



PARCO REGIONALE
DELL'APPIA ANTICA

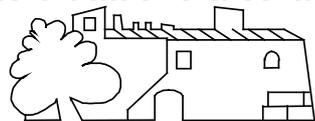
Il Parco



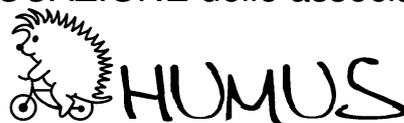
dell' Appia Antica

modulo per la scuola dell'infanzia e i
primi tre anni della scuola primaria

Proposte didattiche a cura del *SETTORE EDUCAZIONE* delle associazioni



COMITATO PER IL PARCO DELLA CAFFARELLA



ASSOCIAZIONE CULTURALE "HUMUS" onlus

per informazioni: tel. 06.789279, e-mail: caffarella@romacivica.net

L'aula decentrata "Parco regionale dell'Appia Antica"

La scarsa coscienza che i cittadini hanno del valore e della fruibilità del patrimonio storico archeologico e naturale della nostra città è un fattore di degrado per il patrimonio stesso. Questa constatazione, per noi che da venti anni lottiamo per difendere e far conoscere la Caffarella e più in generale il Parco regionale dell'Appia Antica, è un motivo di preoccupazione. Proponiamo quindi una serie di attività didattiche che sfruttano quelle caratteristiche del Parco regionale dell'Appia Antica che ne fanno un "luogo di apprendimento" all'aria aperta e in mezzo alla natura, sperando di invogliare gli insegnanti e gli educatori a portare i bambini a conoscere il patrimonio ambientale e culturale del luogo in cui vivono, e a renderli protagonisti della sua difesa e valorizzazione.

Esperienza della natura nel Parco della Caffarella

L'agricoltura, l'industria, l'urbanizzazione, l'incremento demografico, l'aumento incessante del consumo energetico dei diversi paesi del mondo hanno alterato profondamente l'ambiente naturale e stanno sottraendo risorse che spesso non potranno nemmeno essere rinnovate. I ricercatori ritengono che la situazione stia peggiorando in modo drammatico; l'80% degli europei risiede ormai nell'ecosistema urbano, e il coinvolgimento di ciascuno di noi è ormai indispensabile.

Conoscere l'ambiente è il modo migliore per imparare a rispettarlo; non è indispensabile andare nei grandi parchi nazionali africani, infatti la natura esiste anche intorno a noi e aspetta solo di essere meglio conosciuta. Come dice "The State of the World 1998", il rapporto annuale sullo stato del pianeta composto dal Worldwatch Institute, "Il destino di uccelli, mammiferi, rane, pesci e della rimanente biodiversità non dipende tanto da quel che succede nei parchi naturali quanto da ciò che succede dove viviamo, lavoriamo e ci procuriamo i mezzi di sostentamento".

Saranno proprio i bambini a educare i genitori, magari stigmatizzando certi comportamenti negativi degli adulti. È importante quindi che i bambini prendano contatto con la natura, con l'ambiente sociale e con la cultura del luogo in cui vivono: questa è una delle raccomandazioni delle Indicazioni nazionali per i piani personalizzati delle attività educative nelle Scuole dell'Infanzia e Primaria, e farà sentire i bambini protagonisti e importanti.

Al tempo stesso un'escursione è un'occasione per trascorrere una bella giornata in mezzo alla natura, in un ambiente che è sempre colmo di meraviglie e la cui esplorazione è indubbiamente affascinante. Con questa scheda proponiamo un'attività didattica da svolgere nel Parco regionale dell'Appia Antica che, per la ricchezza degli aspetti presenti (emergenze storiche, paesaggio, valenze naturali) offre numerosi spunti per realizzare percorsi educativi per le scuole di ogni ordine e grado. La conoscenza e lo studio dell'area infatti, può rappresentare il filo conduttore nella programmazione scolastica per un lavoro esauriente e interdisciplinare, integrato da numerose uscite sul territorio.

La Caffarella e l'autonomia scolastica

«I progetti inerenti l'educazione ambientale possono rappresentare una parte integrante e qualificante del P.O.F.» (Dichiarazione d'intenti sull'educazione ambientale del Provveditorato agli Studi di Roma, Ufficio Studi e Programmazione, anno 1999). E non solo.

La proposta risponde alle esigenze del Regolamento "Autonomia delle istituzioni scolastiche" (D.P.R. 8 marzo 1999 n. 275), in base al quale da un lato «Il Piano dell'offerta formativa ... riflette esigenze del contesto culturale, sociale ed economico della realtà locale» (c. 2 art. 3), e dall'altro «Le istituzioni scolastiche ... realizzano ampliamenti dell'offerta formativa che tengano conto delle esigenze del contesto culturale, sociale ed economico delle realtà locali» (c. 1 art. 9). L'importanza del territorio di appartenenza con le sue risorse sociali, istituzionali e culturali è ribadita dalle Indicazioni nazionali per i piani personalizzati delle attività educative nelle Scuole dell'Infanzia e Primaria.

Dal momento che il Regolamento "Autonomia delle istituzioni scolastiche" stabilisce che «il dirigente scolastico attiva i necessari rapporti con gli enti locali e con le diverse realtà istituzionali, culturali, sociali ed economiche operanti sul territorio» (c.4 art. 3), si propone che il modulo sia sviluppato con la collaborazione dell'associazione culturale "Humus"-onlus.

Il modulo didattico per la scuola dell'infanzia e per i primi tre anni della scuola primaria (sulla base della documentazione di Chiara Zenga e della dott.ssa Alessia Bello)

Finalità generali

Senza aver alcun bisogno di aiuto da parte degli adulti, i bambini, appena entrano nel Parco, attivano immediatamente tutti i cinque sensi e intraprendono un percorso di conoscenza della natura e del territorio che spontaneamente crea un legame affettivo, e fa nascere un rapporto personale ed emotivo con il mondo animato e inanimato.

La finalità generale del modulo è semplice: accompagnare il bambino nell'elaborazione del suo modello di ricerca, nella costruzione di conoscenze e nell'acquisizione di abilità e competenze, rimuovendo ciò che ostacola il piacere e il desiderio di scoperta. I giochi e le azioni proposte hanno lo scopo di promuovere la manualità, la creatività, la capacità di collaborare ad un progetto comune e l'acquisizione di una terminologia appropriata. Sono inoltre previsti momenti di riflessione con i bambini, con l'obiettivo del miglioramento delle capacità espressive e della percezione della differenza tra il passato e il presente e tra fantastico e reale.

Il progetto, che per le scuole limitrofe al Parco potrebbe essere utilmente integrato nel piano dell'offerta formativa, deve necessariamente essere multidisciplinare coinvolgendo l'ambiente geografico, naturale, artistico, storico e culturale; ciò implica, da parte degli insegnanti, l'attenzione a differenti punti di vista.

L'attività è differenziabile in unità didattiche legate al cambiamento di stagione e all'apprendimento per gradi attraverso diversi tipi di esperienza.

Unità di apprendimento n. 1: i segreti della natura

Obiettivi formativi specifici

L'obiettivo dell'unità è scoprire i vari esseri viventi presenti nel parco; i bambini svolgeranno una indagine sulle principali forme di vita presenti nella Caffarella, e secondariamente riconoscere le dipendenze esistenti ed operanti tra gli esseri viventi incontrati.

1) Prima della visita

Per preparare l'escursione dovremo innanzitutto scegliere il percorso e stabilire le soste. Occorrerà anche predisporre il materiale necessario alle semplici esperienze sul campo, come forbici, lenti di ingrandimento, scatole, pinzette, sacchetti di plastica trasparente, per osservare, riporre e conservare i reperti che raccoglieremo.

