

# Educational pack

Strumenti pedagogici ed educativi, creativi ed esperienziali per insegnanti ed educatori per l'educazione ambientale delle giovani generazioni, dai 3 ai 19 anni





# Indice

<b>Introduzione</b> .....	p. 5
<b>Laboratori a scuola</b> .....	p. 7
• <b>Scuola dell'infanzia</b> .....	p. 8
◦ Storie di acqua, di terra e di luce (piccoli) .....	p. 9
◦ Storie di acqua, di terra e di luce (medi-grandi) .....	p. 12
• <b>Scuola primaria</b> .....	p. 14
◦ Il bosco dei bambini .....	p. 15
• <b>Scuola secondaria di I grado</b> .....	p. 26
◦ Scopriamo il bosco urbano .....	p. 27
• <b>Scuola secondaria di II grado</b> .....	p. 31
◦ Cibo e ambiente .....	p. 32
◦ Dal seme al pane .....	p. 41
◦ Bosco, terra, acqua .....	p. 45
<b>Laboratori nella natura</b> .....	p. 51
• <b>Scuola primaria</b> .....	p. 52
◦ Creazione di mangiatoie per uccelli .....	p. 53
◦ Semina del prato polifita .....	p. 59
• <b>Scuola secondaria di I grado</b> .....	p. 65
◦ Costruzione di un bug hotel .....	p. 66

- **Scuola secondaria di II grado** ..... p. 72
  - Laboratorio itinerante di lettura del paesaggio ..... p. 73
  - Laboratorio di monitoraggio delle acque fluviali ..... p. 79
  - Laboratorio di pacciamatura ..... p. 81
  - Laboratorio di panificazione ..... p. 84
  - Laboratorio di riconoscimento delle specie arboree ..... p. 86

**Lo spettacolo teatrale** ..... p. 90

**Il gioco interattivo** ..... p. 96

**La graphic novel** ..... p. 104

**Crediti** ..... p. 107



# Introduzione

La **vanga** è l'attrezzo che si usa in agricoltura per smuovere il terreno: per dissodarlo, cioè renderlo adatto a ricevere le sementi. Metaforicamente, un'azione che ben rappresenta l'essenza del progetto **V.A.N.G.A. Vicenza per l'Ambiente. Nuove Generazioni in Azione**: un progetto di rete per l'**educazione ambientale delle giovani generazioni (3-19 anni)** attraverso **strumenti pedagogici innovativi** - esperienziali, partecipativi e creativi - differenziati per fascia d'età, e l'uso delle arti e dei linguaggi performativi come modalità privilegiata di coinvolgimento e partecipazione.

Il progetto nasce dal fatto che le nuove generazioni sono molto sensibili alle tematiche ambientali, ma che tuttavia esse spesso non hanno un'adeguata conoscenza né dei **fondamenti scientifici dei problemi ambientali**, né delle **connessioni pratiche tra produzione, consumi e impatto sull'ambiente**. Così, anche se molti giovani hanno la volontà di contribuire attivamente, solo pochi sanno cosa, concretamente, potrebbe o dovrebbe essere fatto. Il progetto si è sviluppato su due assi: l'**integrazione dell'educazione scolastica** e l'**attivazione giovanile**, intervenendo sia nelle scuole, dall'infanzia alle superiori, che con attività estive, interattive ed esperienziali.

La sua metodologia si basa un approccio pedagogico che integra tre dimensioni dell'essere umano: **cognitiva (mente), esperienziale (corpo) e creativa (emozioni)**. Una metodologia che ha combinato:

- il contributo di **esperti ed educatori**
- **sessioni esperienziali e laboratori pratici** nelle aree verdi urbane e in quelle rurali periurbane
- **percorsi di co-creazione con gli artisti** per l'elaborazione delle conoscenze apprese e delle esperienze fatte, e la loro restituzione sotto forma di output collettivi creativi
- **azioni formative ed esperienziali per intervenire sul contesto**, dedicate in particolare alla comunità educante (genitori e famiglie, educatori, insegnanti).

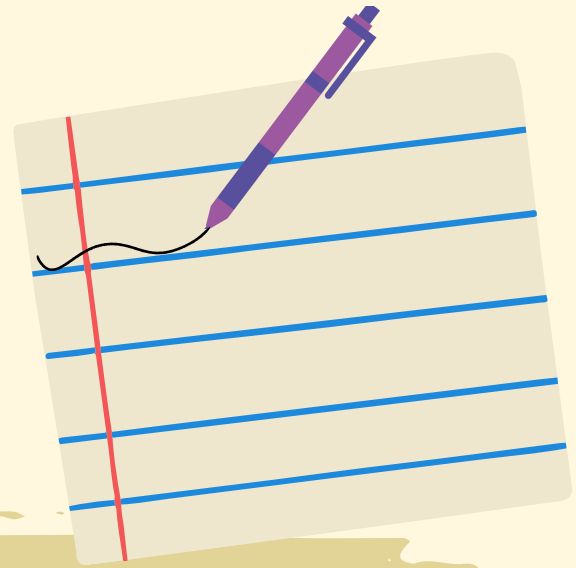
Un approccio per l'**apprendimento trasformativo**, in grado non solo di aumentare la consapevolezza delle giovani generazioni sui temi ambientali, ma anche di generare un cambiamento nei loro comportamenti, e di renderli moltiplicatori di cambiamento tra i loro pari e nel contesto generale.

Focus del progetto è stata la **riconnesione tra città e campagna** sulla scorta del **pensiero agroecologico**, coinvolgendo, e mettendo in relazione tra loro, paesaggio e biodiversità, cibo, cambiamento climatico, risorse energetiche, produzione e consumo responsabili, qualità della vita sulla terra e nell'acqua.

V.A.N.G.A. ha coinvolto le **aree verdi urbane** e quelle **rurali periurbane** come luoghi interattivi di approfondimento, esplorazione e valorizzazione, attraverso sessioni di indagine, laboratori pratici, itinerari interattivi, creazione artistica, animazione culturale e performativa. In particolare, il progetto ha coinvolto, come un vero e proprio caso di studio, l'**area periurbana di Carpaneda**: un'area rurale superstite alle porte della città, che con il suo bosco urbano, la roggia, i campi e l'antica cascina rappresenta un luogo dalle potenzialità immense, sia dal punto di vista sia dell'educazione ambientale per le giovani generazioni, che di sviluppo urbano sostenibile in ottica di cintura verde.

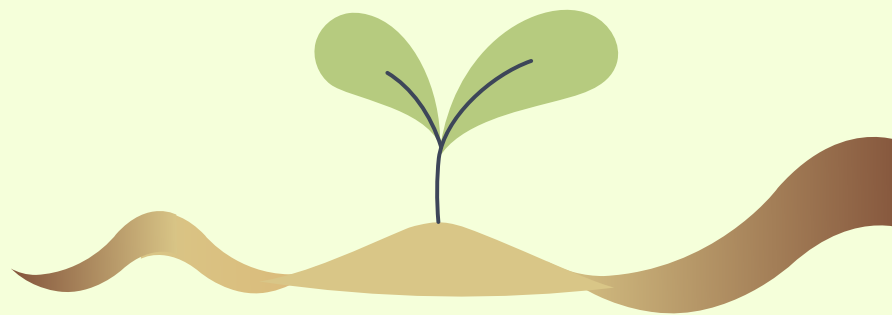
L'**Educational Pack** raccoglie le esperienze di VANGA, trasformandole in format laboratoriali e materiali pedagogici digitali e interattivi. Uno strumento prezioso, a disposizione di insegnanti, educatori e genitori, per l'educazione ambientale dei giovani.

