



CANULEIO VIAGGI

DI DESTINAZIONE MONDO Sas



*ghi dove viviamo sono vivi. Essi sono bioregioni (...)
Una bioregione si riferisce sia al terreno geografico
sia al terreno della consapevolezza.
(Peter Berg)*

Progetto didattico campo scuola: “ IL SIGNORE DEGLI ANELLI ”

IL GIOCO DI RUOLO COME VEICOLO PER UNA DIDATTICA ANTROPOLOGICO- CULTURALE E NATURALISTICO- AMBIENTALE

Il gioco di ruolo non è, e non deve essere, finalizzato al vincere una gara, ma al contrario deve riuscire a far percepire la necessità del lavoro di gruppo, quale unica soluzione per arrivare a cogliere un obiettivo, oppure alla soluzione di un problema. Le nostre attività saranno strutturate in modo da veicolare un apprendimento significativo, che stimoli le domande ovvero le problematiche di un'attività, in modo da incoraggiare un apprendimento cooperativo, frutto dell'acquisizione di valori, che andremo a conoscere all'interno di un ecosistema naturale e, che hanno alla base processi complessi e dinamici, ma che si muovono sempre all'unisono verso il raggiungimento di un equilibrio dinamico, che caratterizza i sistemi complessi. Un gruppo classe che riuscirà a trovare familiarità e correlazioni tra il proprio modo di essere e gli equilibri ecosistemici, troverà la motivazione a sollevare problematiche che, grazie ai personaggi del **Signore degli Anelli**, saranno condotti a risolvere.

Tale processo stimolerà in loro la curiosità e l'insorgere di una coscienza ecologica che li porterà verso la costruzione di un sapere condiviso frutto dell'apporto delle singole individualità all'interno del sistema classe, che sarà oggetto di un percorso di crescita e scoperta.

Partendo dal vissuto dei partecipanti si organizzerà **l'attività didattico-educativa** dove i personaggi del Signore degli Anelli saranno creati dai ragazzi e inseriti all'interno della **“Terra di Mezzo”** in modo da collaborare nel riuscire a scoprire gli arcani presenti dietro alla meraviglia della natura. Una volta inseriti all'interno di

questo mondo fantastico, gli educatori guideranno i ragazzi, ognuno protagonista e nessuno prevaricatore, alla scoperta dell'intimistico legame che ancora oggi abbiamo con Madre Natura e di come siamo ancora figli di un mondo che abbiamo dimenticato di abitare ma che ha bisogno delle nostre cure ed attenzioni.



LUOGHI E DURATA DEL CAMPO SCUOLA

- PARCO NATURALISTICO ARCHEOLOGICO DI VUL
- RISERVA NATURALE DUNA FENIGLIA
- ANTICA CITTÀ DI COSA
- TARQUINIA
- MONTALTO DI CASTRO

La durata del campo scuola va da un minimo di due giorni ad un massimo di quattro giorni ed è modulabile in base all'età degli alunni

STRUTTURA DEL PROGRAMMA

Parole chiave del Progetto: Biodiversità, Educazione Ambientale, Antropologia, sostenibilità ecologica, Identità Territoriale (Bioregionalismo), Intercultura

Aspetti metodologici

Il nostro intento è **integrare** la tradizionale lezione frontale con un diverso metodo didattico incentrato sull'idea di partecipazione come spazio di libera creatività condivisa; come luogo del possibile, dove, vivo interesse e sana curiosità, si pongono come uniche basi di un sapere reale e consapevole.

Sulla base di un processo cognitivo di tipo induttivo, i ragazzi giungeranno passo dopo passo alla costruzione di una loro **"TERRA DI MEZZO"** fondata su una rielaborazione personale delle possibilità di sfruttamento delle risorse, in relazione alla Sostenibilità Ecologica.