2) La visita

Come introduzione al momento della "esperienza attiva" stimoliamo la curiosità dei bambini con domande del tipo:

- Come si chiama quel fiore? Quanti colori possiamo riconoscere in lui?
- A chi apparteneva questo piccolo guscio abbandonato sul prato? Che cosa ci possiamo fare?
- Da quale albero viene questo frutto?
- Questa pianta ha foglie davvero particolari, quando sono morte che cosa ci possiamo fare?

La visita prosegue con il momento della "esperienza attiva", durante la quale i giovani visitatori toccano e analizzano l'albero o una pianta o un sasso. Con i pastelli a cera faremo il calco della corteccia di un albero. Tante piccole cose possono essere osservate con il microscopio stereoscopico o anche con la lente; inoltre potremo intraprendere una raccolta di reperti da analizzare in classe, e se la stagione lo consente raccoglieremo frutti e foglie, cominciando con la importante questione della classificazione dei reperti, e della loro divisione in scatole e sacchetti a seconda della loro natura.

Al termine della "esperienza attiva" creiamo un momento di ascolto: nel bosco possiamo raccontare storie e leggende di fate e folletti, al ninfeo di Egeria storie e miti di ninfe e re, oppure ricorrere a Esopo:

L'ACQUILA E LO SCARAFAGGIO (Esopo)

Un'aquila inseguiva una lepre per catturarla. Questa non sapeva come trovare aiuto; così, visto uno scarafaggio, il solo animale che il caso le fece incontrare, si diede a supplicarlo. Lo scarafaggio la rassicurò e, appena l'aquila gli si avvicinò, prese a scongiurarla perché non gli portasse via la povera lepre. Ma l'aquila non si curò di quel piccolo insetto nero e divorò la lepre proprio sotto i suoi occhi.

Memore dell'offesa, lo scarafaggio, da allora, prese a seguire l'aquila con costanza: osservava i luoghi dove quella faceva il nido e deponeva le uova; volava al nido, si posava sulle uova e le faceva rotolare provocandone la rottura.

Cacciata da tutti i luoghi, l'aquila un giorno si rivolse a Giove, il re degli dei, e lo pregò di procurarle un luogo sicuro, dove poter fare le sue covate. Giove le permise di deporre le uova sulla propria pancia. Ma lo scarafaggio ideò uno stratagemma: fece una pallottola di sterco, volò sopra la pancia di Giove e ve lo lasciò cadere.

Il dio, per liberarsi da quella sporcizia, si alzò n piedi con uno scatto e, senza rendersene conto, fece cadere a terra le uova.

Da quel tempo, si dice che nella stagione in cui appaiono gli scarafaggi le aquile non facciano il nido!

Realtà e fantasia sono ancora molto legate e ai bambini piace "giocare" con le parole e con le immagini. La fiaba e il racconto forniscono la possibilità di imparare divertendosi, e offrono numerose opportunità per chiarire argomenti disciplinari all'interno dei divertenti avvenimenti di una narrazione. Nello stesso tempo, le fiabe e i racconti danno la possibilità di imparare creando perché, attraverso la comprensione e la trasformazione creativa delle sequenze narrative, si realizza la conoscenza del territorio.

Gli alunni siedono sul terreno, dove osservano, disegnano e anche, dopo qualche istante di silenzio, entrano con l'immaginazione nella storia del racconto: per catturare l'attenzione seguiremo alcuni semplici accorgimenti, come far cantare ai ragazzi una strofa, indossare un qualsiasi capo di abbigliamento (anche un semplice nastro) che ci identifichi come narratori, ecc.

3) In classe

Tornati in classe i bambini saranno impegnati nella utilizzazione dei reperti raccolti. Dei fiori sentiremo il profumo, con le foglie costruiremo un semplice erbario, i semi saranno piantati in un vaso, ecc..

Unità di apprendimento n. 2: la piramide alimentare

Obiettivi formativi specifici

L'obiettivo dell'unità è riconoscere le dipendenze esistenti ed operanti tra gli esseri viventi presenti nella Caffarella comprendendo le relazioni tra essi all'interno della catena alimentare. Il secondo obiettivo è acquisire, attraverso la sollecitazione della curiosità di scoprire fiori e animali, la conoscenza del comprensorio della Caffarella, con uno studio dei diversi aspetti.

1) Prima della visita (I fase in classe)

Prima della visita prepareremo un cartellone con una piramide divisa in quattro livelli: alla base scriviamo "piante", sopra "erbivori", sopra ancora "carnivori" e in cima "uomo". Prepareremo anche alcune figure degli esseri viventi che abitano nel parco e che incontreremo, un fiore, una pianta, gli alberi, la pecora, il gheppio, l'uomo. Distingueremo quali animali sono amici dell'uomo e perché (gli animali domestici). Costruiamo alcuni animali utilizzando materiali semplici e da recuperare (mollette, tappi di sughero, stecchini, ecc.). Dovremo ricordare anche che i bambini spesso hanno già visitato il Bioparco, e in Caffarella si aspettano di incontrare gli elefanti!

2) La visita (II fase)

Nella vallecola sotto l.go P. Tacchi Venturi presentiamo la Caffarella e domandiamo ai ragazzi quali sono le forme di vita che ci aspettiamo di incontrare nella nostra passeggiata. Apriamo quindi il cartellone con la piramide alimentare, che descriviamo come un gioco per comprendere chi mangia erba e chi mangia animali. Introduciamo l'argomento ricordando che «il parco pieno di animali che abbiamo appena visto, al contrario di ciò che sembra, non è un mondo "fisso"; sono presenti tanti animali che interagiscono tra loro e con il "verde" che ci circonda: le mucche si cibano dell'erba, la volpe si ciba degli uccellini e dei topi, ecc.; se gli animali non interagissero tra loro finirebbero per morire di fame».



Cominciamo dal gradino n. 1 (piante); è il gradino più importante sia per gli uomini che per gli animali. Perché le piante sono così importanti? Perché forniscono cibo, ossigeno, ecc. Gli alunni stessi attaccano con la spillatrice i disegni delle piante (una margherita, il trifoglio, il papavero, il dente di leone, ecc.). Con i pastelli a cera faremo il calco della corteccia dell'albero, e se la stagione lo consente ne raccoglieremo i frutti e le foglie.

Chi si ciba delle piante? Il gradino n. 2 descrive gli erbivori. Mostriamo i disegni delle mucche e delle pecore e li attacchiamo al cartellone.

Il gradino n. 3 è quello dei carnivori: volpe, rondine, barbagianni, upupa, gheppio; osserviamo le cornacchie che volteggiano in cielo: anch'esse sono carnivore.

In cima alla piramide c'è l'uomo, sia erbivoro che carnivoro; questo ci permette di descrivere la relazione tra l'uomo e il Parco della Caffarella, dove si praticano (o almeno si dovrebbero praticare) l'agricoltura e la pastorizia nel rispetto della Natura.

Ci incamminiamo quindi verso la Vaccareccia; per ogni essere vivente che incontriamo ripetiamo il nome ad alta voce insieme ai ragazzi, che poi disegneranno la figura sul quadernone; per gli animali chiederemo ai ragazzi di imitare il verso. Alla Vaccareccia potremo osservare sia gli animali da cortile sia i locali in cui si trasforma il latte in formaggio.

