



Oggetto: Presentazione progetto “**La Cascata delle Marmore a 360°**”

Cortese Dirigente Scolastico

Con la presente siamo a presentare il progetto “**La Cascata delle Marmore a 360°**”, un percorso ludico/didattico rivolto agli studenti delle classi della scuola primaria, della scuola secondaria di I grado e secondaria di II grado. Il progetto, di elevato valore socio ambientale, consentirà agli studenti di avvicinarsi ai temi dell'educazione ambientale, in modo da sviluppare una maggiore consapevolezza sulle tematiche della sostenibilità e al contempo rafforzare il rapporto tra scuola e territorio.

Soggetti promotori

165m Marmore Falls soggetto gestore dei servizi turistici nell'area della Cascata delle Marmore, è un gruppo di imprese cooperative della provincia di Terni impegnate in vari settori: dal sociale al turismo, dall'ambiente alla cultura. La sua opera è incentrata sulla promozione dei valori dell'accoglienza, della qualità dei servizi, della freschezza e dinamicità nel lavoro, nel rispetto delle tradizioni culturali e antropologiche del territorio.

Umbria Experience (Dit - Distretto Integrato Turistico), è una società consortile a responsabilità limitata costituita da soggetti pubblici e privati con l'obiettivo di favorire la qualificazione e lo sviluppo del turismo in Umbria e territori limitrofi. Ne fanno parte, come componenti pubbliche, l'Amministrazione Provinciale e la Camera di Commercio di Terni; come privati sono presenti operatori turistici della ricettività, alberghiera ed extralberghiera, della ristorazione, dei servizi al turismo ed alcune associazioni imprenditoriali di categoria. Il DIT è impegnato nel promuovere e, soprattutto, nel commercializzare i prodotti e l'offerta turistica del territorio attraverso la comunicazione e la diffusione di proposte turistiche strutturate.

Euromedia

Un'eccellenza tutta ternana, punto di riferimento nello sviluppo di soluzioni all'avanguardia nel settore delle produzioni multimediali e pioniera nel campo dell'innovazione e della interazione tra realtà virtuale e realtà fisica, oggi rappresenta un'importante realtà in Umbria e in tutta Italia.

Contesto territoriale

La Valnerina e la Cascata delle Marmore

La Cascata delle Marmore, la più alta d'Europa, con la sua straordinaria imponenza e bellezza è la protagonista indiscussa di questa parte di territorio. All'interno dell'area turistico-escursionistica, sentieri e percorsi permettono di addentrarsi nel cuore dell'ambiente naturale della Cascata, ricco di flora spontanea, di formazioni geologiche caratteristiche, di evidenze storiche, resti di archeologia industriale e moderne opere idrauliche. La valle della Valnerina rappresenta un'eccellenza del territorio Umbro, la sua vasta area naturalistica e i suggestivi borghi presenti in essa costituiscono una vera perla del territorio. Un luogo magico che si presta in modo eccellente alla moltitudine di attività outdoor che vi è possibile praticare. Un territorio particolarmente adatto ad un itinerario didattico mirato alla sensibilizzazione naturalistica, sportiva e culturale.

Il progetto

Il progetto è un'iniziativa che vuole mettere in luce aspetti formativi, sportivi ed educativi mirati a promuovere il territorio della Cascata delle Marmore, come principale attrazione turistica del comprensorio ternano, permettendo agli studenti di conoscerne la storia, l'importanza del suo funzionamento; dall'altro intende sensibilizzare i giovani al tema del rispetto dell'ambiente e dello sfruttamento delle risorse naturali. Il progetto mira a promuovere le potenzialità del territorio, valorizzando il ruolo della scuola in sinergia con le altre realtà presenti nel tessuto sociale di riferimento. Un'esperienza obbligatoria dove divertimento e cultura si fondono per dar vita ad una lezione ad alto impatto emotivo. Tutto questo sarà possibile attraverso un percorso che prevede tre step:

1 - La prima è una fase ludico/didattica legata al cinema 6D ubicato nei locali della biglietteria del Belvedere Inferiore della Cascata delle Marmore. Il percorso multimediale ha inizio con la visione di un primo filmato che permetterà di esplorare l'ambiente della Cascata delle Marmore e di conoscerne la storia, attraverso dei pannelli esplicativi e un monitor di grande formato. Si potrà conoscere di più sulla sua storia, sul suo habitat e la sua importanza da un punto di vista idraulico per l'intero territorio della città di Terni.

