

PROPOSTE DIDATTICHE

DESTINATARI:

SCUOLA DELL'INFANZIA - SCUOLA PRIMARIA -
SCUOLA SECONDARIA I GRADO E II GRADO

**PACCHETTI DIDATTICI NATI DALLA COLLABORAZIONE FRA IL
PARCO AVVENTURA TRE QUERCE E L'ASSOCIAZIONE ARTENA**

FINALITÀ:

♣ EDUCAZIONE PSICOMOTORIA

♣ EDUCAZIONE AMBIENTALE

OBIETTIVI GENERALI:

- crescita individuale attraverso l'osservazione dell'ambiente naturale, la presa di responsabilità, la collaborazione ed il gioco.
- Sviluppo di relazioni positive nella classe e di una ritrovata socialità e conoscenza reciproca
- Promozione di valori, comportamenti ed abitudini indirizzati ad una visione dell'ambiente come interazione uomo/natura e ad un futuro sostenibile

OBIETTIVI EDUCAZIONE PSICOMOTORIA (Parco avventura Tre Querce):

- Sviluppo della coordinazione dei movimenti in rapporto a sé, allo spazio, agli altri, agli oggetti e agli elementi naturali
- Sviluppo delle capacità sensoriali e percettive.
- Affinamento della coordinazione dinamica generale ed oculo-manuale.
- Apprendimento dell'importanza dei dispositivi di protezione individuale (DPI), ormai pervasivi nel mondo del lavoro

OBIETTIVI EDUCAZIONE AMBIENTALE (Associazione ArteNa):

- Sviluppo conoscenze scientifiche e di ragionamento critico
- Sviluppo delle capacità di cooperazione e collaborazione in un gruppo
- Sviluppo capacità organizzative e di comunicazione
- Sviluppo capacità manuali e di immaginazione (per i più piccoli)

ATTIVITÀ PSICOMOTORIA PARCO AVVENTURA TRE QUERCE

METODOLOGIA:

L'esperienza individuale associata alla scoperta dell'ambiente Parco Avventura e della verticalità, con le sfide emotive che genera, viene introdotta e gestita grazie alla creazione di un rapporto di fiducia tra gli istruttori ed i partecipanti.

L'istruttore guida i ragazzi verso la conoscenza dell'ambiente nel quale si svolge l'attività, in seguito li forma per poter progredire in sicurezza sui percorsi. Li guida nella risoluzione delle problematiche di scelta e coordinamento, mettendo alla prova il loro senso dell'equilibrio, senza mai trasformare l'attività in una pratica passiva ed eterodiretta. L'esperienza da individuale diventa collettiva per la naturale tendenza dei partecipanti al confronto e dall'aiuto reciproco, nel trovare la migliore strategia per superare gli ostacoli e nel rielaborare con la fantasia quanto sperimentato. Le fasi di svolgimento dell'attività possono essere documentate da parte dell'Istituto, con la realizzazione di materiale fotografico e video.

PROGRAMMA:

I Partecipanti sono divisi in gruppi omogenei per età o classe di circa 20 persone. Vengono dapprima vestiti con il kit di protezione individuale (imbragatura, longe, moschettoni e carrucola), ed in seguito formati all'uso delle attrezzature su di un percorso prova.

Ne viene quindi valutato lo stato di apprendimento sullo stesso percorso di prova, e vengono in seguito indirizzati ai percorsi aerei veri e propri.

I partecipanti sono controllati ed assistiti dagli istruttori mentre evolvono sui percorsi a loro destinati. La sicurezza è garantita dall'uso di un **sistema di linea vita continua interattiva con moschettoni intelligenti**, che impediscono al partecipante di ritrovarsi in altezza in una situazione potenzialmente pericolosa.

TEMPO PREVISTO:

l'attività comprensiva delle varie fasi (vestizione, formazione, attività sui percorsi) ha la durata di circa **3 h**.