Oltrepassato il fiume Almona potremo sedere in circolo e perfezionare nomi, versi e disegni. Potremo anche dividere i ragazzi in gruppetti inviandoli ad osservare e disegnare piante e animali. I disegni saranno tutti attaccati sul cartellone. Alcune piante potrebbero essere raccolte e attaccate sul tabellone con il loro nome scritto accanto. E' anche l'occasione per prendere con carta e pastelli l'impronta della corteccia di qualche albero; anch'essa sarà attaccata sul cartellone.

Concludiamo con il gioco della piramide.



Occorre uno spago molto lungo; facciamo sedere i bambini in circolo e distribuiamo dei fogli con il disegno e il nome degli animali e delle piante; per cominciare chiediamo: «Chi è la margherita?» e consegniamo il capo dello spago; allora chiediamo: «Chi è che mangia la margherita?» e passiamo lo spago p. es. all'insetto o alla lumaca; poi «Chi mangia la lumaca?» e così via, passando lo spago alla pecora, alla mucca, alla capra (gli erbivori), poi al gheppio, alla volpe ecc. Alla fine avremo un intreccio con il quale osserveremo che ogni gradino della catena alimentare è in relazione con un altro, e tutti gli esseri viventi sono strettamente dipendenti tra loro; la volpe mangia le lucertole, le lucertole mangiano gli insetti, gli insetti si nutrono del nettare dei fiori: cosa succederebbe alla lucertola se non ci fossero più fiori? E alla volpe se non ci fossero le lucertole? Se un bambino lascia lo spago l'intreccio si perde; se alla piramide togliessimo un gradino, tutta la piramide crollerebbe.

La Natura perciò deve essere rispettata senza alterare nessun "gradino".

3) In classe (III fase)

Nell'incontro conclusivo in classe i bambini prepareranno il cartellone con i disegni degli abitanti della Caffarella che abbiamo incontrato, sugli animali della fattoria e quelli del bosco.

Unità di apprendimento n. 3: "L'albero delle stagioni: importanza dell'albero nell'ecosistema"

L'escursione in Caffarella per osservare e studiare la natura è un momento particolarmente emozionante per i bambini, che impareranno a osservare collettivamente i piccoli elementi dell'ambiente naturale.

Obiettivi formativi specifici

L'obiettivo dell'unità è l'osservazione del cambio delle stagioni in Caffarella, scoprendo l'importanza dell'albero nell'ecosistema, e riconoscendo le dipendenze esistenti ed operanti tra gli esseri viventi grazie alla grande varietà di habitat nella Caffarella. Il secondo obiettivo è acquisire, attraverso la sollecitazione della curiosità, la conoscenza del comprensorio della Caffarella con uno studio dei diversi aspetti: la ricca vegetazione diventa strumento per accompagnare i bambini nell'affascinante e divertente scoperta del mondo che li circonda.

1) Prima della visita (I fase in classe)

Prima della visita dovremo scegliere l'ambiente alberato nel quale vogliamo portare i bambini: il boschetto di robinie vicino alla Vaccareccia, il boschetto di pioppi sotto via Macedonia, i boschetti di querce dal lato della via Appia Antica, ecc. Dovremo anche verificare se potremo effettuare una sosta in qualche luogo caratteristico, come ad esempio al casele cinquecentesco della Vaccareccia, dove i bambini possono osservare gli animali da cortile, oppure al Ninfeo di Egeria, dove racconteremo storie di ninfe e di antichi re, o anche nell'ambiente acquatico naturale del fiume Almone.

Stabilito il percorso prepareremo un cartellone con il grande albero, e parleremo delle sue parti e della sua importanza. Se saranno gli stessi bambini a disegnare, procederemo allo studio dell'albero verificando mano a mano quello che c'è e quello che manca. Prepareremo anche alcune figure degli animali che lo abitano, che attaccheremo sulla figura procedendo da quelli che abitano il primo livello fino a quelli della chioma. Dovremo ricordare anche che i bambini spesso hanno già visitato il Bioparco, e in Caffarella si aspettano di incontrare gli elefanti!

Per abituare i bambini all'osservazione conduciamo delle attività ludiche, sia didattiche che interattive, a partire dalle forme degli oggetti comuni: si ricercano le forme naturali attraverso il tatto, le mani e il viso; con la scatola magica e le carezze naturali porteremo i bambini a distinguere una superficie ruvida da una liscia, appiccicosa, ecc., sviluppando abilità che ci saranno utili sul campo, di fronte alla corteccia dell'albero; il gioco sugli odori serve a distinguere l'odore dolce dal pungente ecc. In questo incontro introduciamo concetti di educazione ad un corretto comportamento nel Parco.

2) La visita (II fase)

Se la visita ha inizio dall'ingresso di l.go P. Tacchi Venturi, scesi in Caffarella i bambini entreranno subito in contatto con l'ambiente naturale e potranno già attivarsi nell'osservazione del tronco di pioppo lasciato sul terreno.

Durante la passeggiata, per ogni essere vivente che incontriamo ripetiamo il nome ad alta voce insieme ai ragazzi, che poi disegneranno la figura sul quadernone; per gli animali chiederemo ai ragazzi di imitare il verso. Individuato finalmente il nostro albero, lo presentiamo raccontandone miti e leggende, osservando le foglie, la corteccia, il fiore, la ghianda o il frutto.

La visita prosegue con il momento della "esperienza attiva", durante la quale i giovani visitatori toccano e analizzano l'albero o una pianta. Con i pastelli a cera faremo il calco della corteccia dell'albero, e se la stagione lo consente ne raccoglieremo i frutti e le foglie. La cosiddetta esperienza tattile è, soprattutto per i ragazzi della scuola primaria, un momento estremamente coinvolgente ed emozionante, la cui portata educativa va là di là della semplice comprensione della differenza fra un materiale organico e uno inorganico. L'approccio diretto con la corteccia di un albero, per quanto comune, soddisfa l'esigenza istintiva del "toccare", di fare in questo modo proprio l'oggetto, comprendendone meglio l'importanza. Tale consapevolezza porta inoltre i ragazzi, ormai consci che anche gli elementi naturali vanno rispettati e conservati, ad accettare con maggior serenità i divieti e le barriere che inevitabilmente condizionano la visita.

Al termine della "esperienza attiva" creiamo un momento di ascolto: nel bosco possiamo raccontare storie e leggende di fate e folletti, al ninfeo di Egeria storie e miti di ninfe e re. Gli alunni siedono sul terreno, dove osservano, disegnano e anche, dopo qualche istante di silenzio, entrano con l'immaginazione nella storia del racconto: per catturare l'attenzione seguiremo alcuni semplici accorgimenti, come far cantare ai ragazzi una strofa, indossare un qualsiasi capo di abbigliamento (anche un semplice nastro) che ci identifichi come narratori, ecc.



Se il gruppo non è numeroso e il boschetto che abbiamo scelto è sufficientemente lontano dalle strade proveremo con la passeggiata sensoriale ad occhi chiusi, per sentire i suoni e i profumi del bosco: foglie secche, uccelli, vento, ecc.: quali sono i suoni naturali, quali quelli artificiali? Riconosciamo gli odori?

Tornati all'aperto possiamo tirare fuori i fogli di carta e i colori e osservare i colori del parco che riproduciamo nella tavolozza dei colori. Completiamo la nostra escursione con altre attività pratiche:

- *frottage*, rilievo di impronte, misurazione dei tronchi degli alberi, raccolta e riconoscimento di foglie, fiori e pietre;

- laboratorio sul campo "Vestiamo l'albero";

- se la visita avviene all'inizio dell'anno scolastico (in autunno) raccogliamo i frutti dell'albero, che poi planteremo in vaso una volta tornati in classe.

