



REGIONE
LAZIO



ENTE PARCO REGIONALE RIVIERA di ULISSE
Via della Breccia, 5 - 04024 Gaeta (LT)

Programma di Educazione all'ambiente anno scolastico 2015-2016

Approvato con Determinazione del Direttore n.135 del 29 luglio 2015

Il Parco Regionale Riviera di Ulisse ha tra le sue finalità statutarie la promozione di attività di educazione, formazione e ricerca scientifica, anche interdisciplinare, nonché il recupero e la valorizzazione delle testimonianze antropologiche, archeologiche, storiche e architettoniche e delle attività tradizionali.

In relazione alla sola attività di educazione ambientale finalizzata alla divulgazione della cultura scientifica, il Parco Regionale Riviera di Ulisse ha svolto, sin dalla sua nascita, una intensa attività coinvolgendo le scuole di ogni ordine e grado.

Negli anni ha collaborato con l'Agenzia Regionale Parchi della Regione Lazio. Con il Centro Regionale di Educazione Ambientale della Regione Lazio, con la Soprintendenza Archeologica del Lazio.

Promuove i suoi programmi e gli eventi sul sito www.parcorivieradiulisse.it e sulla pagina Facebook “Parco Riviera di Ulisse”.

La programmazione triennale a partire dall'anno scolastico 2015-2016 fino all'anno 2017-2018 prevista, non può prescindere dalla valorizzazione del patrimonio naturale, culturale, storico e archeologico presente nelle aree naturali gestite dal Parco Riviera di Ulisse, mirando a un'educazione allo sviluppo sostenibile, come processo per mezzo del quale gli individui acquisiscono consapevolezza e attenzione verso il loro ambiente, attitudini ed esperienze per cui saranno in grado di agire per risolvere individualmente o collettivamente i problemi dell'ambiente.

Attività

Guardiaparco in Erba

a cura del Personale di Vigilanza dell'Ente Parco.

Rivolto alle scuole primarie e secondarie di I grado.

Tema

Il lavoro del Guardiaparco.

Finalità

Condividere con le giovani generazioni le tematiche che riguardano il ruolo, le funzioni e le attività del Guardiaparco, anello di congiunzione fra l'amministrazione dell'Ente e il territorio. Il guardiaparco conosce a fondo l'area protetta in tutte le sue componenti, naturali e antropiche, e vigila in funzione della sua tutela, mettendo in campo tutte le risorse a propria disposizione.

Obiettivi didattici

- Conoscere le diverse competenze del Guardiaparco.
- Avvicinare i ragazzi al rispetto delle leggi e norme che aiutano a mantenere inalterato l'ambiente naturale e la sua biodiversità.
- Sviluppare le conoscenze dei singoli habitat presenti nelle Aree Protette che costituiscono l'Ente Parco Riviera di Ulisse.

Attività

Dalla vigilanza al monitoraggio ambientale.

- Il Guardiaparco presenta, sia dal punto legislativo che operativo, chi è e cosa fa.
- Durante l'escursione sulle Aree Protette dell'Ente Parco Riviera di Ulisse, presenta il patrimonio floristico e faunistico del Parco mettendo in evidenza le motivazioni della loro protezione e conservazione, con cenni sulle origini geologiche e storiche del territorio.

Materiali occorrenti

- *Binocoli* (messi a disposizione dall'Ente Parco).

Costo per gli studenti

Attività gratuita.

Inanellamento e migrazioni

A cura del Personale del personale del servizio naturalistico dell'Ente Parco.

Rivolto alle scuole primarie e secondarie di I grado

Tema

Il valore scientifico delle operazioni di inanellamento.

Finalità

Condividere con le giovani generazioni le tematiche che riguardano il le operazioni di inanellamento, lo studio delle migrazioni e nel contempo il rispetto per gli animali e per le loro straordinarie capacità di orientarsi e di sopravvivere.

Obiettivi didattici

- Conoscere il significato di “inanellamento”.
- Avvicinare i ragazzi allo studio delle migrazioni.
- Sviluppare il rispetto per gli uccelli e gli animali in genere.

Costo per gli studenti

Attività gratuita.

Il Costo delle attività che seguono sarà di 5,00€ / studente

Laboratori didattici al Museo Real Ferdinando

a cura dell'ATS Lavatera maritima

Per tutte le scuole di ogni ordine e grado, si propone di utilizzare sia la sperimentazione in campo: il percorso nella natura, in quanto gli elementi fitogeografici del paesaggio sono effettivamente osservati e toccati in campo; sia la sperimentazione in laboratorio presso il Museo Real Ferdinando a Monte Orlando Gaeta, con l'approfondimento delle tematiche scelte dallo stesso docente secondo il programma scolastico e il target di studenti individuato, **con un approccio più ludico-ricreativo per le classi delle scuole elementari e uno più tecnico scientifico per le medie inferiori, fino ad avere un approccio più approfondito per le superiori.**

L'origine e l'evoluzione della terra

Il laboratorio è finalizzato alla comprensione dell'origine ed evoluzione della Terra, della sua struttura e delle dinamiche geologiche, intende far acquisire le conoscenze della formazione delle rocce e dell'ambiente geologico del nostro territorio.