CONDIZIONI METEO:

l'attività può essere svolta con tempo nuvoloso o leggera pioggia. Viene annullata in caso di pioggia battente o temporale. In caso di previsioni meteo avverse i docenti saranno contattati preventivamente dalla nostra struttura per concordare lo svolgersi dell'attività o la ricerca di nuova data. Nulla è dovuto al parco avventura o alla scuola in caso di annullamento per maltempo.

**ATTIVITÀ DI EDUCAZIONE AMBIENTALE
ASSOCIAZIONE ARTENA**

1. MI ORIENTO DA BESTIA - SPECIALE ORIENTEERING

PROGRAMMA: Si approfondisce il tema dell'orientamento in natura partendo dagli animali durante le loro migrazioni e arrivando alle tecniche di orientamento usate dall'uomo. E' possibile concordare un laboratorio preparatorio in aula sulla storia dell'orientamento. Nella parte pratica si introducono le "regole" per fare una sorta di percorso a tappe da svolgere nelle aree limitrofe al parco avventura.

Per visionare il programma dettagliato della proposta consultare ALLEGATO I

TEMPO PREVISTO: al parco avventura da 2 h a 3 h al massimo
laboratorio teorico (facoltativo) in aula 2 h.

2. STORIE DI UN BIVACCO - SPECIALE CAPANNE

PROGRAMMA: Un laboratorio che permette al fruitore di apprendere i principali nodi e di usare tali capacità per costruire una semplice capanna-rifugio. Un percorso più o meno fantastico per imparare a lavorare insieme e sviluppare le capacità manuali. E' possibile inserire una laboratorio in aula sul tema del bivacco, delle corde e dei nodi.

Per visionare il programma dettagliato della proposta consultare ALLEGATO II

TEMPO PREVISTO: al parco avventura da 2 h a 3 h al massimo
laboratorio teorico (facoltativo) in aula 2 h.

3. SQUADRA SPECIALE OUTDOOR - SPECIALE CORDE

PROGRAMMA: Attività di squadra che ha come filo conduttore la corda. Prevede un momento di presentazione, uno di realizzazione del gioco e un momento di condivisione.

Per visionare il programma dettagliato della proposta consultare ALLEGATO III

TEMPO PREVISTO: al parco avventura da 2 h a 3 h al massimo

4. CONDOMINIO BOSCO – SPECIALE TRACCE

PROGRAMMA: Attività di scoperta del territorio "bosco" con giochi o schede esplorative a seconda dell'età dei partecipanti con il fine di invogliare l'esplorazione e stuzzicare la curiosità del singolo. Una breve passeggiata nel bosco permette di conoscere alcuni degli animali che lo popolano. E' possibile inserire una laboratorio in aula sul tema dell'ecosistema bosco per approfondire le conoscenze del bambino/ragazzo.

Per visionare il programma dettagliato della proposta consultare ALLEGATO IV

TEMPO PREVISTO: al parco avventura da 2 h a 3 h al massimo
laboratorio teorico (facoltativo) in aula 2 h.

PROGRAMMA GIORNALIERO

ATTIVITÀ AL MATTINO (parco avventura)	ATTIVITÀ AL POMERIGGIO (educazione ambientale)
h. 9:30 : accoglienza	h. 13-14 : pranzo area attrezzata
h. 10:00 : vestizione	
h. 10:15 : parte teorica	
h. 10:30 : parte pratica, dimostrazione sul percorso di prova e prova pratica dei partecipanti	h. 14:00 : attività di educazione ambientale a seconda della proposta selezionata
h. 11:00-13:00 : attività sui percorsi.	h. 16.30-17,00 : termine attività.

N.B. E' possibile invertire l'ordine delle attività, previa verifica disponibilità, e svolgere l'educazione ambientale al mattino ed il parco avventura il pomeriggio.

E' possibile richiedere un laboratorio teorico (facoltativo) di 2 h. in aula con le guide naturalistiche.