**VANGA Vicenza per l'Ambiente. Nuove Generazioni in Azione** è stato realizzato con il sostegno della **Fondazione Cariverona** nell'ambito del bando FORMAT (FORMazione e AmbienTe) 2022, inserito nell'Obiettivo Strategico 1. Protezione, Cura dell'Ambiente e Valorizzazione dei Territori, e finalizzato a sostenere percorsi strutturati di sensibilizzazione ed educazione ambientale rivolti alle giovani e giovanissime generazioni, da **La Piccionaia** con i partner **RiverLand, LIES Laboratorio dell'Inchiesta Economica e Sociale, ALDA Associazione Europea per la Democrazia Locale, Comunità Vicentina per l'Agroecologia, Laboratorio Spazi Rurali e Boschi Urbani, EQuiStiamo, A Regola d'Orto, 100orti, Comune di Vicenza.**



# Laboratori a scuola

# Scuola dell'infanzia





# Storie di acqua, di terra e di luce

Laboratorio ludico-teatrale per l'educazione ambientale per le scuole dell'infanzia a cura di Aurora Candelli (La Piccionaia).

*Le tasche dei bambini sono piene di storie.*

*Storie di terra, di acqua e di luce.*

*Storie di fango, di legni e sassolini.*

*Storie ricche che profumano di emozioni.*

*Mani nella terra, mani che mescolano, mani che riempiono.*

*E se un giorno provassimo a raccontare quelle storie?*

Il laboratorio è un invito a far vivere ai bambini una **Natura** che offre loro un immenso patrimonio di materiali naturali ricchi di stimoli che arricchiscono ed espandono il loro sguardo e la loro immaginazione.

Terre, sabbie, fango, legni, cortecce, rami, tronchi, radici, foglie secche e foglie verdi, erba, semi, fiori, frutti, pigne, sassi, sassolini, pietre, acqua e infinite sfumature saranno i nostri compagni di viaggio in quest'**avventura fatta di giochi e racconti**.

Due le proposte, specifiche per le diverse età della prima infanzia:

- **Piccoli (3 anni)**
- **Medi e Grandi (4-5 anni)**

# Piccoli

## Per chi

Un gruppo di massimo 15 bambine e bambini di 3 anni.

## Cosa

Un laboratorio della durata di 45 minuti, preferibilmente negli spazi esterni della scuola.

## Materiali utili

- Libro *La gara delle chioccioline* di Lucia Hiratsuka (Edizioni Pulce, 2023)
- Legnetti e corteccia
- Sassi
- Terra
- Foglie
- Argilla
- Semi di cerfoglio
- Acqua
- Tappetone
- Bicchieri grandi

## Attività

### Gioco del palloncino

In cerchio, tutti vicini al centro, in piedi, ci si tiene per mano. Il palloncino per gonfiarsi ha bisogno di aria. Muovendo le braccia e soffiando, gonfiamo il palloncino: mano a mano ci allontaniamo dal centro e il cerchio si allarga.

“Oh Oh! Il palloncino si sgonfia!” e, sempre per mano, corriamo verso il centro sgonfiandoci.

Proviamo a dare un colore a questo palloncino: ad esempio, verde.

“Verde come?” “L'erba!” “Allora proviamo a gonfiarlo camminando nell'erba”

E di nuovo lo rigonfiamo.

Questo gioco si ripete per un po' di volte, con colori e modalità diverse.

Alla fine riusciamo a tenere il palloncino gonfio e, tutti insieme, senza lasciare le mani, ci spostiamo verso le sedie/panchine e ci sediamo.

## Presentazioni

Il conduttore si presenta e racconta perché è lì.

Chiede ai bambini i loro noi. Poi chiede loro se hanno voglia di ascoltare una storia.

## Lettura

Lettura del libro *La gara delle chioccioline*.

La storia - Due bambini decidono di fare la gara con le proprie chioccioline, ma queste sono così lente che i bambini si addormentano. Al loro risveglio, le chioccioline non ci sono più! Così, i due bambini decidono di seguire le scie lasciate dagli animali e intraprendono due percorsi diversi. Alla fine le ritroveranno, ma appena si distrarranno un attimo le chioccioline spariranno di nuovo.

## Dopo la lettura

“Dove sono le chioccioline? Cerchiamole!”

Andiamo a cercare le chioccioline rivisitando i luoghi incontrati durante la lettura (se siamo in giardino, cerchiamo anche gli altri insetti o le loro tane) e interpretando con il corpo i diversi ambienti (la scalata della montagna, la giungla pericolosa, il paese dei fiori, eccetera).

Ma le chioccioline non le abbiamo trovate! Forse serve una casa: passiamo quindi alla costruzione della casa per la chiocciolina, usando la terra e gli altri elementi naturali (sassi, legni, erba, eccetera) sul tappetone. Ognuno costruisce la propria (durante l'attività, i bambini possono alzarsi e andare a prendere altri materiali del giardino).

La chiocciolina non è ancora arrivata. Forse ha bisogno di cibo: prepariamo allora l'insalata per la chiocciolina. Ognuno prepara all'interno di un bicchiere la terra e i semi di cerfoglio. Si dovrà custodire il proprio bicchiere e prendersene cura per far crescere l'insalata.

## Saluti

Ci salutiamo, con l'augurio di rivederci più avanti con il cerfoglio cresciuto e, magari, con l'arrivo delle chioccioline.

# Medi e Grandi

## Per chi?

Un gruppo di massimo 15 bambine e bambini di 4-5 anni.

## Cosa

Un laboratorio della durata di 45 minuti, preferibilmente negli spazi esterni della scuola.

## Materiali

- Libro *Quel fiore è mio!* di Alice Hemming (Emme edizioni, 2023)
- Legnetti e corteccia
- Sassi
- Terra
- Foglie
- Argilla
- Bulbi di crocus
- Acqua
- Tappetone
- Bicchieri grandi

## Attività

### Gioco dei nomi con percussioni sulle gambe

In cerchio, seduti a terra. A turno, si dice il proprio nome. Tra un nome e l'altro si battono a ritmo i palmi delle mani sulle gambe. Durante il gioco si può variare il ritmo.

### Lettura

Lettura del libro *Quel fiore è mio!*

La storia - Uno scoiattolo trova un fiore vicino alla sua casa e decide che sarà suo. Inizia a prendersene cura, ma lo fa nei modi più sbagliati e il fiore comincia ad appassire.

