

# SCHEDE TECNICHE

## Attività proposte per il servizio di educazione ambientale per gli anni scolastici: 2025-2026, 2026-2027

Per ogni attività sono indicate le seguenti informazioni:

### Tipologia attività:



Scoperta



5 sensi



Analisi



Esplorazione



Cooperazione

### Classi target:



PRIMARIA CLASSI 1° - 2°



PRIMARIA CLASSI 3° - 4° - 5°



SECONDARIA PRIMO GRADO

**Obiettivo:** ogni attività prevista ha un macro obiettivo specifico che può essere declinato in base all'interesse della classe e dell'insegnante, focalizzando l'attenzione su aspetti differenti degli ambienti visitati: piante, animali, insetti...

**Metodologia:** a seconda della fascia di età vengono adottate metodologie adeguate per favorire un'esperienza sensoriale emozionale per le fasce più giovani e stimolare l'osservazione critica nei più grandi. Le attività che prevedono gioco cooperativo sono adatte anche all'inizio dell'anno scolastico per l'accoglienza.

**Materiali di lavoro:** per ogni tipo di attività sono elencati gli strumenti che saranno utilizzati. Tutti i materiali sono messi a disposizione dagli organizzatori a seconda del percorso scelto. In tutti i percorsi il personale fornisce il kit dell'esploratore costituito da: lenti di ingrandimento, pinzette, capsule petri, contenitori per la raccolta e osservazione reperti. In tutte le attività educatori e insegnanti saranno invitati a raccogliere dati attraverso fotografie scattate con il cellulare.

**Luoghi:** vengono specificati i luoghi in cui è possibile svolgere l'attività. In tutti i casi un operatore affiancherà il gruppo nel tragitto dalla scuola al luogo di svolgimento, che sarà raggiunto a piedi e/o con l'uso dei mezzi pubblici.

**Prodotto finale:** a seconda della fascia di età potranno essere realizzati prodotti finali per la rielaborazione dell'attività (es. erbario, mappe...).

Per tutte le attività è previsto un momento di confronto diretto con i docenti in fase di programmazione dell'uscita per inquadrare al meglio l'attività nella cornice didattica.



# Superpoteri verdi



Come giovani scienziati, osservando gli ecosistemi a partire dalle piante, raccoglieremo indizi per scoprire in quali modi le piante agiscano sulla biodiversità, sul clima, sulla qualità dell'aria, dell'acqua e del suolo.

## **OBBIETTIVO**

Conoscere le piante e le loro funzioni biologiche ed ecologiche. A seconda dell'interesse specifico approfondiremo: la biodiversità, la presenza di licheni e la qualità dell'aria, l'influenza delle piante sulla qualità dell'acqua e/o del suolo e sul microclima.

## **METODOLOGIA**

Lavoro di gruppo, osservazione in campo, censimenti e monitoraggio ambientale, raccolta dati e rielaborazione critica dell'ambiente osservato.

## **MATERIALI DI LAVORO**

A seconda del percorso saranno messi a disposizione materiali per la raccolta dati e campioni, kit analisi dell'aria, manuali di riconoscimento e schede di classificazione. Educatori e insegnanti saranno invitati a raccogliere dati attraverso fotografie scattate con il cellulare, che potranno essere utilizzate per l'attività di citizen science.

## **LUOGHI**

Tutti i luoghi del Parco.

## **PRODOTTO FINALE**

Attività di citizen science attraverso censimento su piattaforma iNaturalist, erbario della biodiversità, mappatura della qualità ambientale, rappresentazione grafica dei dati raccolti, rappresentazione artistica.



## Il Re del bosco



Un racconto ci accompagna alla scoperta della vegetazione del Parco, che osserveremo attraverso i sensi, raccogliendo campioni per realizzare uno speciale “erbario” o un’opera di land art.

### **OBIETTIVO**

Conoscere le piante attraverso un’esperienza sensoriale, emozionale e l’osservazione delle loro parti e peculiarità; comprenderne l’importanza all’interno di un ecosistema.

### **METODOLOGIA**

La narrazione, lavoro di gruppo, osservazione in campo, raccolta dati soggettivi (sensoriali ed emozionali) ed oggettivi e loro rielaborazione multidisciplinare.

### **MATERIALI DI LAVORO**

Saranno messi a disposizione materiali per la raccolta dati e campioni, Educatori e insegnanti saranno invitati a raccogliere dati attraverso fotografie scattate con il cellulare.