3) In classe (III fase)

In classe analizzeremo i colori dell'autunno: dalla rielaborazione della tavolozza dei colori potremo affrontare argomenti sulla vita delle piante, la formazione dell'humus, ecc..

Se avremo raccolto frutti o semi potremo proseguire con la loro piantumazione. Nel caso dei lecci osserviamo in classe la ghianda e del suo sviluppo, che confronteremo con quello della zucca, pianta dell'orto (l'esperienza prosegue nel corso dell'anno). E anche possibile drammatizzare le leggende raccontate nel bosco.

Unità di apprendimento n. 4: "Formacolare: colori, profumi, suoni della Caffarella"

Obiettivi formativi specifici

"Formacolare" è un'attività legata alla conoscenza della natura attraverso l'esplorazione con i cinque sensi, partendo dagli elementi base della forma e del colore. Protagonista di questa ricerca è l'albero, osservato, in particolare, nelle parti della foglia e della chioma. La grande varietà di vegetazione della Caffarella offre molteplici spunti: dai lunghi filari di bagolari, gelsi e noci, ai boschetti di aceri, lecci, farnie e roverelle, ricchi di alberi secolari. Il secondo obiettivo è acquisire, attraverso la sollecitazione della curiosità, la conoscenza del comprensorio della Caffarella con uno studio dei diversi aspetti.

1) Prima della visita (I fase in classe)

A partire dalle forme degli oggetti comuni conduciamo delle attività ludiche, sia didattiche che interattive: si ricercano le forme naturali attraverso il tatto, le mani e il viso; con la scatola magica e le carezze naturali porteremo i bambini a distinguere una superficie ruvida da una liscia, appiccicosa, ecc.; il gioco sugli odori serve a distinguere l'odore dolce dal pungente ecc. In questo incontro introduciamo concetti di educazione ad un corretto comportamento nel Parco. Dovremo ricordare anche che i bambini spesso hanno già visitato il Bioparco, e in Caffarella si aspettano di incontrare gli elefanti!

2) La visita (II fase)

La visita guidata ha inizio dall'ingresso di I.go P. Tacchi Venturi. Scesi in Caffarella i bambini avranno un primo contatto con l'ambiente attraverso l'osservazione del pioppo, dell'albero del rosario, proseguendo troveremo l'olmo, la mimosa, il leccio, le querce, la robinia. Ogni albero sarà confrontato con le forme elementari di oggetti d'uso comune, e il suo colore sarà osservato nella differenza delle sfumature e della luce del giorno.

Ci incamminiamo verso un boschetto (il boschetto di robinie vicino alla Vaccarella, il boschetto di pioppi sotto via Macedonia, i boschetti di querce dal lato della via Appia Antica). Per ogni essere vivente che incontriamo ripetiamo il nome ad alta voce insieme ai ragazzi, che poi disegneranno la figura sul quadernone; per gli animali chiederemo ai ragazzi di imitare il verso. In alternativa possiamo avviare una piccola caccia al tesoro: proponiamo una lista di 10 cose (piuma, seme, sasso, foglia, verme, un oggetto bianco, uno verde, uno tondo, uno liscio, uno ruvido, ecc.) da trovare nella passeggiata, restando pronti a spiegare perché una cosa si trova e un'altra no (p. es. se il terreno è secco sarà difficile incontrare un verme).

Arrivati al boschetto possiamo svolgere le attività percettive di esplorazione del parco: è il momento della "esperienza attiva", durante la quale i giovani visitatori toccano e analizzano un albero o una pianta per mezzo di attività pratiche: *frottage*, rilievo di impronte, misurazione dei tronchi, raccolta e riconoscimento di foglie, fiori e pietre. La cosiddetta esperienza tattile è, soprattutto per i ragazzi della scuola primaria, un momento estremamente coinvolgente ed emozionante, la cui portata educativa va là di là della semplice comprensione della differenza fra un materiale organico e uno inorganico.

L'approccio diretto con la corteccia di un albero, per quanto comune, soddisfa l'esigenza istintiva del "toccare", di fare in questo modo proprio l'oggetto, comprendendone meglio l'importanza. Tale consapevolezza porta inoltre i ragazzi, ormai consci che anche gli elementi naturali vanno rispettati e conservati, ad accettare con maggior serenità i divieti e le barriere che inevitabilmente condizionano la visita.

Con i pastelli a cera faremo il calco della corteccia dell'albero, e se la stagione lo consente ne raccoglieremo i frutti e le foglie. Con le foglie di qualche pianta o le foglie cadute dagli alberi assembliamo il cartellone dei colori della stagione: rosso, giallo, verde scuro, verde chiaro, ecc., che permetterà ai bambini di "portare a casa un pezzo di parco".

Se il bosco è protetto verso l'esterno condurremo il gioco della grande ricerca.

Se il gruppo non è numeroso e il boschetto è sufficientemente lontano dalle strade proveremo con la passeggiata sensoriale ad occhi chiusi, per sentire i suoni e i profumi del bosco. Se non è possibile la passeggiata sensoriale creiamo un momento di ascolto: nel bosco possiamo raccontare storie e leggende di fate e folletti, al ninfeo di Egeria storie e miti di ninfe e re. Gli alunni siedono sul terreno, dove osservano, disegnano e anche, dopo qualche istante di silenzio, entrano con l'immaginazione nella storia del racconto: per catturare l'attenzione seguiremo alcuni semplici accorgimenti, come far cantare ai ragazzi una strofa, indossare un qualsiasi capo di abbigliamento (anche un semplice nastro) che ci identifichi come narratori, ecc.

3) In classe (III fase)

In classe i bambini eseguiranno un lavoro individuale con la realizzazione di un piccolo libro degli alberi, con chiome e foglie dalle forme diverse, che verranno colorate attraverso diverse tecniche, per stimolare la conoscenza delle infinite possibilità del colore. Durante il laboratorio i bambini avranno a disposizione supporti di immagini, oggetti e quant'altro possa facilitare il ricordo dell'esperienza sensoriale vissuta in Caffarella.

Unità di apprendimento n. 5: “Il tesoro della ninfa Egeria”

Il Parco della Caffarella è molto ricco d'acqua; si tratta, infatti, di una valle fluviale, attraversata dal fiume Almone. Sono presenti sorgenti e fossi che creano un ambiente vario e ricco di vegetazione, adatto all'osservazione delle molteplici caratteristiche dell'elemento acqua. Inoltre, strutture architettoniche di diverse epoche diventano "contenitori" d'acqua ideali per comprendere i tanti utilizzi da parte dell'uomo. La natura e la storia dell'acqua sono a portata di bambino grazie anche alle affascinanti leggende legate al fiume Almone e alla ninfa Egeria.

Obiettivi formativi specifici

Con l'esplorazione della natura della Caffarella e con la scoperta di luoghi, storie, tradizioni del parco vogliamo favorire nei bambini la conoscenza della propria realtà territoriale e il rispetto e la valorizzazione del mondo animato e inanimato che ci circonda. In secondo luogo, la risoluzione degli enigmi permette di ascoltare, comprendere e rielaborare la storia delle origini di Roma e le leggende della ninfa Egeria e del dio Almone, collocando persone, fatti ed eventi nel tempo; nello stesso tempo la caccia al tesoro favorisce il lavoro in gruppo, la localizzazione in uno spazio aperto, l'esecuzione di un percorso sulla base di indicazioni verbali e scritte, l'introduzione di uno schema investigativo per risolvere gli enigmi, e la negoziazione con gli altri della soluzione.