Allora chiede aiuto al suo amico uccello che gli spiega che il fiore non è suo, ma di tutti, e che non è soffocandolo che se ne prenderà cura. Il sole, la pioggia e il vento sono

elementi naturali veramente utili alla crescita del fiore. Alla fine lo scoiattolo si sveglia e trova l'intero campo fiorito.

Dopo la lettura si discute su come ci si prende cura di un fiore.

### **Fiore e scoiattolo**

A coppie, uno interpreta lo scoiattolo e uno interpreta il fiore. Poi ci si scambiano i ruoli. Il conduttore racconta una storiella piena di pericoli per il fiore (sole cocente, grandine, tornado, pipì di lupo, orso che si vuole sedere sul fiore, eccetera). Contemporaneamente, gli scoiattoli devono intervenire nella maniera più opportuna per salvare il loro fiore.

Ognuno costruisce sul tappetone il proprio prato fiorito, per il fiore, con la terra e gli altri elementi naturali (sassi, legna, erba, eccetera). Durante l'attività, i bambini possono alzarsi e andare a prendere altri materiali in giardino.

### **Il prato fiorito di classe**

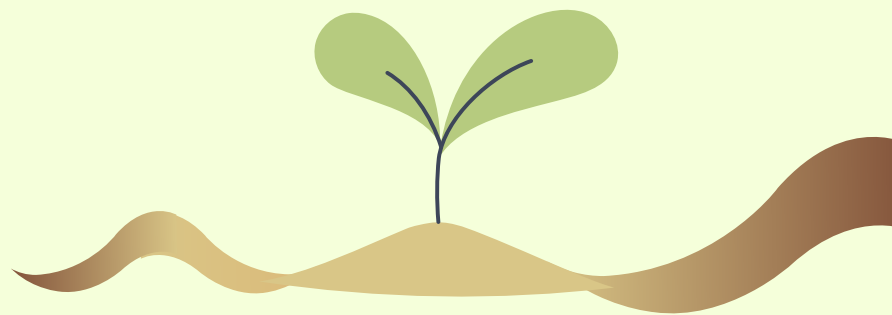
Ogni bambino prepara all'interno di un bicchiere la terra e il bulbo di un fiore. Ciascuno dovrà custodire il proprio bicchiere e prendersene cura per far crescere il fiore.

### **Saluti**

Ci salutiamo con l'augurio di rivederci più avanti, con il fiore cresciuto.



# Scuola primaria



# Il bosco dei bambini

Laboratorio ludico-teatrale per l'educazione ambientale nella Scuola primaria a cura di Carlo Presotto e Paola Rossi (La Piccionaia).

*Le storie servono a raccontarci cosa succede fuori dalla nostra stanza.  
Poi si va fuori, a vedere se è così come avevamo letto.*

## Per chi

Una classe, oppure un gruppo di circa 20 bambine e bambini.

## Cosa

- 4 incontri in classe, della durata di 1 ora ciascuno
- 2 uscite esperienziali nel Bosco urbano di Carpaneda, della durata di una mattinata ciascuna

## Materiali per gli incontri in classe

- Libri per ragazzi: *Ale e Rovere. Il fantastico viaggio degli alberi* e *I racconti del bosco. Avventure nella natura di ragazzi, alberi, animali* (entrambi di Daniele Zovi, editi da DeAgostini rispettivamente nel 2020 e nel 2022)
- Un grande telo nero
- Fogli da disegno
- Matite colorate
- Un brano musicale strumentale e un dispositivo per riprodurlo
- Un berretto di lana



# Incontro 1

## Gioco dei nomi

In cerchio, in piedi. Stabiliamo in senso del gioco (orario oppure antiorario).

Il conduttore fa un passo avanti, dice il proprio nome e torna al posto. Tutti i bambini fanno un passo avanti e ripetono insieme il nome, cercando di copiare il movimento e il tono del conduttore.

Il bambino accanto al conduttore fa un passo avanti, dice il proprio nome e torna al posto. Tutti i bambini fanno un passo avanti e ripetono insieme il nome del compagno, cercando di copiare il movimento e il tono del conduttore.

A turno, si procede in questo modo finché si compie tutto il giro del cerchio.

Se qualcuno aggiunge spontaneamente un gesto, va bene.

Variante: anziché con il nome, ciascuno si presenta con un gesto, che tutti devono imitare.







## **Lettura - L'orsa e gli orsetti**

da *I racconti del bosco*, p. 8 e seguenti

La lettura avviene in cerchio, seduti a terra. Prima di cominciare, il conduttore introduce la lettura, che parla di quando si attende la comparsa di un animale, della noia dell'attesa. Propone ai bambini di fare un respiro e di ascoltare con gli occhi, provando a vedere e ad immaginare ciò che viene raccontato durante la lettura e a raccontare ai compagni, a lettura conclusa, un'immagine "vista".

Il conduttore propone poi ai bambini di coprire gli occhi con le mani e ascoltare i suoni che li circondano, in silenzio: voci dal cortile, una sirena in strada, oggetti che si spostano, ronzii di fondo, eccetera. Dopo qualche minuto, si fa un respiro e si riaprono gli occhi. Il conduttore fa partire una musica strumentale e legge ad alta voce il brano.

## **Dopo la lettura**

Al termine della lettura, il conduttore chiede: "C'è qualcosa che hai visto (immaginato) durante il racconto? Chi ha visto qualcosa si mette una mano sulla testa".

I bambini a turno, liberamente, dicono cosa hanno visto (immaginato).

Il conduttore propone: "Potremmo andare in un bosco. Proveremo a stare fermi, immobili, a guardare e ad ascoltare. Così si vedono e si scoprono cose. Non è facile: bisogna allenarsi".

### **Gioco del palloncino**

In piedi, in cerchio. Il conduttore fa finta di gonfiare un palloncino che tiene fra le mani. Cerca lo sguardo di un bambino e gli lancia il palloncino. Chi riceve il palloncino può gonfiarlo o sgonfiarlo, cercare lo sguardo di un compagno e lanciare il palloncino. Chi ha già lanciato, si siede a terra. E così via.

*oppure*

### **Gioco sul ritmo**

Il conduttore chiede di battere tutti i palmi delle mani sulle gambe, poi mostrarle verso il centro del cerchio dicendo "boing".

### **Gioco del silenzio**

Un bambino va al centro, guarda i compagni, ne sceglie uno e lo guarda. Attende dal compagno uno sguardo di assenso, e va al suo posto; l'altro va al centro e così via. Tutto questo in silenzio: se qualcuno parla si interrompe il gioco (senza rimproveri, scherzosamente). Di solito, al primo tentativo, il gioco non dura molto.

### **Ancora sulla lettura**

In cerchio, seduti a terra. Il conduttore pone delle domande al pubblico: "C'è qualcosa nella storia che vi ha fatto ridere?" Oppure: "Cosa c'è in un bosco?"

Dopo il primo giro di risposte chiede: "Che differenza c'è tra un bosco e un giardino?" E alla fine: "Lo sapete che nel bosco gli alberi sono collegati tra di loro?"

