349.2941139 (orario di segreteria: lun, merc e ven dalle 8,30 alle 13)

Sito Web:
www.eliante.eco
www.parcomontebarro.it

Facebook:
eliantemilano
alparcomontebarroconeliante

Instagram:
@eliante_milano
@alparcomontebarroconeliante



PARCO MONTE BARRO

eliante

In collaborazione con:

CEA

MUSEO ARCHEOLOGICO DEL BARRO

MUSEO ETNOGRAFICO DELL'ALTA BRIANZA

eremo monte barro

OSTELLO Parco Monte Barro

LEGAMBIENTE

STUDIO PTERYX DI CALVI & VITULANO

STAZIONE ORNITOLOGICA DI COSTA PERLA

349.2941139 educazione@eliante.it www.parcomontebarro.it