1) Prima della visita (I fase in classe)

Introduciamo i bambini alla conoscenza del luogo da visitare attraverso la lettura delle leggende e dei racconti legati alla valle, con l'ascolto dei suoni dell'acqua e della natura. Quindi affrontiamo la questione: perché l'acqua è così importante? Su un mappamondo osserviamo che l'area blu, che si trova tra i continenti, occupa la maggior parte della superficie del nostro pianeta. Senza acqua non potremmo vivere, sia perché dobbiamo berla per dissetarci, sia perché la usiamo per produrre energia e per l'irrigazione dei campi.

I bambini avranno a disposizione cartine, immagini e fotocopie su cui lavorare che potranno in seguito conservare. I bambini più grandi potranno anche redigere una Linea del Tempo, per una cronologia elementare.

2) La visita (II fase)

Partiamo da l.go P. Tacchi Venturi e scendiamo nella vallecchia sottostante, dove i bambini avranno il primo contatto con l'ambiente attraverso l'osservazione diretta e le attività pratiche; si spiega ai bambini la tecnica del *frottage* (basta prendere un foglio di carta, appoggiarlo sopra una superficie con dei rilievi, poi prendere un pastello a cera e strofinarlo in su e in giù per tutta la dimensione del foglio in maniera da far apparire la sua forma), del rilievo di impronte, la misurazione dei tronchi degli alberi, la raccolta e il riconoscimento di foglie e pietre per un successivo allestimento di un museo a scuola. Comincia l'osservazione della storia dell'acqua con la fontanella pubblica.

Si prosegue verso la Vaccareccia dove le classi osservano gli animali da cortile e il casale rinascimentale: l'osservazione del fontanile dei Torlonia è la tappa per la storia dell'acqua. Procediamo quindi fino al fiume Almone, dove si vedrà il primo ambiente acquatico naturale. Osserviamo attentamente e prendiamo fotografie: prima di andare via i bambini dovranno disegnare il fiume su un grande cartellone, inserendo tutti gli oggetti animati e inanimati che vedono.

Dopo la merenda i bambini di 4-5 anni proseguono verso il ninfeo di Egeria, dove l'acqua e l'edificio erano usati dagli antichi romani per il divertimento e per avere sollievo nei giorni estivi.

2bis) La visita (II fase)

La visita parte da vicolo di S. Urbano, da dove procederemo fino a raggiungere il fiume Almone prendendo spunto da una semplice caccia al tesoro. L'insegnante premette che il dio del fiume della Caffarella ha nascosto un tesoro; ha però anche lasciato alcune tracce; i bambini dovranno aiutarsi a cercarle, e mentre saranno i più grandi quelli che leggeranno il testo (probabilmente qualche bambino di 5 anni sa già leggere), tutti insieme dovranno scoprirne il significato. I foglietti saranno scritti maiuscolo, con caratteri molto grandi, su foglietti da arrotolare e legare con un fiocco colorato. Bisogna ricordare di nascondere i biglietti prima dell'arrivo della classe. Il primo biglietto viene trovato da qualche parte appena arrivati:

Primo testo (da trovare alla discesa dal pullman):

Se il mio tesoro vuoi trovare
con grande attenzione devi cercare
nel verde della valle della Caffarella
in mezzo ad una natura molto bella
per trovare la prima traccia
vai dove quando bevi ti lavi la faccia

La soluzione è la fontanella pubblica: i bambini quando bevono alla fontanella in genere si fradiciano. Qui comincia l'osservazione della storia dell'acqua.

Secondo testo (nascosto alla fontanella)

Qui comincia un'avventura
alla scoperta dei monumenti e della natura
ci sono tre lecci molto vecchi
che non sono ancora secchi
ai piedi del leccio più vicino
guarda bene: c'è un bigliettino

La soluzione è il Bosco Sacro, evitando di portare i bambini al leccio più vecchio che è vicino allo strapiombo. Qui i bambini avranno un primo contatto con l'ambiente attraverso l'osservazione diretta e attività pratiche: *frottage*, rilievo di impronte, misurazione dei tronchi degli alberi, raccolta e riconoscimento di foglie, fiori e pietre.

Terzo testo (nascosto al primo dei tre lecci del bosco sacro)

Io vivo in mezzo a queste foglie
del saggio re Numa ero la moglie
vedo il futuro, sono vecchissima
mi nascondo tra gli alberi ma sono bellissima
se della mia sorgente avrai rispetto
cerca cerca, troverai un foglietto

La soluzione è la ninfa Egeria; al ninfeo di Egeria discuteremo di come l'acqua e l'edificio erano usati dagli antichi romani per il divertimento e per avere sollievo nei giorni estivi.

Quarto testo (legato alla recinzione del ninfeo di Egeria)

Dell'acqua del Parco io sono il padrone
protego il fiume con grande attenzione
se verso il mio fiume il ruscello seguirai
e al ponte con pazienza cercherai
dentro allo scrigno d'oro
sta nascosto il mio tesoro

La soluzione è il dio Almona, e lo scrigno d'oro sarebbe una scatola di scarpe foderata con la carta dorata, mentre il tesoro sono caramelle per tutti i bambini; nei pressi del fiume Almona si vedrà un ambiente acquatico naturale.

3) In classe (III fase)

In classe esamineremo attentamente il cartellone del fiume, alla ricerca dell'intruso: cosa ci deve essere (piante, uccelli, pesci, insetti, ...) e cosa non ci deve essere (forchette di plastica, scarpe, bottiglie, copertoni, ...). I bambini eseguiranno anche un lavoro individuale con la ricostruzione del ninfeo di Egeria su foglio A3, utilizzando diversi tipi di cartoncini, più spessi per la muratura, colorati per i marmi, e inserendo elementi decorativi a piacere (statue, vegetazione, personaggi storici) disegnati o ritagliati, per avere tante interpretazioni diverse su questo luogo.

Unità di apprendimento n. 6: "Vivere in campagna" (il latte non cresce al supermercato)

Finalmente nel paese in cui viviamo è scomparso quasi persino il ricordo della penuria alimentare, e l'ossessione per le diete ha sostituito il ritmo delle stagioni, dove l'alimento sottovuoto o di conserva, refrigerato o disidratato e trasportato in tutta fretta è diventato un artefatto misterioso, sempre più elaborato. L'altro verso della medaglia è che «non si sa più che cosa mangiare»: non assistiamo più direttamente, come accadeva nelle società tradizionali, alla produzione dei cibi, e la catena alimentare e gli stessi alimenti sono stati snaturati da un modello industriale in cui, ad esempio, le farine animali hanno sostituito l'erba da pascolo.

La produzione di massa, nata sulle macerie del dopoguerra per portare l'Unione Europea da una condizione di dipendenza nei confronti del resto del mondo a quella di potenza esportatrice, ha avuto come conseguenza funesta la nascita di nuovi rischi sanitari che vanno ben oltre la semplice responsabilità degli agricoltori e dell'allevamento intensivo; basta ricordare i fenomeni cosiddetti della "mucca pazza", della "lingua blu", del "vino al metanolo", dei "polli all'olio combustibile", del "pesce al mercurio", dell'"afta epizootica", ecc. ecc.. La crisi di fiducia che colpisce la nostra alimentazione non è limitata al metodo di produzione, né all'origine particolare (come nel caso degli organismi geneticamente modificati) di certi prodotti: essa investe l'intera catena alimentare.

A Roma la valle della Caffarella è sicuramente il luogo nel quale è presente il maggior numero di specie di animali selvatici: uccelli, mammiferi, oltre ad anfibi e rettili e numerosi invertebrati. Accanto a questi, grazie alla presenza dell'uomo e alla attività agricola - pastorale, vivono quegli animali domestici (galline, oche, mucche, pecore, capre) che animano, da sempre, il paesaggio della campagna.

