

SCHEDE TECNICHE

Attività proposte per il servizio di educazione ambientale per gli anni: 2024-2025, 2025-2026, 2026-2027

Per ogni attività sono indicate le seguenti informazioni:

Classi target: semaforino

● ○ ○ 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.

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 e dell'acqua.

OBIETTIVO

Conoscere le piante e le loro funzioni biologiche ed ecosistemiche. 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 scelto saranno messi a disposizione materiali per la raccolta dati e campioni, kit analisi dell'aria, manuali di riconoscimento e schede di classificazione, macchina fotografica.

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".

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, macchina fotografica.

LUOGHI

Tutti i luoghi del Parco.

PRODOTTO FINALE

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

Conessioni verdi



A cosa serve un bosco? E una siepe, un prato, uno stagno? E se li prendo 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 carpirne 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 sull'ecosistema?

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, macchine fotografiche, lenti di ingrandimento

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



Una caccia al tesoro 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, macchine fotografiche, materiale per la caccia al tesoro

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, macchine fotografiche, bussola.

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

LUOGHI

Canali e aree umide e stagno 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 aiutano 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, carte gioco, macchina fotografica.

LUOGHI

Ville, giardini, canali e stagni, aree agricole, boschive e/o riforestate.

PRODOTTO FINALE

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

Contadino anch'io



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 i

MATERIALI DI LAVORO

Kit del contadino (palette, vasi, semi, terra, ecc...)

LUOGHI

Aree agricole, boscate, prati.

PRODOTTO FINALE

Ricostruzione di un piccolo ecosistema agricolo, di un lombricaio, di un vademecum agricolo.

Canali, rogge, filari e siepi



L'uomo è da sempre agricoltore, ma nel tempo il suo lavoro è molto cambiato. In che modo? Quali elementi si possono scorgere nel paesaggio? Quale è la funzione di canali, rogge, filari e siepi? Quali funzioni nel futuro? Un gioco ci guiderà nel trovare le risposte.

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.

STRUMENTI

Mappe, tematiche e storiche, macchina fotografica, materiali per lo svolgimento dell'attività di gioco.

LUOGHI

Ville storiche, canale Villoresi e rogge, aree agricole, boschive e/o riforestate

PRODOTTO FINALE

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