Preliminari e indispensabili per un corretto e proficuo svolgimento del progetto saranno tre fattori principali:

- la spiegazione di alcune linee guida da seguire, parametri discrezionali che si pongono quali cardini imprescindibili dell'intero lavoro: **correlazione tra biodiversità e diversità individuale al fine di creare le basi per l'accettazione del concetto secondo il quale diversità è ricchezza quindi inclusione.**

- l'analisi del concetto di 'bioregione' come unità territoriale dalle caratteristiche fisiche (o morfologiche), ecologiche e culturali omogenee in grado di abbracciare diversi ecosistemi e di contenere al suo interno più province biogeografiche ma anche paesi e città: **scenari di questo percorso saranno il Parco Naturalistico Archeologico di Vulci, la Riserva Naturale Duna Feniglia e l'Antica città di Cosa**



Lo scopo finale del progetto è dunque quello di dar il giusto risalto all'individuo quale parte di un tutto, ma che al suo interno ha anch'esso le dinamiche del tutto. La **Teoria della Complessità** alla base dell'equilibrio dinamico degli ecosistemi naturali è la base della nostra idea di educazione che, applicata all'essere umano, parte dall'*ex ducere* (Tirare Fuori) l'essenza dei singoli partecipanti e rendere tutti **"meravigliosamente imperfetti"** all'interno di un sistema **"meravigliosamente perfetto"**. L'acquisizione della consapevolezza che il tutto non è dato dalla somma delle parti, ma è il frutto di un'attenta visione e crescita dell'individuo quale unico e irripetibile, è il contributo essenziale che ogni partecipante porterà ad un gruppo, anch'esso unico e irripetibile: **"La Compagnia dell'Anello"**. Il risultato di un percorso dove ogni momento sarà vissuto come *"Un attimo fuggente"* ci condurrà verso l'obiettivo che perseguiremo durante il progetto, che è rendere il viaggio fatto insieme la ricchezza che i partecipanti porteranno via con sé.

Descrizione delle attività

Il progetto verrà sottoposto all'attenzione del Team Doce modo che il viaggio d'istruzione risponda alle finalità del curriculum scolastico. La proposta è articolata in diverse



finalità specifiche propedeutiche alla realizzazione delle fasi successive che condurranno ad un unico risultato conclusivo.

Primo obiettivo parziale

Costruzione di una mappa bioregionale del Campo scuola

In questa fase le classi coinvolte verranno condotte alla conoscenza delle emergenze naturali, storico-culturali e archeologiche presenti nel territorio e alla costruzione di una mappa. Questa mappa costituirà la base su cui i partecipanti, in collaborazione con gli educatori responsabili del progetto, vivranno l'esperienza del gioco di ruolo.

Secondo obiettivo parziale

Realizzazione dei costumi dei personaggi del gioco di ruolo

In questa fase i partecipanti realizzeranno i costumi del loro "Avatar". Utilizzando materiale di riciclo ognuno realizzerà il proprio costume legato al suo popolo di appartenenza (Umani, Elfi, Nani; Hobbit). Caratteristica essenziale di questa fase è il riuscire a stimolare lo spirito di cooperazione e aggregazione tra i ragazzi in modo che il risultato finale riesca a sensibilizzare sull'importanza del riciclo e sull'appartenenza ad una tribù dove ognuno ha un suo ruolo importante ed essenziale.



Obiettivo finale

Svolgimento del gioco di ruolo

Vero e proprio ambiente di apprendimento è il campo dove si svolgerà l'attività del gioco di ruolo. Tutto verrà strutturato in modo da far capire che l'unico mezzo per poter sconfiggere il male è collaborare: ogni popolo dovrà trovare un amuleto in grado di sconfiggere le emanazioni dell'oscurità (Orco e Goblin). Gli amuleti da soli non funzioneranno, ma se messi insieme il potere dei 4 simboli magici riuscirà a riportare la luce. I parallelismi tra oscurità e inquinamento, tra male e distruzione della natura, tra egoismo e assenza mentalità ecologica, saranno il filo conduttore

che porterà alla comprensione dei delicati equilibri presenti all'interno della natura e di come concetti come resilienza e capacità di adattamento dinamico, se hanno come obiettivo la risoluzione di un problema, portano inevitabilmente alla cooperazione tra i popoli.

ATTIVITÀ PROPOSTE

Visite guidate per:

- conoscere e approfondire il legame primario uomo-ambiente;
- comprendere e accogliere la complessità degli ecosistemi naturali e antropici come risorsa e non come luogo lontano dal nostro mondo;
- scoprire in natura e nella storia dell'esperienza umana la "collaborazione" come norma essenziale e fine ultimo dell'esistenza;
- Spiegare e entrare all'interno delle dinamiche alla base del gioco di ruolo.

