



LA NATURA È SCUOLA - Programma attività

ATTIVITÀ

DURATA

MATERIALI

OBIETTIVI

RACCORDI DISCIPLINARI

ACCOGLIENZA
Trova un tesoro umano
→

30 min

Bigliettini

Familiarizzare con il gruppo
e creare l'atmosfera di
collaborazione

La biodiversità e
l'importanza del diverso
come ricchezza

Chi sono? →

30 min

Fotocopie da file: CHI SONO

Conoscere la Natura nel giardino
scolastico con un approccio ludico

Detective della
biodiversità
→

60 min

- Lente d'ingrandimento;
- App iNaturalist;
- Scheda di osservazione

Focalizzare l'attenzione, educare
all'osservazione, promuovere il
metodo scientifico, creare reti di
ricerca, partecipare ad attività di
Citizen science

Scienze, tecnologia,
geografia

Poesie in natura →

20 min

Fogli e matite

Promuovere l'attenzione e il
benessere in natura

Lingua italiana: rime,
similitudini, metafore...

Orienteering →

30 min

File

Imparare in modo ludico

Matematica-scienze e
tecnologia

CIRCLE TIME
Cosa metto in valigia?
Cosa lascio? →

10 min

Restituire al gruppo impressioni,
emozioni, valutazioni finali



LA NATURA È SCUOLA

Le attività proposte possono essere rimodulate e adattate in base all'ordine scolastico dei partecipanti, all'interesse mostrato durante l'attività e alle preferenze di chi gestisce l'incontro. Di seguito si descrivono le varie proposte.

→ ATTIVITÀ DI ACCOGLIENZA (ICEBREAKING)

L'Icebreaking, parola inglese che significa letteralmente “**rompere il ghiaccio**”, rappresenta il **primo passo** per avviare un'esperienza formativa in modo coinvolgente e partecipato, aiuta a trasformare **un insieme di individui in una comunità che apprende**, ponendo le basi relazionali ed emotive necessarie per rendere il percorso più efficace, collaborativo e significativo.

Nei percorsi rivolti a adulti e insegnanti, questo momento iniziale assume un valore particolare: consente di creare un **clima positivo**, favorire la conoscenza reciproca e costruire un clima di fiducia all'interno del gruppo.

Ogni partecipante arriva con il proprio bagaglio di esperienze, competenze ed emozioni; dedicare del tempo all'attivazione iniziale permette di riconoscere questa ricchezza e di metterla in circolo fin da subito. Un'attività di icebreaking risveglia **entusiasmo**, stimola la **curiosità** e incoraggia una **partecipazione più autentica**. Per gli insegnanti, inoltre, vivere in prima persona questa fase significa riscoprire l'importanza dell'accoglienza e dell'energia iniziale nei processi di apprendimento.





LA NATURA È SCUOLA

→ TROVA UN TESORO UMANO

Si distribuisce un bigliettino a ogni partecipante con la consegna di “**cercare una persona che...**” e ci si distribuisce casualmente nello spazio.

- SAPPIA POTARE;
- CONOSCA LE ERBE EDULI;
- CONOSCA IL SIGNIFICATO DELLA PAROLA FITOALIMURGIA;
- CONOSCA LE ERBE CURATIVE;
- AMI FOTOGRAFARE;
- AMI DISEGNARE LA NATURA;
- CONOSCA IL NOME DI 10 ERBE AROMATICHE;
- ABBIA IL SUO ALBERO PREFERITO;
- SAPPIA DESCRIVERE LE DIFFERENZE TRA UNA CINCIARELLA E UNA CINCIALLEGRA;
- SAPPIA DISTINGUERE UNA TACCOLA DA UNA CORNACCHIA GRIGIA;
- RICONOSCA IL VERSO DEL FRINGUELLO;
- ABBIA MAI FATTO IL COMPOST;
- DISTINGUA UN LOMBRICO DA UNA LARVA DI COLEOTTERO;
- SAPPIA COSTRUIRE UNA CASSETTA NIDO;
- ABBIA VOGLIA DI FARE UN CORSO DI FOTOGRAFIA NATURALISTICA;
- AMI PASSEGGIARE IN NATURA PER TROVARE LA CALMA;
- CHE COLTIVI IL SUO ORTO;
- SAPPIA COS'È UN ANFIBIO;
- ABBIA MAI VISTO DAL VIVO UN RAPACE.

I partecipanti sono liberi di **muoversi** lentamente nell'area all'aperto del giardino scolastico alla ricerca della persona che corrisponde alla consegna data. Può anche darsi che una persona non riesca a trovare la persona che deve cercare ma intanto avrà dialogato con molti altri ed è proprio questo confronto che dà valore a questa attività. Ogni tema contenuto nelle varie consegne può essere poi approfondito con un momento di **raccoglimento e confronto comune**.





LA NATURA È SCUOLA

→ CHI SONO?

Il coordinatore stampa le schede già pronte dal **file: CHI SONO** una per ogni partecipante e l'attacca con una spilla da balia alla schiena delle persone.

Ogni partecipante **deve scoprire “chi è”** facendo **domande univoche** agli altri, domande alle quali si può rispondere con un **sì o un no**. Ovviamente le altre persone sanno tu chi sei, ma non hanno interesse a dirtelo perché vince chi scopre per primo la propria identità. Si può ovviamente adattare a vari ambienti: mare, bosco, qualsiasi ambiente naturale.

Vince chi indovina per primo/a la propria identità.



→ DETECTIVE DELLA BIODIVERSITÀ

È un'**attività di osservazione** che potrà essere tarata a seconda del target di riferimento, ecco perché i vari strumenti di osservazione: occhi, orecchie e **lenti d'ingrandimento** per i più piccoli, **binocoli**, **app** per i più grandi.