### **LUOGHI**

Tutti i luoghi del Parco.

### **PRODOTTO FINALE**

Un erbario scientifico, artistico, narrativo, sensoriale/emozionale.

## Connessioni verdi



A cosa serve un bosco? E una siepe, un prato, uno stagno? E se li prendessi tutti assieme? Micro e macro mondi connessi, da conoscere attraverso giochi che richiedono la collaborazione di tutti.

### **OBIETTIVO**

Scoprire le forme di vita vegetali e animali presenti negli ecosistemi osservati e carpire le relazioni che intercorrono tra esseri viventi e non, comprendere la funzione di corridoio ecologico.

### **METODOLOGIA**

Gioco cooperativo, osservazione in campo guidata e autonoma.

### **MATERIALI DI LAVORO**

Saranno messi a disposizione i materiali per il gioco e gli strumenti per l’osservazione dell’ambiente.

### **LUOGHI**

Tutti i luoghi del Parco.

### **PRODOTTO FINALE**

La mappa delle connessioni.

## Allo...cosa?



Le specie alloctone rappresentano una sfida quotidiana per la biodiversità.

Con attività di esplorazione dell'ambiente raccoglieremo informazioni sulle specie presenti: cosa le differenzia? Come interagiscono tra loro? Quali sono gli impatti delle specie alloctone sugli ecosistemi?

### **OBIETTIVO**

Conoscere le specie alloctone e autoctone vegetali e animali, identificare i comportamenti umani che influiscono negativamente sugli ambienti naturali.

### **METODOLOGIA**

Lavoro di gruppo, censimenti e mappature, osservazione in campo guidata e autonoma.

### **MATERIALI DI LAVORO**

Manuali o schede di riconoscimento, lenti di ingrandimento. Educatori e insegnanti saranno invitati a raccogliere dati attraverso fotografie scattate con il cellulare o tablet di classe, che potranno essere utilizzate per l'attività di citizen science.

### **LUOGHI**

Tutti i luoghi del parco per insetti e piante, stagni e aree umide per flora e/o fauna acquatica.

### **PRODOTTO FINALE**

Reportage fotografico, creazione di comunicazioni motivazionali per sensibilizzare verso comportamenti corretti, attività di citizen science attraverso censimento su piattaforma iNaturalist.

## Tracce e segni di un ecosistema



Un gioco cooperativo per raccogliere il maggior numero di elementi che caratterizzano gli ecosistemi del Parco e scoprire cosa li rende così preziosi, perché devono essere tutelati e in che modo lo sono.

### **OBIETTIVO**

Riconoscere la qualità ambientale attraverso i suoi elementi e valorizzarne l'importanza non solo per la conservazione della natura, ma anche per l'uomo.

### **METODOLOGIA**

Gioco collaborativo, lavoro di gruppo autonomo, osservazione in campo.

### **MATERIALI DI LAVORO**

Mappe, materiale per il gioco cooperativo. Educatori e insegnanti saranno invitati a raccogliere dati attraverso fotografie scattate con il cellulare.

### **LUOGHI**

Tutti i luoghi del parco.

### **PRODOTTO FINALE**

La "mappa" dell'ecosistema.



## Cammin facendo



Un'esplorazione giocosa, a piedi o in bicicletta, per scoprire il piacere di vivere il Parco, per imparare ad orientarsi e riscoprire antichi percorsi che conducono nei luoghi della vita quotidiana o in luoghi inaspettati.

### **OBIETTIVI**

Stimolare un'esperienza diretta da rivivere anche al di fuori del contesto scolastico attraverso la mobilità dolce, imparare ad orientarsi in un ambiente naturale e scoprirne i confini.

### **METODOLOGIA**

Escursione guidata, lavoro di squadra, orientamento spaziale e geografico.

### **MATERIALI DI LAVORO**

Mappa del Parco, bussola. Educatori e insegnanti saranno invitati a raccogliere dati attraverso fotografie scattate con il cellulare.

### **LUOGHI**

Tutti i luoghi del parco.

### **PRODOTTO FINALE**

La rivisitazione soggettiva della mappa del Parco, reportage fotografico.

## Uno per tutti, tutti per uno



Questo è il motto di chi vive in un ambiente acquatico. E noi come scienziati utilizzeremo strumenti e sensi per osservare ed analizzare la qualità dell'acqua e degli organismi che ci vivono per comprenderne il delicato equilibrio.