I bambini rispondono a turno in ordine sparso. Se rispondono inventando situazioni che non erano presenti nel racconto, oppure citano elementi paradossali, va bene.

### **La tana dell'orso**

A terra, seduti. Il conduttore prende un grande telo nero e con questo ricopre tutti i bambini. Quando sono tutti sotto al telo, propone di stare in silenzio, ascoltando la stessa musica sentita durante il racconto.

### **Clap di saluto**

In cerchio, in piedi. Il conduttore propone un "clap" di saluto: tutti si preparano con le mani come per fare un applauso e quando il conduttore batte le mani, tutti devono battere un unico colpo all'unisono. Per concludere, si può proporre di fare un disegno della storia, da consegnare all'incontro successivo.

## Incontro 2

### Introduzione

In cerchio, in piedi. Il conduttore invita a fare un respiro tutti insieme. Se qualche bambino non era presente all'incontro precedente, il conduttore riporta gli spunti emersi dai compagni.

### Gioco del silenzio

Vedi pagina 18. Si ripassano le regole e si riprova a fare il gioco. Potrebbe durare di più rispetto alla volta precedente.

### Disegni

In cerchio, seduti a terra. Il conduttore chiede di vedere i disegni fatti alla fine del primo incontro. Dopodiché li mostra ad uno ad uno a tutti i bambini e chiede a ciascun autore un breve commento.

Se nei disegni ci sono elementi non citati nella storia, va bene.

### Gioco dei gesti e dei nomi

In cerchio, in piedi. Proposta: un bambino fa un passo avanti e fa un solo gesto con la mano destra, torna a posto e tutti fanno un passo avanti e copiano il gesto. Dopo un paio di tentativi, si aggiunge anche il nome. Il conduttore invita i bambini a guardare bene quello che fanno gli altri per poi ripetere in sincronia. Poi tutti a turno dicono il nome, col passo e col gesto, imitati dai compagni. Infine, ci si scambia di posto e si rifà il cerchio.

### Letture - *La transumanza delle vacche e La fionda e l'arco*

da *I racconti del bosco*, p. 36 e seguenti e p. 41 e seguenti

In cerchio, seduti a terra. Inizia la lettura de *La transumanza delle vacche* e de *La fionda e l'arco* (ridotti, in modo da ottenere un unico racconto).

Durante la lettura il conduttore può chiedere "Come fa l'orso d'inverno?" e può imitare con le mani la fionda e l'arco.

### Dopo la lettura

Il conduttore propone: "Adesso, chi vuole mi dice una cosa che l'ha colpito in questa storia. Pensateci e, quando l'avete pensato, mettete una mano sul cuore".

I bambini rispondono in ordine sparso.

Si possono approfondire brevemente gli spunti che arrivano dai bambini (es. che differenza c'è tra mucche e vacche? Perché le vacche non si tengono in montagna d'inverno? Come si fa il formaggio? Chi di voi ha un cane?)

### **Gioco della bolla, degli alberi e dello scoiattolo**

In cerchio, in piedi. Il conduttore spiega le regole del gioco: "Immaginate di avere una bolla intorno a voi. Provate e camminare senza toccare le bolle degli altri.

Quando dico "Alberi" diventate alberi, quando dico "Scoiattolo" rimanete immobili. Se toccate un altro uscite dal gioco".

Negli spostamenti si può camminare ma anche ballare. Chi tocca un compagno va vicino al conduttore e sta fermo per qualche turno.

### **Clap di saluto**

Vedi pagina 18.





## Incontro 3

### **Gioco del silenzio**

Vedi pagina 18. Si ripassano ancora le regole e si riprova a fare il gioco. Potrebbe durare ancora di più rispetto alla volta precedente

*oppure*

### **Gioco di 1 minuto**

Seduti sulla sedia: provare a mettere le mani sugli occhi, contare 1 minuto. Chi non ce la fa o ha paura, apre gli occhi e mette le mani sulle guance. Vediamo chi ce la fa, una scommessa. Respirare col naso e far uscire l'aria dalla bocca. Ascoltare tutti i rumori che si sentono (ad es. qualcuno che cammina al piano di sopra, qualcuno che parla fuori, un orologio che fa "tic tac").

### **Gioco dei nomi**

Vedi pagina 16.

### **Gioco del palloncino**

Vedi pagina 18.

## **Gli animali**

Il conduttore chiede ai bambini: "Pensate a uno degli animali che abbiamo incontrato nelle nostre storie. Chi non se lo ricorda può pensare a un animale che gli piace. Chi l'ha pensato mette la mano sulla testa. Adesso a turno dite il vostro nome e quello dell'animale che avete scelto".

## **Lettura - *Il bramito dei cervi* e *Tracce nella neve***

*da I racconti del bosco, p. 67 e seguenti e p. 83 e seguenti*

In cerchio, seduti a terra. Il conduttore riassume i racconti letti negli incontri precedenti. Fa qualche domanda: il nome del cane, dei ragazzi, ecc. Poi, inizia la lettura de *Il bramito dei cervi* e poi di *Tracce nella neve*.

## **Dopo la lettura**

Il conduttore chiede ai bambini se ricordano alcuni degli animali nominati. I bambini rispondono in ordine sparso. Il conduttore può chiedere: "Sapete come è fatto un cervo?" oppure "Sapete come è fatto un capriolo?".

Il conduttore può spiegare, ad esempio, come crescono le corna del cervo, un ramo in più ogni anno, oppure raccontare: "Questa storia si svolge sulle montagne di Asiago, quelle che si vedono dalle finestre quando c'è bel tempo. Siete mai stati ad Asiago? Che animali avete visto là?"

## **Gioco del berretto**

In piedi, in cerchio, rivolti verso l'esterno. Il conduttore dà il berretto a un bambino e va al centro. Il berretto passa di mano in mano, e può anche cambiare direzione. Quando il conduttore dice "boom", chi ha il berretto va al centro e prende il posto del conduttore.

Ora, rivolti verso l'interno del cerchio: il berretto passa di mano in mano e può cambiare direzione. Chi "sta sotto" è fuori dal cerchio e non guarda; quando vuole dice "boom".

## **Gioco della bandiera e dei cervi**

In piedi, in cerchio. Il conduttore tiene in mano un berretto di lana e spiega che stiamo per fare un gioco simile a "Bandiera". Dispone i bambini su due linee una di fronte all'altra e assegna un numero alle coppie che si fronteggiano.

“Ora siete dei cervi. Quando chiamo il vostro numero, avvicinatevi al berretto, uno di fronte all’altro, appoggiate i palmi delle vostre mani a quelli palmi del compagno e cercate di farlo spostare. Chi riesce a far muovere un piede al compagno, prende il berretto e può fare il bramito del cervo. Si può anche battere il piede per terra prima di partire”. Se uno “scontro” dura molto, si può decidere per il pareggio.

Il conduttore può spiegare: “Non vince sempre il più forte, a volte vince il più debole”.

