

DIDATTICHE ESPERIENZIALI
PER UNA SCUOLA PUBBLICA CHE SA EMOZIONARE



titolo del percorso didattico

A.A.AMICO ALBERO

area tematica

ORTICOLTURA E GIARDINAGGIO

progetto di

DOCENTI SCUOLA PRIMARIA LUPIA

destinatari

classi III - IV - V della Scuola Primaria

durata percorso didattico

3 ORE

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

I vegetali sono il vero motore del mondo.

Creano sulla Terra le condizioni essenziali per la sopravvivenza di tutto il mondo animale, di cui facciamo parte anche noi. Producono l'ossigeno e puliscono l'aria che respiriamo, regolano il clima che ci consente di stare bene e sono alla base di ogni catena alimentare.

La nostra vita è intrecciata con la loro e la nostra sopravvivenza dipende dalla loro presenza e dalla loro salute. E allora... conosciamole meglio!!!

OBIETTIVI

- Conoscere l'elemento Albero entrando in contatto con esso, attraverso i sensi ed il cuore.
- Capire la funzione indispensabile del mondo vegetale per la nostra sopravvivenza.
- Conoscere la struttura di una pianta e le funzioni delle sue parti
- Individuare e conoscere alcune piante autoctone della pianura vicentina.
- Vivere emozionalmente un albero.

ATTIVITÀ

DEL PERCORSO DIDATTICO

Attività 1

titolo

USCITA ALLA RICERCA DI UN BOSCHETTO
DI PIANURA/ORIENTEERING

durata 30 MINUTI

svolgimento

Con la classe si esce dalla scuola e si passeggia per la campagna circostante (prestando particolare attenzione a punti di riferimento ben conosciuti e localizzandosi sulla mappa del paese) con lo scopo di individuare una piccola area boschiva del nostro territorio. Se ne individua una particolarmente ordinata e pulita lungo l'argine del torrente Astico.



materiale

mappa di Lupia, bussola

Attività 2

titolo

INDOVINA L'ALBERO

durata 20 MINUTI

svolgimento

Con i bigliettini, si procede a suddividere la classe in coppie. I componenti delle coppie si assegnano due ruoli, uno del 'cieco' (viene bendato con una benda scura) e uno della 'guida'. All'inizio la guida sceglie un albero e guida il cieco da esso, seguendo un percorso più o meno complesso. Il cieco, lasciato solo con la pianta, la conosce attraverso il tatto, l'odorato, l'udito, eventualmente il gusto. Dopo cinque minuti la guida allontana il cieco dall'albero e gli toglie la benda. Il cieco deve ritrovare la pianta. Dopo, guida e cieco si scambiano i ruoli.

materiale

foglio, bende scure

Attività 3

titolo

CIRCLE - TIME

durata 15 MINUTI

svolgimento

Con i bambini disposti a cerchio, si fa un breve brainstorming sulle conoscenze scientifiche relative ai vegetali, alla fotosintesi, alla respirazione e traspirazione. L'insegnante trascrive ciò che emerge in un cartellone, realizzando una semplice mappa concettuale delle conoscenze possedute dagli alunni sull'albero.

materiale

cartellone, pennarello grosso

ATTIVITÀ

DEL PERCORSO DIDATTICO

Attività 4

titolo

Gioco BANDIERA CON LE FOGLIE

durata 15 MINUTI

svolgimento

Ogni coppia sceglie due foglie dello stesso tipo e si posiziona su due file poste di fronte. Si gioca a bandiera chiamando i nomi degli alberi al posto dei numeri.

materiale

coppie di foglie uguali, fazzoletto

Attività 5

titolo

CHE ALBERO SONO?

durata 30/40 MINUTI

svolgimento

Ogni bambino individualmente sceglie un albero e lo conosce sensorialmente (accarezza il tronco, lo annusa, ne tocca le foglie, le osserva, appoggia l'orecchio lungo il fusto, ...). Nel cartoncino-libretto (cartoncino A3 piegato a libretto) disegna un'intestazione e all'interno effettua il frottage della corteccia e della foglia. Successivamente dedica al suo albero uno scritto (poesia, lettera, diario, ...), arrivando a dargli un nome proprio, come se fosse un vero e proprio amico.

materiale

matite, colori, cartoncino A3)

Attività 6

titolo

GIOCO ALCE ROSSA

durata 30 MINUTI

svolgimento

Gioco Alce Rossa, con i cartoncini coi nomi degli alberi autoctoni al posto dei numeri.

materiale

cartoncini, scotch biadesivo.