Argomenti trattati:

- Origine ed evoluzione della Terra.
- Dinamiche geologiche.
- Definizioni e classificazioni delle rocce.

Durata 3 ore circa

I fossili e l'evoluzione dei viventi

L'attività è finalizzata ad approfondire l'evoluzione degli organismi viventi attraverso la dinamica dei grandi eventi geologici. Offre la possibilità di ricostruire e approfondire le varie fasi evolutive degli organismi, collocando su una linea del tempo le figure più significative per ogni periodo geologico.

Argomenti trattati:

- Definizioni di fossile, fossile guida e fossile vivente.
- Descrizione delle tappe salienti del processo evolutivo dei viventi.

- Introduzione ai principali meccanismi di fossilizzazione.

Durata di 3 ore circa

Le piante e il loro utilizzo

L'attività è basata sulla riscoperta delle vecchie tradizioni riguardanti l'utilizzo e la fruizione dell'ambiente vegetale e la relativa analisi attraverso conoscenze scientifiche.

Argomenti trattati:

- Identificazione e classificazione delle piante.
- Campionamento fotografico delle specie interesse di studio.
- Etnobotanica: le piante e il loro utilizzo.
- Costruzione di un erbario.

Durata di 3 ore circa

Radici, fusto, foglie e fiori

L'attività consente il riconoscimento delle differenti specie vegetali attraverso l'analisi delle principali strutture vegetali e delle loro funzioni, adattamenti ai diversi ambienti, identificazione delle piante aromatiche della macchia mediterranea.

Argomenti trattati:

- Identificazione e classificazione delle piante attraverso l'utilizzo di chiavi dicotomiche.
- Distinzione di radici, fusto, foglie e fiori mediante l'osservazione diretta.
- Adattamenti delle piante ai diversi ambienti.
- Riconoscimento delle piante aromatiche della macchia mediterranea.

Durata di 3 ore circa

La spiaggia e gli organismi marini

Questi ambienti, in genere familiari alle popolazioni che vivono sulla costa, potranno apparire attraverso uno sguardo più attento, in realtà, dei luoghi sconosciuti, dove il dominio naturale

delle acque e dei venti si somma a quello della Luna e del Sole influenzando le maree.

Argomenti trattati:

- Cenni di ecologia costiera e marina.
- Cenni di biologia marina.
- Interazioni tra ambiente costiero e marino con organismi animali e vegetali.

Durata di 3 ore circa

La natura al microscopio

Un viaggio affascinante nel mondo del microscopio che darà a tutti la possibilità di entrare in contatto con il mondo naturale (animale e vegetale).

Argomenti trattati:

- Verrà approfondita la conoscenza del mondo naturale scoprendo il rapporto tra struttura e funzione degli esseri viventi.
- Osservazione e studio per poter acquisire le basi del mondo scientifico.
- Attività di laboratorio con descrizione del mondo vegetale e animale, preparazione dei vetrini e osservazione al microscopio.

Durata di 3 ore circa

Gli animali e le loro tracce

Censire e monitorare gli animali selvatici nel loro ambiente naturale è di primaria importanza per una corretta conservazione e gestione della fauna ed è un insostituibile strumento per misurare gli effetti di fattori di disturbo e di regolazione. Il laboratorio vuole portare le persone alla scoperta degli animali del nostro territorio attraverso l'utilizzo delle tracce e dei vari metodi di campionamento in modo da porre le basi di un buon rapporto sia con la realtà naturale che li circonda che con un'importante strumento a loro disposizione quale è la divulgazione naturalistica.

Argomenti trattati:

- Osservazione e studio dell'ecosistema dell'area protetta, la sua catena

alimentare e gli elementi che consentono di individuare la fauna che la popola.

- Esposizione della modalità di raccolta dei dati faunistici mediante la spiegazione dei vari metodi di censimento e monitoraggio della fauna.
- Classificazione delle tracce (orme, resti di cibo, tane e nidi, penne e piume).
- Campionamento dei dati.

Durata di 3 ore circa

Aspiranti ornitologi

Ha lo scopo di coinvolgere i visitatori in una serie di attività pratiche per renderli partecipi della protezione e conservazione della natura con osservazioni dirette e apprendimento di importanti nozioni sull'ecologia e sul comportamento degli uccelli. Nell'attività di birdwatching si utilizzerà sia materiale audiovisivo e si osserveranno direttamente gli uccelli dell'area protetta.