### **Gioco dell’albero, dello scoiattolo e del gatto**

In cerchio, in piedi. Il conduttore propone di rifare “Alberi e scoiattoli”. “Si cammina lentamente, senza toccarsi. Quando dico “albero” si fa l’albero, quando dico “scoiattolo” ci si deve bloccare in una posizione, quando dico “gatto” si cammina come dei gatti, ma restando in piedi - non dovete imitare il gatto, ma diventarlo dentro -, quando dico “normali” si cammina come sempre”.

### **Clap di saluto**

Vedi pagina 18.



## Incontro 4

Questo incontro si svolge dopo la prima uscita nel Bosco Urbano di Carpaneda, con il laboratorio di **Costruzione di mangiatoie per uccelli** (vedi sezione **Laboratori nella natura**, pagina 52).

### **Gioco dei gesti e dei nomi**

Vedi pagina 19.

### **Il bosco**

Seduti, in cerchio. Il conduttore chiede ai bambini di dire cosa hanno visto durante l'uscita nel bosco. I bambini rispondono in ordine sparso.

### **Lettura - La ghiandaia e Ecco gli orsi**

da *I racconti del bosco*, p. 74 e seguenti e p. 55 e seguenti

### **Gioco dell'albero, dello scoiattolo e dell'orso**

Il conduttore propone: "Proviamo a fare degli alberi diversi, perché nel bosco ce ne sono di tanti tipi. Fammi vedere gli alberi con i rami larghi e le foglie aperte. Ora, c'è un altro albero che ha tutti i rami chiusi. Poi ci sono alberi che si trovano in montagna, che sono a punta". "Quando dico alberi, fate gli alberi. Quando dico scoiattoli, camminate senza toccarvi. Quando dico orso c'è l'orso, quindi ci si ferma e si cammina lentissimi".

### **Un due tre... orso!**

Il conduttore propone ai bambini di giocare a Un due tre stella in un modo un po' speciale. Dispone tutti i bambini su una linea e spiega: "Dirò "un due tre... orso!", e poi mi girerò. Se vedo qualcuno che si muove, lo andrò a prendere e lo riporterò indietro".

### **Gioco del silenzio**

Vedi pagina 18.

### **Clap di saluto**

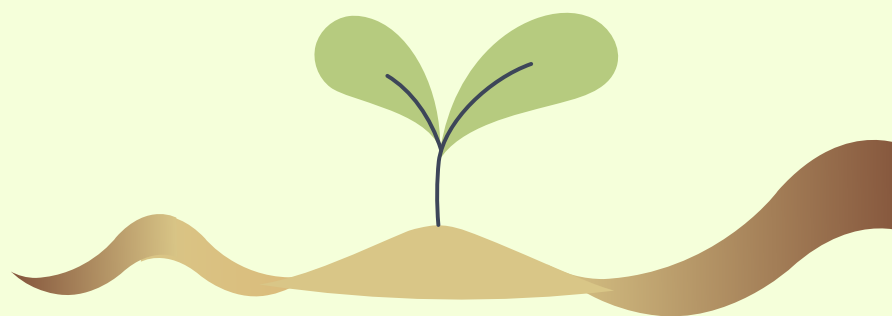
Vedi pagina 18.

A questo incontro, segue la seconda uscita nel Bosco Carpaneda, con il laboratorio di **Semina del prato polifita** (vedi sezione **Laboratori nella natura**, pagina 58).





# Scuola secondaria di I grado



# Scopriamo il bosco urbano

Laboratorio ludico-teatrale per l'educazione ambientale nella scuola secondaria di I grado a cura di Aurora Candelli (La Piccionaia).

## Per chi

Una classe, oppure un gruppo di circa 20 ragazze e ragazzi.

## Cosa

- 3 incontri in classe, della durata di 1 ora ciascuno
- 1 uscita esperienziali nel Bosco urbano di Carpaneda, della durata di una mattinata

## Materiali per gli incontri in classe

- Un tablet o un pc per poter guardare un sito con i ragazzi
- Fogli da disegno e pastelli, matite o pennarelli colorati
- Nastro adesivo di diversi colori



## Incontro 1

### Acqua, legno, sasso

In cerchio, in piedi. Il conduttore dice il proprio nome e poi chiede di fare il giro dei nomi dei partecipanti. Poi chiede a ciascuno di identificarsi con un elemento tra acqua, legno e sasso, e di rappresentarlo con un gesto.

### Ti piace il tuo vicino?

In cerchio, seduti su sedie. Il conduttore spiega il gioco. Una persona va al centro e chiede a uno degli altri ragazzi: "Ti piacciono i tuoi vicini?". La persona interpellata può rispondere "sì" o "no".

Se risponde "sì", il suo vicino di destra e quello di sinistra dovranno scambiarsi di posto, mentre chi è al centro deve cercare di rubare la sedia a uno dei due.

Se risponde "no", gli verrà chiesto: "Allora chi ti piace?" e la persona interpellata dovrà rispondere: "Tutti quelli che..." terminando la frase con qualcosa (es. tutti quelli che mangiano la pizza, che odiano la matematica, che indossano i sandali, eccetera). Le persone del cerchio che si sentono prese in causa dovranno alzarsi e scambiarsi di posto.



## Attività

Il conduttore chiede: "Quali sono i tuoi confini? E i confini degli altri?". Poi chiede al gruppo di camminare nello spazio, rispettando i confini degli altri, a diverse velocità.

## Disegno

Il conduttore mostra ai ragazzi l'area di Carpaneda, utilizzando il sito web [Il bosco di Carpaneda - un parco implicito](#). Poi propone ad ognuno di rappresentare su un foglio i confini dell'area.

## Colgo

Il conduttore legge la descrizione nel sito. Si tratta di un testo difficile, per cui il conduttore chiede ai ragazzi di scrivere sul foglio da disegno le parole chiave che colgono.

## Clap di saluto

In cerchio, in piedi. Il conduttore propone un "clap" di saluto: tutti si preparano con le mani come per fare un applauso e quando il conduttore batte le mani, tutti devono battere un unico colpo tutti insieme.



## Incontro 2

### Acqua, legno, sasso

Vedi pagina 28.

### Le parole chiave

Il conduttore riprende l'attività dell'incontro 1 sulle parole chiave del testo sul Bosco di Carpaneda e invita i ragazzi a ricordare tutti insieme le parole scritte sui fogli.

### Mappa

E' arrivato il momento di creare la nostra mappa di Carpaneda, a terra, usando i nastri adesivi di diversi colori per rappresentare i diversi elementi (confini, roggia, sentieri, eccetera). Il conduttore annuncia la prima e più importante regola dell'attività, ossia la collaborazione: si deve lavorare bene insieme, altrimenti si ricomincia da capo.