Obiettivi formativi specifici

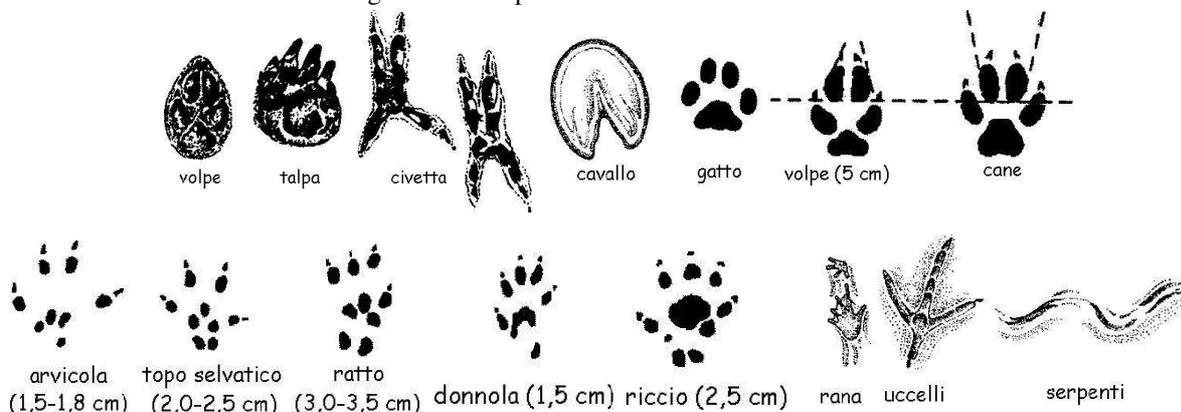
Riconoscimento nel Parco delle zone di pascolo, osservazione delle mucche e delle pecore, il latte come prodotto specifico di questi animali e come origine di prodotti derivati, la produzione di ricotta e pecorino alla Vaccareccia

La visita (II fase)

Partiamo da l.go P. Tacchi Venturi e scendiamo nella vallecchia sottostante, dove i bambini avranno il primo contatto con l'ambiente attraverso l'osservazione diretta e le attività pratiche; si spiega ai bambini la tecnica del *frottage*, del rilievo di impronte, la misurazione dei tronchi degli alberi, la raccolta e il riconoscimento di foglie e pietre per un successivo allestimento di un museo a scuola. Si prosegue verso la Vaccareccia, (casale agricolo del Cinquecento) dove osserveremo gli animali da cortile e si visiteranno alcuni ambienti interni dove si effettuano le attività di produzione casearia.

Se saremo fortunati potremo fare il calco in gesso dell'impronta di qualche animale. Avremo bisogno di un piccolo recipiente, un bastoncino per mescolare, strisce di cartoncino alte 4 cm e lunghe 60-70 cm, fermagli per la carta, gesso in polvere a presa rapida, acqua, colori a tempera e un pennello, cera da sciogliere, un coltellino e una scatola di cartone.

Per fare il calco procediamo così: liberiamo l'orma da eventuali corpi estranei (sassolini, rametti, ecc.); circondiamo la traccia con una striscia di cartoncino da chiudere con un fermaglio; prepariamo nel recipiente l'impasto di acqua e gesso, mescolando con il bastoncino; versiamo il miscuglio nell'impronta, dentro la striscia di cartone; lasciamo asciugare il gesso, e quando si è indurito lo liberiamo dalla striscia di cartone; solleviamo delicatamente il calco aiutandoci con il coltellino e togliendo eventuali pezzi di fango; quando il gesso è completamente duro, lo ripuliremo con uno spazzolino e avremo così ottenuto un calco in negativo dell'impronta.



Prima di andar via, ci ricorderemo di rimettere ogni cosa a posto.

L'ultima tappa è l'ambiente acquatico naturale del fiume Almona e il suo rapporto con le attività dell'uomo.

In classe (III fase)

Tornati a scuola possiamo eseguire un lavoro individuale con la ricostruzione del casale della Vaccareccia su foglio A3, utilizzando diversi tipi di cartoncini, più spessi per la muratura, colorati per individuare le diverse fasi costruttive, e inserendo sagome degli animali domestici, elementi decorativi a piacere (vegetazione, personaggi, animali selvatici) disegnati o ritagliati, per tante interpretazioni diverse sulla vita in campagna. In classe possiamo anche far germinare una pianta nel vaso di plexiglas.

Se durante l'escursione abbiamo eseguito il calco di una impronta prepariamo di nuovo l'impasto di acqua e gesso che mettiamo nella scatola di cartone; cospargiamo di cera il calco in negativo; premiamo quindi il calco sull'impasto di acqua e gesso nella scatola, e lasciamolo così per un quarto d'ora; alla fine togliamo il calco in negativo, e avremo ottenuto un'impronta uguale a quella vista nel parco.

Unità di apprendimento n. 7: la tomba di Cecilia Metella (e il Circo di Massenzio)

Il castello è per i bambini una realtà affascinante: è il luogo magico dove principesse, fate, cavalieri e streghe intrecciano le loro storie; d'altra parte nel loro immaginario c'è un castello molto diverso da quello che è un castello per il nostro territorio. Proprio per questo, senza anticipare niente, partendo dalla loro idea di castello proponiamo un percorso didattico che li porti a conoscere altre realtà e soprattutto ad apprezzare e conoscere il loro territorio.

Sull'asse della via Appia Antica, proprio accanto al castello dei Caetani, il Circo di Massenzio è oggi uno dei più importanti esempi di circo privato romano, che faceva parte della villa dell'imperatore Massenzio (IV sec. d.C). Il circo era lo spazio destinato prevalentemente alle corse dei cavalli e delle bighe e, assieme allo stadio e all'anfiteatro, rappresentava il luogo di divertimento e di aggregazione per il popolo romano.

Obiettivi formativi specifici

L'educazione al patrimonio artistico locale, l'esplorazione e la scoperta della storia del proprio territorio, integrati ad una corretta educazione del sé (educazione socio-affettivo-relazionale) permettono di rafforzare il legame con il territorio di appartenenza, incentivando il rispetto e la valorizzazione del mondo animato e inanimato che ci circonda. In secondo luogo, la risoluzione degli enigmi permette di ascoltare, comprendere e rielaborare storie legate a Roma e alla tradizione cristiana, collocando persone, fatti ed eventi nel tempo; nello stesso tempo la caccia al tesoro favorisce il lavoro in gruppo, la localizzazione in uno spazio delimitato, l'esecuzione di un percorso sulla base di indicazioni verbali e scritte, l'introduzione di uno schema investigativo per risolvere gli enigmi, e la negoziazione con gli altri della soluzione.

Prima della visita (I fase in classe)

Prima della visita vogliamo individuare i personaggi e l'azione che si svolge nel luogo del castello, portando i bambini a comunicare le proprie conoscenze e a formulare ipotesi sulla vita nel castello.

Come primo passo vogliamo lavoriamo sull'immagine fantastica del castello. Chiediamo quindi ai bambini di individuare fra le fiabe conosciute quelle ambientate nel castello, accompagnando la discussione con la lettura e/o il racconto di fiabe conosciute e non: "Quando la bella addormentata era piccola, nel castello c'era la festa perché era nata e la festa era nel salotto", "Barbablù aveva il castello e le chiavi di tutte le stanze. Dopo arrivano i fratelli della regina e la sorella li vedeva dalla torre più alta", "Robin Hood abitava nella foresta ma il nemico suo abitava in un castello", "Il gatto con gli stivali era andato nel castello dell'orco e se lo mangia quando diventa piccolo come il topo", "Cenerentola va al castello del principe a ballare e lì conosce il principe e poi si sposano".