N.B. Durante la seconda metà dei mesi di ottobre e di aprile degli anni 2015, 2016 e 2017 sarà possibile osservare e partecipare alle attività di ricerca sull'avifauna migratrice svolta dal personale dell'Ente Parco nella Stazione di Inanellamento di Gianola.

Argomenti trattati:

- Le caratteristiche degli uccelli e identificazione.
- Adattamenti delle diverse specie negli ambienti in cui vivono.
- La migrazione e l'orientamento.

Durata di 3 ore circa

La biodiversità

Attività che rivela l'importanza della Biodiversità attraverso la varietà di ambienti e delle specie che popolano l'Area Protetta. L'insieme degli organismi viventi, di tutte le specie animali e vegetali che vivono nel nostro territorio, costituisce una grande ricchezza della diversità biologica.

Argomenti trattati:

- Descrizione della flora, fauna e geologia.
- Habitat ed ecosistema.

Durata di 3 ore circa.

Archeoparco

A cura dell'Associazione Culturale Lestrigonia.

Scienza e Tecnica al tempo di Ulisse

Rivolto alle scuole primarie e secondarie di I grado.

Tema

La vita quotidiana al tempo di Ulisse: il villaggio dell'età del Bronzo.

Finalità

Divulgare conoscenze storico-archeologiche in maniera semplice e accattivante, attraverso l'utilizzo di Tecniche tipiche dell'età del Bronzo. Le attività pratiche saranno tenute da archeologi e professionisti del settore dei beni culturali.

Gli studenti potranno vivere in prima persona l'esperienza della vita e delle attività che si svolgevano attorno ad una capanna di oltre tremila anni fa.

Obiettivi didattici

- Trasmettere agli studenti la conoscenza di alcuni aspetti della vita quotidiana nell'età del Bronzo (quali la scrittura, la lavorazione della pietra e della ceramica) attraverso la partecipazione attiva a laboratori didattici.
- Far rivivere ai ragazzi l'ambientazione e le condizioni di vita dell'epoca attraverso l'esperienza diretta.

Attività - Laboratori didattici

- Laboratorio di scrittura sui supporti utilizzati nell'età del Bronzo, quali tavolette cerate e di argilla.
- Lavorazione e decorazione della ceramica protostorica con la tecnica della lavorazione 'a cercina'.
- Laboratorio di scheggiatura, lavorazione della pietra e manifattura di armi e utensili. Gli studenti in questo caso assisteranno ad una dimostrazione pratica effettuata da un archeologo esperto.

- La capanna preistorica. Gli studenti vivranno l'esperienza di visitare l'interno e l'esterno di una riproduzione di una capanna dell'età del Bronzo.

Il Mestiere dell'Archeologo

Rivolto alle scuole primarie e secondarie di I grado.

Tema

Il mestiere dell'archeologo attraverso una simulazione realistica di indagine e di scavo archeologico.

Finalità

L'importanza della tutela e della valorizzazione del patrimonio storico-archeologico attraverso la conoscenza dell'attività dell'archeologo.

Obiettivi didattici

- Far conoscere agli studenti i metodi di ricerca archeologica attraverso una simulazione didattica.
- Far rivivere agli studenti l'emozione di un vero scavo archeologico attraverso una simulazione altamente realistica, realizzata con copie di reperti archeologici e scheletri anatomici.
- Illustrare l'importanza del restauro dei reperti (riprodotti in copia) grazie ad un laboratorio di restauro sui reperti rinvenuti all'interno dello scavo.

Attività - Laboratori didattici

- L'indagine archeologica. Laboratori didattico sull'individuazione di tracce e di reperti archeologici;
- Simulazione di scavo archeologico realistico;
- Restauro dei reperti rinvenuti nello scavo.

I laboratori durano circa 3 ore e prevedono il coinvolgimento di almeno due operatori archeologi. Per tali attività, l'associazione mette a disposizione parte dei propri materiali (cazzuole, secchi, palette, attrezzature da scavo).

Vivere nell'antica Roma

a cura dell'ATS I Tesori dell'Arte

Nei pressi del Mausoleo di Lucio Munazio Planco, gli operatori raccontano la vita quotidiana di 2000 anni fa.

Argomenti trattati:

La villa e l'abitato romano; il condottiero; le tombe romane.

Dedicato a scuole di ogni ordine e grado.

Percorso nella storia

Nei pressi e all'interno della Batteria Monte Orlando Superiore, viene ricostruita la storia del nostro territorio degli ultimi 150 anni, partendo dall'ultimo assedio di Gaeta, passando per gli avvenimenti connessi alla triplice alleanza e alla triplice intesa, le guerre mondiali: lo scopo dell'iniziativa mira a far conoscere il passato denso di contrasti per costruire un futuro di maggiore serenità e pace.