### Ecosistema e insetti

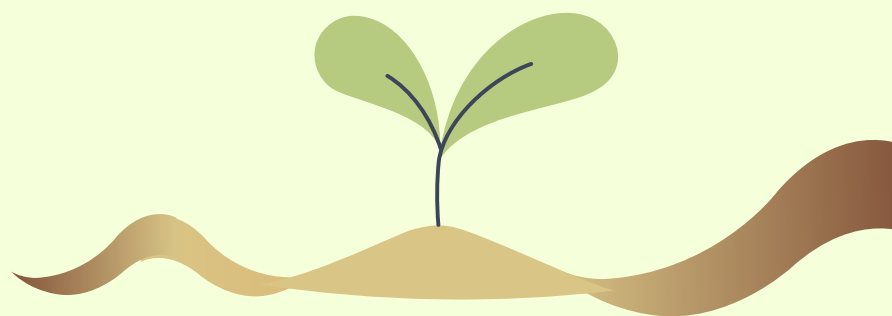
Il conduttore propone ai ragazzi la visione di alcune foto del bosco e condivide con loro alcuni pensieri sull'ecosistema e sull'importanza degli insetti, in modo da introdurre l'attività dell'uscita esperienziale (costruzione di bug hotel)

### Clap di saluto

Vedi pagina 29.



# Scuola secondaria di II grado



# Cibo e ambiente

Laboratorio educativo-creativo per l'educazione ambientale nella scuola secondaria di II grado, a cura di Valentina Anzoise (EQuiStiamo) e Paola Rossi (La Piccionaia).

## Per chi

Una classe, oppure un gruppo di circa 20 ragazze e ragazzi dai 14 ai 19 anni.

## Cosa

- 3 incontri in classe, della durata di 2 ore ciascuno
- 2 uscite esperienziali nel Bosco urbano di Carpaneda, della durata di una mattinata
- 10 ore di campagna di audio-interviste da parte degli studenti in autonomia
- 8 incontri di laboratorio creativo di 2 ore ciascuno
- 1 evento di restituzione

## Materiali per gli incontri in classe

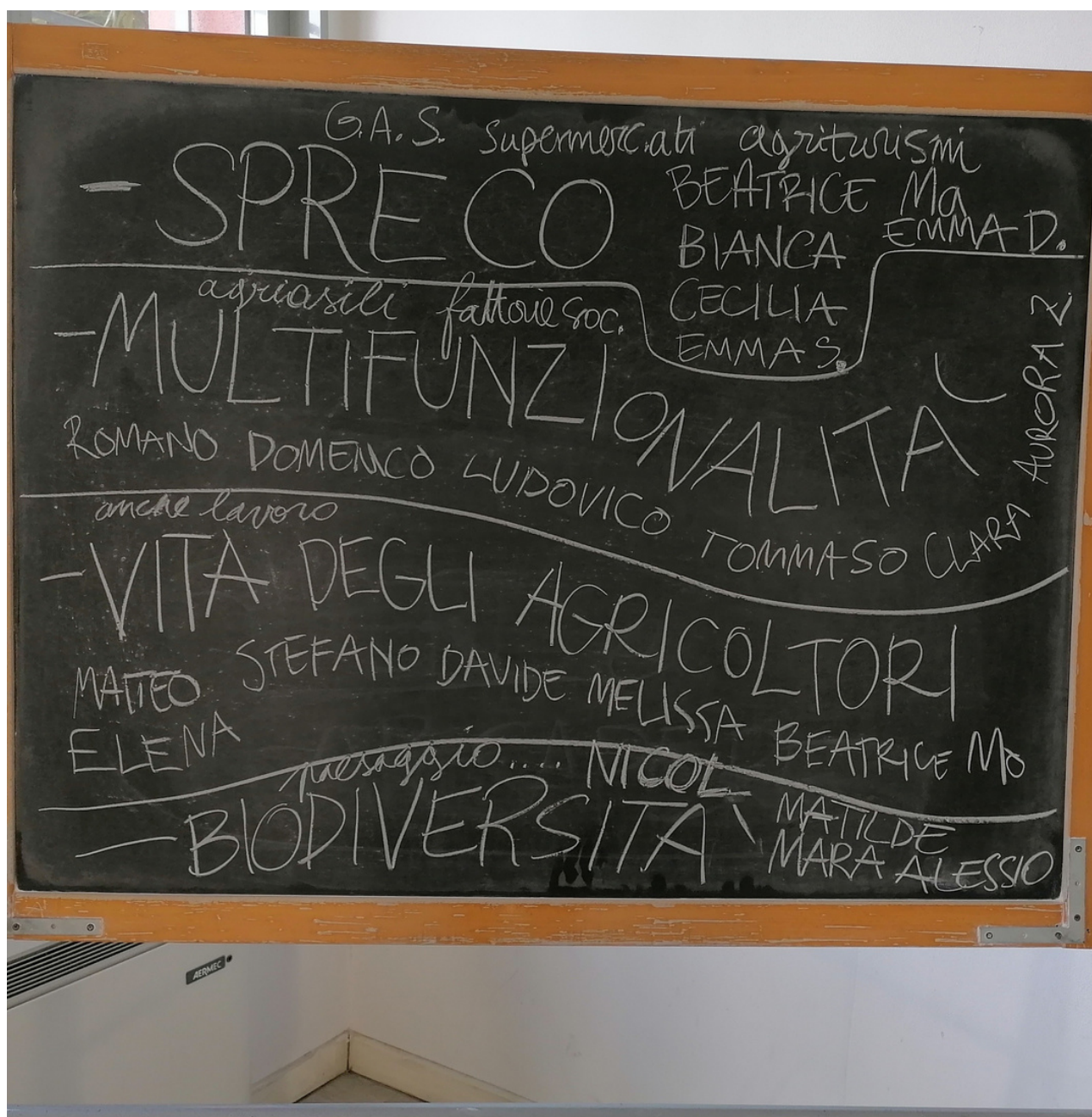
- Una mappa del territorio vicentino
- Una mappa del Bosco urbano di Carpaneda
- Una lavagna su cui appuntare le parole chiave della discussione
- PC e proiettore / LIM
- Liberatorie per l'utilizzo delle audio-interviste
- Smartphone per registrare gli audio
- PC con un programma di editing audio (es. Audacity).





## Incontri di approfondimento con l'esperto

Gli incontri di approfondimento partono dall'introduzione della **PAC**, la Politica Agricola Comune dell'Unione Europea, e di alcune strategie europee come **From Farm to Fork**, in relazione agli **Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'Agenda 2030**, per poi esplorare come queste sono legate ad elementi che fanno parte della vita quotidiana dei ragazzi: i **canali di distribuzione**, l'impatto delle nostre **scelte alimentari**, lo **spreco di cibo**, il rapporto tra **città e campagna**, le **infrastrutture ecologiche**. Il conduttore può utilizzare delle slide per accompagnare le proprie spiegazioni e visualizzare i concetti chiave.