TARIFE E INFORMAZIONI PRATICHE:

(Le quote sono a partecipante comprensive di IVA)

La tariffa proposta alle scuole primarie e secondarie è la seguente:

- PARCO AVVENTURA + ED. AMBIENTALE (un laboratorio a scelta) - € 18

Le tariffe proposte alle scuole dell'infanzia sono le seguenti:

- PARCO AVVENTURA + ED. AMBIENTALE (speciale capanne o speciale tracce) - € 16 (bambini 5-6 anni)
- SOLO ED. AMBIENTALE (speciale capanne o speciale tracce) - € 8 (bambini 3-4 anni)

La quota comprende:

- Assicurazione RC, all'interno della struttura del parco avventura, per tutta la durata dell'attività;
 - Noleggio attrezzature per lo svolgimento delle attività (imbragatura, moschettoni, ...);
- Il parco avventura è dotato di un **sistema di linea vita continua interattiva con moschettoni intelligenti** che impediscono lo sgancio di entrambi i moschettoni dal cavo di sicurezza.
- attività di educazione ambientale con Guida Escursionistica Ambientale
 - materiali per le attività di educazione ambientale (diversi a seconda del progetto)
 - Quota gratuita per un accompagnatore/insegnante ogni 10 studenti;

La quota non comprende:

- quanto non espressamente specificato tra le voci "comprese";
- trasporto.

Note tecniche :

- numero partecipanti: minimo 2 classi (30 pax minimo) e massimo 100 studenti per turno;
- abbigliamento consigliato: scarpe da ginnastica o scarponcini, abbigliamento comodo. Kway e scarponcini in caso di meteo incerto.

ALLEGATO I: Attività di educazione ambientale

1. MI ORIENTO DA BESTIA - speciale orienteering

Ogni anno gli animali si spostano da nord a sud e viceversa. Qualcuno affronta un piccolo spostamento, altri fanno anche 700 km a notte per raggiungere l'Africa. Ma quali sono le tecniche migliori per orientarsi nello spazio? Partendo dal mondo animale ci si può cimentare nelle principali tecniche per orientarsi in un percorso in mezzo al bosco.

Tematiche:

Orientamento, geografia

Utenza

scuola primaria, scuola secondaria I e II grado

Obiettivi

- Conoscenza dello spazio del singolo
- Sviluppo della cooperazione
- Approfondimento delle conoscenze sulla cartografia
- Sviluppo delle conoscenze di geografia

Tempo previsto:

da due a tre ore massimo presso il parco avventura

Attività proposte:

→ In aula: (facoltativo) durante questo incontro si approfondisce il tema dell'orientamento in natura, come gli animali si orientano e la storia dell'orientamento dai fenici ai giorni nostri. I temi affrontati saranno poi ripresi in campo sperimentandone alcuni.

→ Presso il parco avventura: Partendo dall'orientamento degli animali durante le loro migrazioni (tema eventualmente introdotto in aula), si arriva alle tecniche di orientamento usate dall'uomo (in maniera più o meno dettagliata a seconda del fruitore). Questa introduzione permette di presentare le "regole" per fare una sorta di percorso a tappe da svolgere nelle aree limitrofe al parco avventura.

ALLEGATO II: Attività di educazione ambientale

STORIE DI UN BIVACCO - speciale capanne

Un tronco, un rametto, ma anche pietre foglie e muschi: il bosco fornisce ogni materiale per costruire un rifugio sicuro. Come mettere tutto ciò insieme? Una corda, un nodo o semplicemente appoggiati? Un percorso più o meno fantastico per imparare a lavorare insieme e sviluppare le capacità manuali.

Tematiche:

Manualità, cooperazione.

Utenza

Scuola dell'infanzia, scuola primaria, scuola secondaria I e II grado

Obiettivi

- Sviluppo della capacità di cooperazione
- sviluppo delle capacità organizzative
- sviluppo delle capacità manuali
- sviluppo delle capacità di immaginazione (per i piccoli)

Tempo previsto:

da due a tre ore massimo presso il parco avventura

Attività proposte:

→ In aula (facoltativo): durante questo incontro si presenta il bivacco nella storia valutando anche i materiali che vengono utilizzati. Viene introdotto ed approfondito maggiormente il tema delle corde e dei principali nodi utilizzabili. Per i più piccoli questo è il momento più "fantastico" che permette la preparazione del lavoro in campo.