<https://www.inaturalist.org/>



iNaturalist



Download iPhone



Download Android



LA NATURA È SCUOLA

→ POESIE IN NATURA...

Suddividere il gruppo in 4-5 sottogruppi in cui si individuerà un referente/ capogruppo/scrivano. Si chiede poi di fare un **giro libero nel giardino scolastico** (10 minuti) per **esplorare e osservare**. Al termine si riporta i gruppi a sedere e si chiede loro di trovare circa 5 parole, verbi e/o aggettivi che esprimano le emozioni che si stanno provando in quel momento. A partire da quelle **si proverà a scrivere una poesia, una filastrocca, un racconto o una lettera** (10 minuti). Al termine si leggeranno tutte e si valuterà con gli applausi (applausometro) quella che piace di più a tutti (5 minuti).





LA NATURA È SCUOLA

→ ORIENTEERING IN NATURA

OBIETTIVO

I partecipanti, divisi in squadre, devono trovare, rispondendo a degli indovinelli, 1 delle 4 lanterne (possono essere semplicemente 4 barattoli trasparenti con tappo) nascoste in punti strategici dell'area (il cortile della scuola, un parco pubblico, una riserva/Oasi Naturalistica). Nella lanterna troveranno un QR code da scansionare per accedere a un form/questionario sulla biodiversità, la sfida successiva!

La squadra che completa il percorso nel minor tempo possibile vince!

PREPARAZIONE

Il percorso

- Si stampa, se possibile, una mappa dell'area con i luoghi dove si trovano le lanterne: prato, albero, suolo/humus, cespuglio.
 - Si stampano gli indovinelli che servono a individuare i nascondigli delle lanterne (1 pagina 1 indovinello) per le 4 squadre.
 - Si stampa il file Lanterne con il QR code che rimanda al test "La ricchezza della biodiversità" su Outlook Forms.
- Si inserisce 1 foglio lanterna QR code all'interno di ogni lanterna
 - Si nascondono le lanterne nei punti strategici dell'area scelta.
- #### Le sfide
- Si inizia distribuendo 1 indovinello per ogni gruppo (solo quello finale sarà stampato per ogni gruppo e posto nella lanterna insieme al QR code). La soluzione indicherà il luogo della mappa dove si trova la lanterna. L'indovinello finale, invece, guiderà al luogo del traguardo.
 - Una volta trovata la lanterna il gruppo accederà, attraverso il QR code, al form con il test a punti "La ricchezza della Biodiversità"
 - Terminato il test, la soluzione dell'indovinello finale indicherà il traguardo: il simbolo del logo WWF a indicare l'associazione che è la soluzione dell'indovinello.
 - Al traguardo si valuterà il gruppo vincente, quello che avrà totalizzato il massimo punteggio nel minor tempo (Ogni domanda del questionario risolta correttamente vale 10 punti).
 - Ultima Sfida per assegnare il bonus (fare una foto di gruppo divertente)





LA NATURA È SCUOLA

SVOLGIMENTO

1. Si dividono i partecipanti in 4 squadre (o 4 singoli) e si chiede loro di darsi un nome.
2. Il percorso è libero, tutte le squadre ricevono una mappa dell'area e l'indovinello con l'indizio sulla posizione della lanterna.
3. Le squadre partono alla ricerca. Devono trovare la propria lanterna, scansionare il QR code e rispondere al test.
4. Risolvono la sfida (inviando le risposte del test in tempo reale e ricevendo le risposte). Solo allora possono risolvere l'indovinello finale che hanno trovato nella lanterna e capire dove sarà il traguardo.
5. Arrivano al traguardo indicato nell'indovinello finale e fanno la foto di gruppo divertente che è l'ultima sfida per il bonus.

PREMIAZIONE

- Si sommano i punti delle squadre.
- Si premia la squadra con più punti o che ha finito prima con il punteggio massimo.

Assegnazione Punti

Ogni squadra può guadagnare punti in base a: risposte corrette ai questionari → +10 punti per ogni risposta corretta (100 punti se rispondono correttamente a tutte le domande)

- Velocità → Bonus tempo per chi completa prima il percorso
- Bonus Extra → Sfida aggiuntiva la foto divertente del gruppo

Bonus Tempo

1^a squadra a completare il percorso → +20 punti
2^a squadra → +15 punti
3^a squadra → +10 punti
4^a squadra → +5 punti

Bonus Extra

Foto in Natura → La squadra che si scatta la foto più divertente in natura → +5 punti

Classifica Finale e Premiazione

Vince la squadra con più punti → Attestato
Secondo e terzo posto → Attestato



LA RISOLUZIONE DI QUESTO INDOVINELLO TI PORTERÀ AL TRAGUARDO!

INDOVINELLO FINALE:

*"Non sono un animale ma difendo foreste e mari,
porto un simbolo bianco e nero conosciuto in tutto il mondo.
Mi batto per specie minacciate e habitat fragili,
unendo scienza, educazione e azione concreta.
Chi sono?"*







ALBERO

COMPLIMENTI, HAI TROVATO LA TUA LANTERNA!

Inquadra il QR code
e rispondi al questionario →





LA NATURA È SCUOLA

→ VALIGIA

Al termine dell'incontro, disposti in cerchio, sarà chiesto ai partecipanti di **condividere con gli altri un pensiero positivo, un'emozione, una considerazione** che pensa di portare a casa in valigia alla fine del percorso e in opposizione qualcosa di negativo che intende lasciare lì, qualcosa di cui si vuole liberare.