Divisioni della classe in gruppi di lavoro (popoli)

- sviluppare la coscienza di sé e l'identità persona
- arricchire la propria esperienza attraverso il racconto dell'esperienza altrui;
- saper cogliere il punto di vista altrui;
- sapersi identificare negli altri.



Gestione dei gruppi all'interno dell'esperienza di campo scuola e coordinamento dei lavori per:

- ✓ fornire le basi per leggere e analizzare il materiale raccolto dai ragazzi sul territorio;
- ✓ fare della lettura e dell'analisi una prima manifestazione dello scambio sinergico tra educatori esterni, alunni e docenti;

- ✓ rintracciare il maggior numero possibile di agganci e spunti per il coinvolgimento delle altre discipline scolastiche (ad esempio educazione tecnica, artistica, scienze ecc.);
- ✓ mostrare agli alunni l'importanza della collaborazione, preliminarmente riscontrata in natura, all'interno dei processi cognitivi e creativi dell'essere umano;
- ✓ supportare bambini e ragazzi nella rielaborazione e organizzazione dei contenuti.

Presentazione degli elaborati e dibattito per:

- ✓ confrontare le caratteristiche di un popolo con quelle degli altri;
- ✓ ricostruire il proprio spazio di vita ideale: una Nuova Terra ideata solo in virtù dell'esperienza empatica vissuta nel corso del progetto;
- ✓ Stimolare il dibattito tra gli alunni sulle emergenze socio/storico/culturali/naturali della terra che abitano;
- ✓ Realizzare un elaborato per ogni gruppo di lavoro che sia rappresentativo delle tematiche affrontate.

Svolgimento del gioco di ruolo per:

- ✓ valorizzare il vissuto dei ragazzi durante lo svolgimento del progetto, come singole individualità e come gruppo-classe;
- ✓ fare del ricordo uno spazio di appartenenza condivisa, un luogo dove "mio" e "tuo" non indicano la proprietà ma un modo in comune di rivivere e sentire se stesso nell'altro;
- ✓ promuovere un modello di apprendimento significativo frutto di un approccio esperienziale alla conoscenza.



Attività laboratoriali propedeutiche al progetto

L'orienteeing è il mezzo ideale perché coinvolgente e dinamico, per arrivare ad avere un rinsaldamento degli apprendimenti così che diventino significativi e duraturi nella struttura mentale dei partecipanti. Cercare grazie all'uso di bussole e carte della “ **Terra di Mezzo** ”, appositamente calibrate sull'età dei partecipanti, le “*lanterne*” che costituiranno “il puzzle della ricerca”. Questa attività traduce in dinamiche che appartengono al nostro essere e saranno oggetto di discussione che grazie alla tecnica del “ **problem-solving** ”, opportunamente guidata dagli educatori, condurrà i partecipanti a scegliere la strada del **cooperative learning** per arrivare alla soluzione.

Biowatching: attività che si propone di sviluppare le capacità di osservazione e invogliare i partecipanti ad apprendere i rudimenti di botanica, zoologia e geologia in maniera dinamica e interattiva. I partecipanti dovranno individuare le emergenze naturalistiche dell'area e fotografarle. Grazie all'uso di chiavi dicotomiche potranno mettere alla prova le loro capacità di osservazione stimolando lo spirito di gruppo nel risolvere il “puzzle dell'esploratore”. I temi possono essere variati in base alle necessità del team docente e trattare una o più discipline legate al curriculum scolastico.

Biomappa: dopo aver usato “ **La mappa della Terra di Mezzo** ” realizzata dagli educatori, i partecipanti avranno modo di realizzare la loro mappa inserendoci le emergenze naturalistiche scoperte così da costruire da soli il proprio sapere.

Richiedeteci un preventivo in base ai giorni e al numero dei partecipanti!!!!!!