2 - La seconda fase prevede la proiezione dei 2 video. Nella sala antistante il Cinema, verrà proiettata un video in 3D, che preparerà all'evento immersivo vero e proprio. In questo audiovisivo verranno mostrate in sintesi tutte le caratteristiche del territorio e verrà offerta una panoramica delle attrazioni turistiche presenti, con particolare risalto alle attività sportive outdoor: rafting, free climbing, sky diving, downhill.

Si accede poi alle due salette del cinema 6D che possono ospitare un totale di 16 spettatori, 8 per ogni sala. Indossati gli appositi occhiali 3D, inizierà lo spettacolo : si tratta di una proiezione tridimensionale in una sala con sedili a comando idraulico in grado di ricostruire i movimenti fisici che vengono rappresentati nel video. Il tutto è rafforzato da altri effetti sensoriali (odori, fumi, vapori, spruzzi d'acqua etc) che fanno sembrare reale l'esperienza di un'emozionante discesa delle rapide della Cascata delle Marmore, durante la quale si incontreranno gli abitanti del parco. Il video terminerà con il legendario Thyrus, il drago simbolo del territorio.

3 - La terza fase del percorso è prettamente didattica: con il supporto del CEA, Centro di Educazione Ambientale, ubicato all'interno dell'area escursionistica della Cascata delle Marmore, vengono realizzati moduli specifici e diversificati, rivolti a scuole di ogni ordine e grado, mini trekking e laboratori di educazione ambientale all'aria aperta volti alla conoscenza, conservazione e tutela di un'area di grande pregio naturalistico come quella della Cascata delle Marmore.

Obiettivi:

- Il suddetto progetto mira a costituire un'occasione in più per lo sviluppo e la promozione della persona, per una conquista di sempre più ampi gradi di libertà espressiva.
- a promuovere le potenzialità del territorio valorizzando il ruolo della scuola in sinergia con le altre realtà presenti nel tessuto sociale di riferimento.
- a soddisfare le motivazioni degli alunni e coinvolgere tutta la loro personalità rispettando i propri livelli di sviluppo e quindi tenendo conto della maturazione degli stessi.
- E' un momento didattico di incontro e condivisione
- Favorire ed incentivare lo scambio di esperienze e di progettualità tra gli alunni.
- Sviluppare capacità senso/percettive.
- Aumentare quantitativamente e qualitativamente le esperienze.
- Favorire i momenti di aggregazione tra gli alunni.
- Sensibilizzare gli alunni al rispetto della natura e dell'ambiente in cui si vive.
- Sviluppare il senso civico.
- Mirare ad un concetto di cultura non esclusivamente tecnica ma anche pregna di contenuti pedagogici e sociali in perfetta intesa con i docenti.

A chi è rivolto:

Alunni delle classi della scuola primaria, scuola secondaria di I grado e secondaria di II grado.

Alleghiamo alla presente la proposta di visita dettagliata (*Allegato 1 – “La Cascata delle Marmore a 360°*)

Workshop

Nel mese di novembre e dicembre sono previsti due workshop dedicati agli insegnanti e finalizzati ad illustrare il progetto.

Di seguito dettagliamo le date dei workshop e il programma previsto:

- **sabato 25 novembre 2017**
- **sabato 2 dicembre 2017**

PROGRAMMA WORKSHOP INSEGNANTI

- ore 9,30 arrivo presso l'INFO POINT del belvedere inferiore della Cascata delle Marmore Accoglienza
- ore 9,45 Illustrazione da parte del personale specializzato della 165m – Gestore servizi turistici Cascata delle Marmore – delle visite didattiche proposte attraverso l'ausilio gli schermi presenti nei locali della biglietteria
- ore 10,00 inizio visione cinema 3D + 6D (gruppi di 16 insegnanti durata proiezione circa 15 minuti)
- ore 11,00 partenza per visita guidata dove saranno affrontate tematiche riferite alle caratteristiche sia tecniche che naturalistiche dell'area della cascata
- ore 13.00 partenza

Adesione Workshop

Le adesioni dovranno pervenire 8 giorni prima della data prevista per ogni workshop

1. sabato 25 novembre 2017 (adesione entro il 17 novembre)
2. sabato 2 dicembre 2017 (adesione entro il 23 novembre)

INFO & PRENOTAZIONI

Call Center 199.151.123 (dal lunedì al venerdì ore 09.00/15.00)

gruppi@marmorefalls.it

Confidando nel Vs interessamento all'iniziativa e in un positivo riscontro, rimaniamo a disposizione per qualsiasi chiarimento ed informazione.

Cordiali Saluti

Dit soc cons arl – Umbria Experience
165m Marmore Falls
Euromedia Italia

Terni, li 10 novembre 2017