Il secondo passo è l'individuazione dei personaggi che si muovono all'interno dei castelli e delle avventure che vi sono accadute: "Ci vivevano i cavalieri, le principesse, il drago e i fantasmi; i cavalieri sono persone", "I bambini non c'erano e le principesse stanno solo sulle favole", "C'erano i bambini perché li facevano le regine e le principesse", "C'era la cuoca e la bidella che puliva", "E la signora che lavava i piatti." Questa attività si completa con l'osservazione di libri e il disegno delle storie e dei personaggi.

Il terzo passo è passare alla comunicazione di immagini del reale: conversazioni, disegni (ciascuno disegna il suo castello), giochi, uso di libri per orientare i bambini alla riflessione su ciò che conoscono del castello, distinguendo gli elementi fantastici da quelli reali e il presente dal passato: "E' fatto di pietre e mattoni", "Ha la porta di legno e le finestre non hanno le serrande e non sono quadrate", "Erano le case di una volta quando non c'erano le case" ecc. Tenendo conto delle nuove conoscenze acquisite i bambini possono costruire un castello utilizzando materiale di recupero (scatole delle scarpe ecc.). Con cartoncino e materiale di recupero costruiamo un castello, nel quale probabilmente dovremo mettere: "il salone dove si mangia", "la prigione", "la camera da letto", "il giardino con il pozzo e il tesoro", ecc.

La visita (II fase)

Terminato questo lavoro, che potremmo definire di risistemazione delle conoscenze, andremo ad esplorare la tomba di Cecilia Metella e il castello dei Caetani compresa la chiesetta di san Nicola.

I bambini troveranno un castello diverso sia da quello che erano abituati ad immaginare, sia da quelli che avevano visto nelle figure o costruito con il cartoncino; la visita infatti vuole favorire la costruzione di nuove conoscenze legate alla realtà territoriale. I bambini più grandi potranno documentare l'escursione prendendo qualche foto con una macchina fotografica "usa e getta", ma già la registrazione delle verbalizzazioni successive è la migliore verifica dei risultati del percorso: "Ho visto le mura e c'erano perché quelli cattivi andavano al castello, prendevano le scale, salivano su e combattevano; qualcuno cascava", "C'era una torre a forma rotonda", "Le finestrelle sui muri e sulle torri erano piccole perché servivano a vedere e a non farsi vedere", "C'era un pozzo perché non esisteva il rubinetto, prendevano l'acqua dal pozzo con i secchi".

Un ottimo *escamotage* per sviluppare l'orientamento e l'interpretazione di messaggi è affiancare l'esplorazione con una semplice caccia al tesoro. La caccia al tesoro rappresenta un elemento di forte coesione tra bambini e adulti, permette di imparare insieme all'interno di un percorso cooperativo strutturato, nel quale si acquisiscono abilità cognitive e sociali.

L'insegnante premette che a scuola è arrivata la lettera del simpatico fantasma Gaetano, che da sette secoli sorveglia il castello, il quale ci scrive di aver preparato una caccia al tesoro perché stiamo studiando proprio il suo castello; i bambini dovranno aiutarsi a cercare le varie tracce, e mentre saranno i più grandi quelli che leggeranno il testo (probabilmente qualche bambino di 5 anni sa già leggere), tutti insieme dovranno scoprirne il significato. I foglietti saranno scritti maiuscolo, con caratteri molto grandi, su foglietti da arrotolare e legare con un fiocco colorato. Bisogna ricordare di nascondere i biglietti prima dell'arrivo della classe. Il primo biglietto viene letto prima di entrare:

Primo testo (da leggere in classe o da trovare alla discesa dal pullman):

Troverai il tesoro che ho nascosto
solo se riuscirai ad indovinare il posto
per trovare la prima traccia
vai dove quando bevi ti lavi la faccia
non devi fare troppa fatica
perché è accanto alla strada antica

La soluzione è la fontanella pubblica accanto alla via Appia Antica, di fronte al palazzo baronale: i bambini quando bevono la fontanella quasi sempre si fradiciano.

Secondo testo (nascosto alla fontanella):

Qui con la mia famiglia ho abitato
qui ho ballato, mangiato e governato
avvicinati al portone
e cerca con attenzione
accanto allo scalino
troverai un bigliettino

La soluzione è il portone del palazzo baronale.

Terzo testo (nascosto accanto ad uno degli scalini):

Se il mio tesoro vuoi trovare
con grande attenzione devi cercare
nel mio palazzo ce ne sono sei
ma una sola raffigura una "lei"
se davanti a lei ti inginocchi con rispetto
troverai il quarto foglietto

La soluzione è l'unica delle sei statue che si allineano lungo una parete del palazzo che mostra di appartenere ad una donna.

Quarto testo (nascosto alla base della statua):

Nella buia apertura che porta
alla tomba della nobile ragazza morta
dappertutto dovrai guardare
senza mai il parapetto attraversare
dietro alla bianca figura
troverai un biglietto con la mia scrittura

La soluzione è il tunnel che entra nel mausoleo di Cecilia Metella.

Quinto testo (nascosto alla base del torso di una statua):

Se il mio tesoro vuoi scoprire
dal palazzo devi uscire
segui il fianco dell'edificio
dedicato a Gesù e al suo sacrificio
vicino alla porta c'è uno scrigno dorato
è il mio tesoro, lo hai trovato!

La soluzione è la porta laterale della chiesa di S. Nicola di Bari, e lo scrigno d'oro sarebbe una scatola di scarpe foderata con la carta dorata, mentre il tesoro sono caramelle per tutti e un diploma per ciascun bambino con lo stemma dei Caetani e la nomina a cavaliere del castello.

Accanto al castello dei Caetani troviamo anche il Circo di Massenzio; qui illustreremo brevemente le parti principali che costituivano il circo (l'arena, le gradinate, i palchi, i box di partenza, ecc.) e lo svolgimento delle gare con la figura dell'auriga, per capire soprattutto il valore del "gioco" in una popolazione così antica; punto fondamentale sarà il confronto con gli sport moderni; il laboratorio sul campo si effettuerà nell'arena del circo con un lavoro collettivo di ricostruzione attraverso immagini, sagome, fotografie, delle strutture visibili e immaginate; i bambini avranno la possibilità di animare il "loro" circo creando dei personaggi per le squadre delle bighe, per l'imperatore, per il pubblico, ecc..

Una ulteriore possibilità per concludere questa unità è percorrere un tratto delle Mura Aureliane. Osservando le porte, le torri e le mura discuteremo con i bambini se si tratta di un altro castello, che somiglia a quello che abbiamo visto anche se molto più grande!

In classe (III fase)

Una volta organizzate le conoscenze, verificato che i bambini abbiano cominciato a prendere coscienza della complessità della realtà, e continuato a divertirsi con scoperte sempre nuove, possiamo tornare al linguaggio grafico-pittorico, questa volta cercando di interessare i bambini mostrando loro come "i pittori famosi" hanno dipinto i castelli che avevano visto. Così, osservando un De Chirico o un Signac, il disegno di un anonimo del '300 ed altre opere più o meno famose, ogni bambino può ridisegnare il suo castello acquisendo nuove tecniche pittoriche ed imparando ad utilizzare colori e sfumature. Come resistere infine alla tentazione di inventare collettivamente nuove storie in quei castelli, del tipo: "Il castello e il fantasma", magari divertendoci a caratterizzare il personaggio del fantasma Gaetano?