### **OBIETTIVI**

Conoscere l'ecosistema acquatico e la sua qualità attraverso l'osservazione e l'analisi chimico fisica dell'acqua e degli organismi viventi presenti.

### **METODOLOGIA**

Esperimenti scientifici, riconoscimento, classificazione e mappatura degli organismi presenti, raccolta reperti e rielaborazione dei dati.

### **MATERIALI DI LAVORO**

Schede per il riconoscimento, kit analisi acqua, microscopi e kit dell'esploratore. Educatori e insegnanti saranno invitati a raccogliere dati attraverso fotografie scattate con il cellulare, che potranno essere utilizzate per l'attività di citizen science.

### **LUOGHI**

Canali, aree umide e stagni del Parco.

### **PRODOTTO FINALE**

Dati rielaborati con individuazione della qualità dell'ambiente osservato, attività di citizen science attraverso censimento su piattaforma iNaturalist.



## Com'era e com'è



Le città e le aree verdi si sono nel tempo trasformate modificando il paesaggio e le abitudini degli abitanti. La lettura di mappe, storiche e attuali, ci aiuta a comprendere questi cambiamenti e a raccontarli attraverso la rielaborazione di mappe tematiche contemporanee.

### **OBIETTIVI**

Saper riconoscere gli elementi del paesaggio e le trasformazioni territoriali in atto; immaginare trasformazioni future auspicabili; valorizzare il ruolo di tutela paesaggistica e architettonica del Parco.

### **METODOLOGIA**

Utilizzo di carte tematiche, lavoro di gruppo, sistematizzazione dati e rielaborazione critica.

### **MATERIALI DI LAVORO**

Mappe tematiche, materiale documentale. Educatori e insegnanti saranno invitati a raccogliere dati attraverso fotografie scattate con il cellulare.

### **LUOGHI**

Aree agricole intorno alle Ville storiche, canale Villorosi, rogge e stagni, aree boschive e/o forestate

### **PRODOTTO FINALE**

Mappa tematica della trasformazione paesaggistica, architettonica, naturalistica, dell'ambiente preso in esame; mappe e cartoline dal futuro

## Contadino anch'io – tra prati, campi e boschi



Armati degli attrezzi del mestiere, ci sporcheremo le mani per scoprire insieme i segreti di un'agricoltura in equilibrio con l'ambiente.

### **OBIETTIVI**

Comprendere i bisogni fondamentali per le piante e come interagiscono con l'ambiente che le circonda; conoscere il lavoro del contadino per ricostruire un ambiente il più possibile favorevole per le piante. A seconda dell'interesse specifico approfondiremo: la fertilità del suolo, le connessioni, gli impollinatori, gli impatti sull'ambiente...

### **METODOLOGIA**

Osservazione guidata e libera, lavoro di gruppo, manipolazione materiali.

### **MATERIALI DI LAVORO**

Kit del contadino

### **LUOGHI**

Aree agricole, boscate, prati.

### **PRODOTTO FINALE**

Ricostruzione di un piccolo ecosistema agricolo ideale, o di una rappresentazione delle differenze tra gli ambienti osservati, o di un lombricaio, o di un vademecum agricolo.



# Canali, rogge, filari e siepi



L'uomo è da sempre agricoltore e ha disegnato il territorio. In che modo? Quali elementi si possono scorgere nel paesaggio? Qual è la funzione di canali, rogge, filari e siepi? Un'esplorazione a tema tra passato, presente e futuro.

## **OBIETTIVI**

Comprendere la relazione agricoltura – ambiente naturale, gli equilibri e i disequilibri dovuti a metodi e tipologie di coltivazione, conoscere le funzioni ecologiche e paesaggistiche dei canali, filari, ecc.

## **METODOLOGIA**

Osservazione guidata e di gruppo, gioco cooperativo, lettura del paesaggio.

## **MATERIALI DI LAVORO**

Mappe, tematiche storiche, materiali per lo svolgimento dell'attività di gioco. Educatori e insegnanti saranno invitati a raccogliere dati attraverso fotografie scattate con il cellulare.

## **LUOGHI**

Aree agricole intorno alle Ville storiche, canale Villorosi, rogge e stagni, aree boschive e/o forestate.

## **PRODOTTO FINALE**

Reportage fotografico, materiale comunicativo/narrativo per la valorizzazione del paesaggio agricolo, rivisitazione di mappe attuali e costruzione di scenari futuri.