Dedicato a scuole di ogni ordine e grado.

Intelligenze Naturali

a cura dell'Associazione Gli Equilibri Naturali

Fruitori:

Scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di I grado.

Tema

*Sviluppo delle diverse tipologie di intelligenze attraverso attività di **apprendimento esperienziale** all'interno dell' area naturale protetta.*

Obiettivi didattici

- Potenziare l'intelligenza naturalistica dei bambini attraverso un intervento di educazione ambientale che alimenti e rafforzi il loro istinto biofilico (re)imparando a relazionarsi con il mondo naturale e con le sue specie viventi
- Sviluppo delle capacità senso-percettive attraverso la raccolta di informazioni visive, tattili, provenienti dal rapporto col mondo esterno.
- Aumento delle capacità coordinative per gestire meglio il movimento.
- Percezione e conoscenza del proprio corpo e dei propri limiti.
- Sviluppo delle capacità di attenzione, concentrazione e delle abilità di problem solving in modo da far acquisire autoconsapevolezza mediante auto-osservazione ed etero-osservazione. L'esperienza così acquisita diviene patrimonio di conoscenza del soggetto e costituirà il nuovo punto di partenza di ulteriori evoluzioni.
- Favorire la collaborazione e l'aiuto reciproco.
- Far sentire i bambini soggetti attivi nell'ambiente e per l'ambiente e promuovere comportamenti corretti e responsabili;
- Motivare all'osservazione e alla scoperta;

Il parco avventura e i giochi in equilibrio :

L'attività presso il "Parco Avventura" (di cui l'associazione è gestore) si struttura in due momenti:

- Briefing introduttivo in cui gli operatori illustrano i DPI (dispositivi di protezione individuale) ed il loro corretto utilizzo, in modo da affrontare il percorso in assoluta sicurezza.
- Accesso al percorso: il parco avventura consiste in percorsi sospesi in aria tra alberi e altre strutture, tramite cavi di acciaio, pedane sospese in legno e corde. E' costituito da 8 installazioni: 2 Ponti tibetani, Passerella, tunnel, Ponte Indiano, Liane e Tirolese. Il percorso si effettua in completa autonomia, ma sempre sotto la supervisione degli operatori.

A prova di sensi

Escursione guidata lungo i sentieri dell'area naturale protetta, lungo la quale i bambini non solo conosceranno i diversi aspetti della natura del luogo ma si cimenteranno in giochi sensoriali che sviluppano le abilità percettive per "guardare con nuovi occhi" l'ambiente circostante.

Orientiamoci

La corsa di orientamento od orienteering è nata in Scandinavia, dove è chiamato lo sport dei boschi, e dove è uno degli sport nazionali praticato da migliaia di persone.

Il campo di gara è il bosco e l'obiettivo è quello di raggiungere determinati punti di controllo leggendo la carta che rappresenta, nei minimi particolari, il terreno e con scelte individuali di percorso.

Questa disciplina permette lo sviluppo delle capacità cognitive, decisionali, di autonomia, di riflessività, di progettazione e costruisce una prima alfabetizzazione culturale al linguaggio simbolico.

Le competenze che permette di acquisire riguardano l'elaborazione ed utilizzo dello spazio codificato convenzionale (cartografico), l'astrazione logico-concettuale partendo dalla capacità di misurare, quantificare e ordinare lo spazio e viceversa. Tutti temi che rientrano nello sviluppo dell'**intelligenza spaziale**.

Laboratori zooantropologici

Attività educative basate sulla relazione uomo-animale (che coinvolgeranno o meno, in base alla capacità del gruppo classe, l'animale stesso) per guidare il bambino a conoscere gli altri esseri viventi come soggetti portatori di capacità cognitive e di un mondo emozionale proprio, in modo da sviluppare nel bambino l'empatia e il rispetto dell'altro, mettendosi alla prova in una relazione con un individuo diverso da sè. Tutte le attività saranno guidate da veterinari specializzati in materia.

Durata per singola attività: 3 ore

GREEN economy

A cura dell'Associazione Fareverde

- *“Le energie rinnovabili”;*
- *“I risparmio energetico”;*
- *“Mi rifiuto di fare il RIFIUTO! ”;*
- *“Le quattro R”*
- *“Lavori green”*

Gli argomenti proposti, saranno svolti in ogni classe formata da non più di 30 alunni sono rivolti alle ultime due classi delle scuole di secondo grado. Alla fine del modulo o prima dell'ultimo appuntamento, ci sarà una visita guidata presso un impianto o una ditta che lavora in ambito ambientale.

La Sezione Cai di Esperia a supporto delle attività previste nel progetto si rende disponibile, con soci in possesso di regolare attestato, a guidare KBIKE o JOELETTE per consentire alle persone diversamente abili di partecipare regolarmente alle attività.