## Incontro 1

Il conduttore inizia con un giro di presentazione dei partecipanti, incentrato sulla mappatura della provenienza di ciascuno nel territorio vicentino. Successivamente, introduce la **PAC (Politica Agricola Comune)** e i suoi obiettivi, in relazione all'**Agenda 2030** e ai diversi Obiettivi di Sviluppo Sostenibile ad essa correlati. I temi sono discussi in modo interattivo, avvicinandoli alla vita quotidiana dei ragazzi. In particolare, si approfondiscono i seguenti obiettivi:

- Garantire una produzione alimentare sostenibile
- Garantire la sicurezza alimentare
- Favorire una filiera alimentare sostenibile dall'inizio alla fine: dalla trasformazione alla vendita (sia all'ingrosso che al dettaglio), e anche i servizi accessori, come l'ospitalità e la ristorazione
- Promuovere il consumo di alimenti sostenibili e sostenere la transizione verso abitudini alimentari sane
- Ridurre gli sprechi alimentari
- Lotta alle frodi alimentari lungo la catena di approvvigionamento
- Sostenere il ricambio generazionale
- Garantire un reddito equo



A questo punto, il conduttore propone di raccontare chi fa la spesa a casa, cosa e da chi comprano queste persone. Questo permette di parlare del diverso **impatto della produzione di certi alimenti e dei diversi metodi di produzione**. Poi propone di raccontare se si conoscono o meno realtà come i mercati contadini, i GAS, i parchi agricoli, ecc.



## Incontro 2

Si prosegue ad approfondire gli obiettivi della **PAC (Politica Agricola Comune)**, applicandoli al contesto locale in particolare per quanto riguarda i cambiamenti climatici, i paesaggi e la biodiversità, la protezione dell'ambiente e la rivitalizzazione delle aree rurali.

Si possono approfondire le realtà dei **GAS (Gruppi di Acquisto Solidale) locali**, oppure il tema delle **cinture verdi (green belt)** delle città, spiegando perché sono importanti e portando degli esempi (Londra, Milano, Padova).

## Incontro 3

L'ultimo incontro, che si svolge dopo le due uscite esperienziali, è utile per fare il punto delle informazioni apprese e delle esperienze fatte.

Il conduttore chiede agli studenti di individuare 4 temi in particolare, tra quelli affrontati, che hanno maggiormente catturato il loro interesse. A questo punto, si dividono nei 4 gruppi tematici, e ciascun gruppo definisce la **struttura delle interviste** che realizzeranno nei giorni seguenti, in autonomia, chiarendo gli obiettivi delle interviste e producendo una bozza delle domande da porre agli intervistati (coetanei, genitori, agricoltori, ristoratori, educatori in asili nel bosco, ecc.).

Al termine, il conduttore raccoglie le bozze e le commenta in plenaria. Nei giorni successivi, invierà a ciascun gruppo la sua bozza, rivista e corretta secondo adeguati criteri sociologici.



## Uscite esperienziali

- Laboratorio di lettura del paesaggio
- Laboratorio di pacciamatura

Le uscite sono descritte nella sezione **Laboratori nella natura**.



## Laboratorio creativo

Il laboratorio si concentra sulla creazione collettiva di una **audio-narrazione drammaturgica** che accompagni un itinerario a piedi nel Bosco urbano di Carpaneda, da fruire mediante podcast. Il laboratorio si compone di **8 incontri, più un momento finale di restituzione.**



### Incontro 1

Il conduttore accompagna i ragazzi in una uscita in città, ascoltando dai propri telefoni alcuni bravi scelti di podcast che raccontano il territorio, in modo da far loro prendere confidenza con questo tipo di esperienza. Poi si rientra in classe e si commenta insieme.

## Incontro 2

Si parte con la scrittura drammaturgica collettiva. Gli studenti si dividono nei 4 gruppi tematici precedentemente formati. Il conduttore assegna a ciascun gruppo il compito di scrivere una prima bozza di due diversi, brevi testi drammaturgici legati al tema del gruppo, chiedendo di immaginare che poi questi testi diventeranno degli audio. Usando una mappa dell'area di Carpaneda, ciascun gruppo sceglie dove collocare il proprio audio, identificando il tratto di percorso con un post-it. Alla fine, ciascun gruppo condivide con gli altri i testi prodotti.

## Incontri 3 e 4

Gli studenti, sempre divisi nei gruppi, riascoltano le interviste audio raccolte durante la campagna interviste realizzata in autonomia e selezionano i brani da utilizzare per il podcast finale.



## Incontri 5 e 6

I ragazzi scrivono dei brevi testi di raccordo per integrare le interviste, che poi registrano con la propria voce. Inoltre, scelgono delle musiche da utilizzare come sottofondo (è importante che siano musiche non protette da diritto d'autore, liberamente utilizzabili).

## Incontro 7

Si discute insieme quanto prodotto finora e di individuano gli ultimi aggiustamenti. A questo punto, i ragazzi (oppure il conduttore) montano ed editano l'audio finale.



## Incontro 8

È il momento di testare il percorso audio nel Bosco urbano di Carpaneda, per verificare che i tempi dell'audio siano giusti e che le tappe siano stabilite correttamente.

Nei giorni successivi, i ragazzi o il conduttore potranno eventualmente apportare qualche correzione.

## Restituzione

Gli altri studenti della scuola, e i famigliari e gli amici dei ragazzi partecipanti vengono invitati a fare insieme il percorso nel bosco accompagnati dall'audio-narrazione realizzata.





# Dal seme al pane

Un laboratorio educativo-creativo per l'educazione ambientale nella scuola secondaria di II grado, a cura di Valeria Grazian e Giandomenico Cortiana (Casa delle Sementi) ed Elisabetta Granara (Gruppo Teatro Campestre).

## Per chi

Una classe, oppure un gruppo di circa 20 ragazze e ragazzi dai 14 ai 19 anni.

## Cosa

- 4 incontri in classe, della durata di 2 ore ciascuno
- 2 uscite esperienziali nel Bosco urbano di Carpaneda, della durata di una mattinata
- 8 incontri di laboratorio teatrale di 2 ore ciascuno
- 1 evento di restituzione

## Materiali per gli incontri in classe

- Una lavagna su cui appuntare le parole chiave della discussione
- PC e proiettore / LIM
- Spighe, grani e farine di diverse specie
- Semplici oggetti di scena per la performance



## Incontri di approfondimento con l'esperto

Ciascun incontro è dedicato ad un diverso gruppo tematico, partendo dal suolo fino ad arrivare al pane.

Durante ciascun incontro di possono utilizzare filmati o presentazioni in slideshow, ed è bello inoltre far vedere e toccare ai ragazzi diversi tipi di spighe, grani, farine.

Di seguito i nuclei tematici:

- **Agrobiodiversità, suolo, sementi**
- **Principi e pratiche di agricoltura biologica**
- **Cereali, sistemi partecipati di conservazione e selezione**
- **Pane e panificazione**



## Uscite esperienziali

- Laboratorio di pacciamatura
- Laboratorio di panificazione

Le uscite sono descritte nella sezione **Laboratori nella natura**.



## Laboratorio teatrale

8 incontri di 2 ore ciascuno con l'artista, per la creazione collettiva di una performance sul tema dell'agroecologia.



# Bosco, terra, acqua

Un laboratorio educativo-creativo per l'educazione ambientale nella scuola secondaria di II grado, a cura di Davide Primucci (Laboratorio Spazi Rurali e Boschi Urbani), Franca Turco (ARPAV), Elisabetta Tescari (architetto), Diego Dalla Via (La Piccionaia).

## Per chi

Una classe, oppure un gruppo di circa 20 ragazze e ragazzi dai 14 ai 19 anni.