Unità di apprendimento n. 8: "Dove abita una goccia d'acqua?"

Da quando il poeta Pindaro incise, insieme ai Sette Savi, la frase «Non c'è niente di meglio dell'acqua» all'ingresso dell'oracolo di Delfi sono trascorsi molti secoli, eppure ancora oggi l'acqua è un elemento cruciale per ogni sviluppo civile e sociale. Con questa unità ci proponiamo di interessare i nostri concittadini più piccoli al tema dell'uso dell'acqua, in particolare a Roma, ponendosi domande sull'evoluzione del rapporto tra i Romani e questo elemento, la ricchezza d'acqua potabile della città di Roma, la continuità di tale disponibilità fin dai tempi antichi, le diverse modalità di uso dell'acqua a Roma come fonte di vita nel corso dei secoli.

L'area degli acquedotti si estende attraverso un lunghissimo tratto della campagna romana, tanto da costituire un vero e proprio parco di grande importanza storica e naturalistica. Protagonista, assieme alle splendide architetture romane, è l'acqua. Sono presenti fossi e un laghetto artificiale che creano un ambiente vario e ricco di vegetazione, adatto all'osservazione delle molteplici caratteristiche dell'elemento acqua. Inoltre le strutture architettoniche degli acquedotti diventano "contenitori" d'acqua ideali per comprendere i tanti usi da parte dell'uomo.

Obiettivi formativi specifici

L'educazione al patrimonio artistico locale, l'esplorazione e la scoperta della storia del proprio territorio, integrati ad una corretta educazione del sé (educazione socio-affettivo-relazionale) permettono di rafforzare il legame con il territorio di appartenenza, incentivando il rispetto e la valorizzazione del mondo animato e inanimato che ci circonda. In secondo luogo, i giochi di galleggiamento permettono di toccare e manipolare, valutare quantità e operare inferenze, introdurre uno schema investigativo e negoziare con gli altri la spiegazione dei fenomeni osservati.

Prima della visita (I fase in classe)

Prima della visita prepariamo su un quadernone un dizionario illustrato, con quei termini che i bambini troveranno poi sul campo: arco, acquedotto, torre, cisterna, tomba, strada, mattone, villa, ecc.

La visita (II fase)

La visita ha inizio dall'ingresso di via Lemonia (a sinistra della chiesa di san Policarpo), si attraversa l'acquedotto Felice e l'acquedotto Marcio - Tepula - Iulia, fino ad arrivare al canale della marrana dell'acqua Mariana; qui abbiamo di fronte le grandi arcate dell'acquedotto Claudio - Anio Novus, a fianco il casale di Roma Vecchia e dietro il laghetto artificiale. Durante la passeggiata accenniamo la storia dell'acquedotto, e soprattutto i principi del suo funzionamento. Osserviamo gli oggetti dei quali i bambini hanno già appreso il nome a scuola, oppure facciamo loro ripetere ad alta voce i termini nuovi che impariamo durante la passeggiata.

Invitiamo i bambini a disegnare sul quadernone l'acquedotto Claudio; i bambini di tre anni, ricercando ed esplorando nel mondo dei colori naturali, scarabocchiano una qualche forma ma scegliendo i colori giusti; a quattro anni possono sperimentare tecniche e colori diversi, e scegliere liberamente l'inquadratura per disegnare in modo semplice il pilone e la linea del canale; a cinque anni disegneranno la silhouette dell'acquedotto o del casale di Roma Vecchia, aggiungendo i particolari dei blocchi di tufo, il prato, il lago, il ponte, il cielo, il sole e magari anche loro stessi o i loro famigliari.

Seduti sul prato, chiediamo ai bambini di riflettere sui loro disegni. I più piccoli saranno sollecitati a commentare liberamente i soggetti disegnati, le forme prodotte e i colori scelti. I più grandi potranno anche riordinare in successione logico - temporale i soggetti disegnati (acquedotto - casale - lago ponte strada). Tutti insieme poi cercheranno di rispondere a domande del tipo: "A cosa serve un acquedotto?", "Come si chiamano questi acquedotti?", "Chi era questo Claudio?", "e chi era Felice?", "Cos'è un imperatore?", "Sapete se oggi nel mondo c'è ancora qualche imperatore?" ecc.

Arrivati al laghetto svolgiamo semplici giochi di galleggiamento e navigazione con legni, sugheri e imbarcazioni varie. Mostriamo ai bambini pezzetti di sughero, palline da ping pong, sassolini di varia forma e dimensione e altri oggetti ancora, e chiediamo loro di indovinare se questi galleggiano o affondano; proviamo quindi a verificare nel laghetto le ipotesi fatte, e discutiamo insieme i motivi del comportamento degli oggetti.

Un altro esperimento è il gioco dell'acquedotto. Ogni bambino ha un pezzo di cartone che tiene con le mani piegato come per farne un canale per l'acqua; uno dietro l'altro, i bambini formano un lungo acquedotto; a questo punto spieghiamo perché la pendenza doveva essere né troppo leggera (altrimenti l'acqua torna indietro) né troppo forte (alla prima tortuosità l'acqua esce fuori), e anche il perché si cercava un percorso di cresta e non di fondovalle: provare a far passare l'acquedotto in una buca!

Un'ultima attività possibile è l'osservazione degli elementi naturalistici: il paesaggio, l'acqua, la fauna (in primavera potremo osservare il volo delle libellule) e la flora.

Durante tutta la visita è comunque sempre utile fare attenzione a sollecitare i bambini ad adempiere a semplici consegne: riordino del materiale, utilizzazione degli strumenti per il galleggiamento, ecc.

In classe (III fase)

In classe possiamo eseguire un lavoro individuale con la ricostruzione di un arco di acquedotto su cartoncino A4. Si utilizzano diversi tipi di materiali, più o meno spessi per la muratura e colorati, inserendo elementi decorativi a piacere (animali, vegetazione, personaggi storici) disegnati o ritagliati, per avere tante interpretazioni diverse su questo luogo.

Il lavoro individuale si trasforma alla fine in un lavoro "collettivo": i lavori verranno uniti per creare un unico grande acquedotto da tenere in classe.

Assistenza fornita

assistenza fornita dall'associazione: un operatore ogni 20-25 alunni, laureato o laureando, di formazione naturalistica o umanistica, con preparazione specifica sul luogo da visitare e già con esperienza didattica;

costi e materiale disponibile: per tutte le proprie attività l'associazione si limita a chiedere un rimborso spese, gli alunni dovranno però portare con sé quaderno e astuccio (e ovviamente un berretto e l'irrinunciabile merenda) e gli strumenti concordati con l'operatore; il rimborso è così definito:

servizio svolto	la quota comprende	costo
visita guidata	un operatore ogni 20-25 alunni che accompagna la classe e illustra i luoghi e i monumenti, cartina a ciascun ragazzo, documentazione sul luogo, sussidio per l'insegnante, possibilità di tutoraggio a distanza via email	60 EURO
visita guidata con laboratorio sul campo	come sopra, più le schede da compilare e il materiale per il laboratorio	75 EURO
incontro per la preparazione e/o la verifica dell'attività sul campo (in classe o al Punto informativo del Parco)	un operatore per un intervento di due ore con proiezione di diapositive o un video; sono disponibili 40 sedie	35 EURO
laboratorio in classe	come sopra, più il materiale	60 EURO

La quota non comprende: il trasporto della classe.

Note: sono sempre raccomandate calzature adatte ad una passeggiata in campagna.