LA QUOTA COMPRENDE:

- Pullman a disposizione dei partecipanti per l'intera durata del viaggio;
- Sistemazione presso **Hotel RSD Key Club *****, in camere multiple per studenti e **singole** per docenti tutte con servizi privati;
- Trattamento di **pensione completa** dalla cena del primo giorno alla prima colazione dell'ultimo giorno; - acqua minerale sempre inclusa - menu differenziato per docenti;
- **Menu alternativi in caso di problematiche alimentari oppure diete legate alla religione;**
- **Assistenza didattica H24 con operatori altamente qualificati e animazione diurna e serale;**
- **Servizio guida ed attività presso tutti i siti indicati con attività di laboratorio e materiali inclusi;**
- **Presentazione del viaggio a scuola con alunni e docenti;**
- **Ingressi ai Parchi (Vulci e Feniglia);**
- **Attività didattico-ricreative ed utilizzo degli impianti presso la struttura;**
- **Nostra Assistenza telefonica dell'agenzia 24h24;**
- **Una gratuità per i docenti ogni 15 persone paganti;**
- **Polizza Responsabilità Civile sottoscritta con ERV Assicurazioni n. 66920052 – RC18**
- **La Nuova polizza R.C. Professionale prevede massimali di euro 2.066.000,00 per ciascun evento, senza i sottolimiti previsti dal decreto legislativo n. 79 del 3/5/2011 (Codice del Turismo), come disposto da sentenza della Corte Costituzionale 75/2012 che ha dichiarato illegittimi tutti i sotto limiti che consentivano a TO/ADV di limitare a 50.000 franchi-oro per danneggiato la propria responsabilità in caso di danni fisici.**
- **Polizza R.C. GRANDI EVENTI con massimale € 31.500.000,00.**
- **Assicurazione RESPONSABILITA' CIVILE DOCENTI:** la garanzia assicura la responsabilità dei docenti acc.ri in conseguenza all'obbligo di vigilanza sull'operato degli studenti (**culpa in vigilando**).
- **Assicurazione RISCHIO ZERO senza franchigia;**
- **Assistenza Sanitaria con centrale operativa in funzione 24 ore su 24 tutto l'anno in tutto il mondo;**
- **Assicurazione per furto, danni o smarrimento BAGAGLIO che prevede il rimborso per le spese di prima necessità in caso di ritardata consegna del bagaglio;**
- **Assicurazione per rimborso spese mediche, ospedaliere, chirurgiche, farmaceutiche ed odontoiatriche urgenti;**
- **Rimborso anticipi di denaro a favore di Docenti in caso di SPESE MEDICHE sostenute a favore e per conto dello studente;**
- **Assicurazione CONTRO LE PENALITA' DI ANNULLAMENTO con rimborso senza franchigia (per i casi previsti ed indicati nella polizza);**
- **Rientro sanitario:** trasporto dell'assicurato presso centro ospedaliero o altro previsto dal medico;
- **Rientro anticipato (solo nei casi previsti ed indicati nella polizza);**
- **Spese di viaggio di un familiare; spese supplementari di soggiorno; interprete a disposizione e tutto quanto ancora, come indicato nel**

certificato assicurativo che viene consegnato ad ogni partecipante al viaggio;

- **Polizza infortuni con massimale di euro 50.000,00 a persona;**
- **Polizza Responsabilità Civile a favore dei partecipanti al viaggio sia Studenti che Docenti;**

LE ASSICURAZIONI INDICATE rispondono alle prescrizioni ed agli obblighi di D.Lgs. n. 79 del 23/05/2011 (Codice del Turismo) e della CCV (Legge n. 1084 del 27.12.1977) e D. Lgs. successivi.

- Fondo di Garanzia: la Destinazione Mondo è assicurata per la copertura del Fondo di Garanzia

Viaggi previsto per tutelare i viaggiatori nei casi di insolvenza o fallimento dell'organizzatore con

Polizza n. 10014299000593 della Compagnia Bene Assicurazioni;

LA QUOTA NON COMPRENDE:

- Pranzo del primo giorno e tutto quanto non espressamente indicato alla voce "La quota comprende".
- Extra di carattere personale e tutto quanto non espressamente indicato.

CANULEIO VIAGGI di Destinazione Mondo SAS

Via Caio Canuleio, 95 - 00174 Roma Tel. 0674789246 - Fax. 0671546919

PI 06806891005 – Aut. Prov. Di Roma n. 109/2004 – R.E.A. n. 991034

www.canuleio.it - destinazionemondo@gmail.com