→ Presso il parco avventura: partendo dal *diritto al selvaggio* (a costruire un rifugio-gioco nei boschetti, ad avere canneti in cui nascondersi, alberi su cui arrampicarsi), si propone un laboratorio che permetta al fruitore di cimentarsi nella realizzazione dei principali nodi e di usare tali capacità per costruire una semplice capanna-rifugio. La tipologia di capanna proposta sarà diversa a seconda delle capacità del gruppo coinvolto: dalle mini capanne per i bambini più piccoli fino alle capanne più complesse per i ragazzi/adulti.

ALLEGATO III: Attività di team-building

SQUADRA SPECIALE OUTDOOR - speciale corde

Quando una squadra lavora unita il risultato è sempre migliore. Questo laboratorio permette al gruppo di sperimentare cosa significhi lavorare insieme e quanto questo sia utile per il gruppo e per il suo successo. La comunicazione è alla base perché i partecipanti riescano ad interagire in maniera efficace ed efficiente. Il contesto del parco avventura permette di realizzare l'attività in un contesto naturale ricco di esperienze.

Tematiche:

Attività di squadra.

Utenza

scuola primaria, scuola secondaria I e II grado

Obiettivi

- Conoscenza del gruppo
- Sviluppo della cooperazione e collaborazione
- sviluppo delle capacità di comunicazione
- sviluppo delle capacità di comprensione dell'importanza del lavoro di squadra

Tempo previsto:

da due a tre ore massimo presso il parco avventura

Attività proposte:

Per raggiungere gli obiettivi proposti si propongono attività di squadra semplici che hanno come filo conduttore la corda. Le attività prevedono un momento di presentazione, uno di realizzazione del gioco e un momento di condivisione su come si sia svolta l'attività stessa. Questo momento è quello cruciale che permette al partecipante di conoscere i propri compagni, confrontarsi e comprendere l'utilità della persona e del gruppo nel collaborare.

ALLEGATO IV: Attività di educazione ambientale

CONDOMINIO BOSCO - speciale tracce

Un percorso alla scoperta del bosco e dei suoi abitanti attraverso lo studio delle loro tracce. Gli alberi, come un condominio, accolgono uccelli, piccoli mammiferi e insetti proteggendoli dai loro predatori. Attività gioco o attività fantastiche per i più piccoli, permettono di imparare a guardare la natura in maniera più attenta così da coglierne le magie più nascoste.

Tematiche:

Zoologia, botanica, ecologia

Utenza

scuola dell'infanzia e scuola primaria

Obiettivi

- Sviluppo delle capacità di lavorare in gruppo
- Sviluppo delle capacità di ragionamento
- sviluppo delle capacità di immaginazione (scuola dell'infanzia e scuola primaria)

- Concetti di base di botanica e zoologia
- Concetti di base di ecologia

Tempo previsto:

da due a tre ore massimo presso il parco avventura

Attività proposte:

→ In aula (facoltativo): attraverso l'approfondimento in aula è possibile conoscere con maggior dettaglio alcuni degli animali presenti nei boschi così da maggiormente trovare eventuali tracce presenti durante l'uscita

→ Presso il parco avventura: partendo da un approfondimento sui tipi di tracce lasciate dagli animali (fatte, peli/piume, resti di cibo, tane, ecc), attraverso una piccola passeggiata nel bosco si va alla scoperta di eventuali tracce degli animali imparando quindi a conoscere quali possono essere. Il contesto boschivo permette poi di arrivare a comprendere l'importanza degli alberi come rifugio di ogni singolo abitante.

In caso di scuola dell'infanzia o scuola primaria la ricerca sarà di un animale fantastico al fine di incitare maggiormente l'esplorazione e facilitare la comprensione dei temi proposti.