## Cosa

- 3 incontri in classe, della durata di 2 ore ciascuno
- 2 uscite esperienziali nel Bosco urbano di Carpaneda, della durata di una mattinata
- 8 incontri di laboratorio creativo di 2 ore ciascuno
- 1 evento di restituzione

## Materiali per gli incontri in classe

- PC e proiettore / LIM
- Liberatorie per l'utilizzo delle video-interviste
- Attrezzatura per riprese audio-video
- PC per editing dei video



## Incontri di approfondimento con l'esperto

Ciascun incontro è dedicato ad un diverso gruppo tematico. Durante ciascun incontro di possono utilizzare filmati o presentazioni in slideshow. Di seguito i nuclei tematici:

- **Agroecologia e area di Carpaneda**
- **Monitoraggio delle acque fluviali**
- **Cos'è un parco agricolo**



## Uscite esperienziali

- Laboratorio di lettura del paesaggio
- Laboratorio di monitoraggio delle acque
- Laboratorio di riconoscimento delle specie arboree

Le uscite sono descritte nella sezione **Laboratori nella natura**.



## Laboratorio di audiovisivo

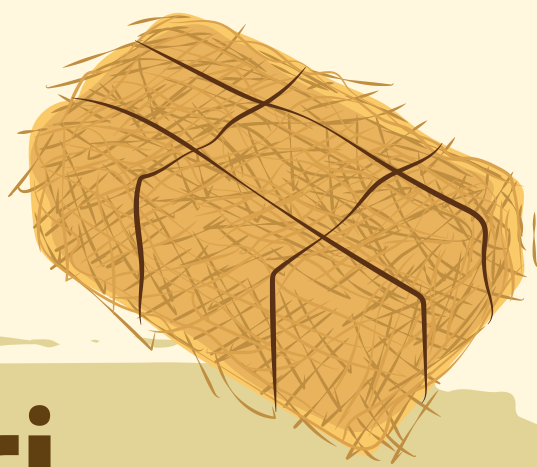
8 incontri di 2 ore ciascuno con l'artista, per la creazione collettiva di un video che racconti l'esperienza fatta.





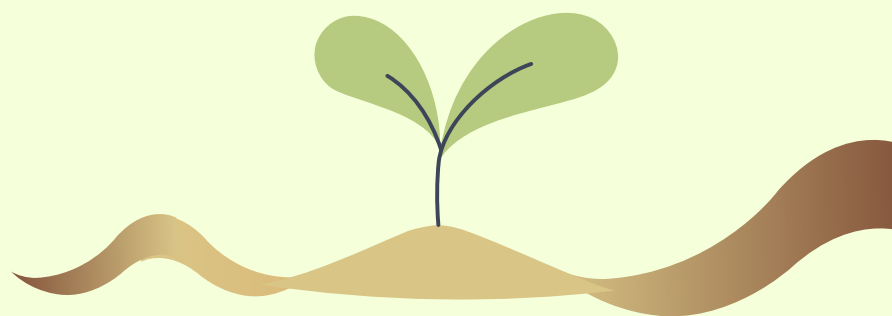






# **Laboratori nella natura**

# Scuola primaria



# Creazione di mangiatoie per uccelli

A cura di Sara Manfrin e Sara Belpinati (Comunità Vicentina per l'Agroecologia)

## Per chi

Una classe, oppure un gruppo di circa 20 bambine e bambini dai 5 ai 10 anni. Si può effettuare l'uscita con due classi contemporaneamente o una quarantina di bambini, raddoppiando gli accompagnatori e i conduttori.

## Cosa

Una mattinata di esplorazione e contatto diretto con la natura, con attività pratiche ed esperienziali. L'attività è divisa in due parti, ciascuna della durata di circa 1 h e 15 minuti. Se i bambini sono tanti, meglio dividerli in due gruppi, ciascuno dei quali farà una delle due attività e poi si scambieranno dopo la merenda.



## Dove

Bosco Urbano di Carpaneda (l'attività va concordata con l'amministrazione comunale e i gestori dell'area) o in altra area con la presenza di alberi. Per la costruzione delle mangiatoie per uccelli è necessario utilizzare dei tavoli e delle panche (se presenti nell'area) oppure predisporre dei teli per svolgere l'attività a terra.

## Quando

Da novembre a marzo. In caso di pioggia, l'attività deve essere rimandata.



## Materiali a cura del conduttore

- Lenti di ingrandimento (almeno una ogni due bambini)
- Buccie di arancia tagliate a metà
- Burro
- Semi (girasole, lino, ecc...)
- Arachidi da sgusciare
- Stuzzicadenti
- Filo in fibra naturale (rafia, canapa...)
- Terrine
- Acqua in una tanica per lavarsi le mani

## Abbigliamento e zainetto

- Abbigliamento comodo e sportivo, che può essere sporcato di terra o fango
- Stivali di gomma o scarpe per attività all'esterno, che possano essere sporcate di terra o fango – portare anche abiti e scarpe puliti per il rientro a scuola
- Una tazza o un bicchiere in plastica dura
- Acqua in borraccia
- Merenda
- Fazzolettini o carta igienica, e un sacchettino per i rifiuti



## Programma

All'arrivo presso il bosco, il conduttore farà un'introduzione generale dell'attività.



### Attività 1 – Esplorazione sensoriale del bosco

Una passeggiata nel bosco suddivisa in cinque tappe, in ognuna delle quali verrà affinato un senso, così da avere un'esperienza a tutto tondo.

Le tappe dell'esplorazione corrispondono ai **cinque sensi**.

- **Olfatto**: cerchiamo di sentire gli odori del bosco. Il profumo della terra, della corteccia, di qualche erba spontanea (es. erba cipollina).
- **Udito**: in una radura all'interno del bosco, nella calma e in un clima rilassato, affiniamo il nostro udito e ascoltiamo i rumori che ci circondano. Quali sono i rumori dell'uomo? Quali quelli della natura?
- **Vista**: in un posto sopraelevato osserviamo il bosco dall'esterno. Cosa ci circonda? quali sono gli elementi naturali che osserviamo? Cosa possono vedere i nostri occhi? Cosa possiamo scoprire più da vicino con l'uso di alcune lenti di ingrandimento?
- **Gusto**: ecco l'occasione di assaggiare delle tisane fatte con erbe che crescono spontanee, in questo modo possiamo anche riscaldarci. Le tisane possono essere di tarassaco, di ortica, di tiglio. In questo momento utilizziamo la tazza o il bicchiere portato da casa.
- **Tatto**: che sensazioni mi dà toccare la terra, le foglie, l'erba, il muschio? Scopro con l'uso di questo senso le diversità degli elementi che tocco.



## Attività 2 - Laboratorio mangiatoie per gli uccelli

Il conduttore propone una tema: "Chi vive in questo bosco?", e poi fa una breve introduzione sulla fauna del bosco, in particolare i piccoli uccelli come **pettirossi, cinciallegre, cinciarelle e altri tipi di passeriformi**, che saranno attratti dalle nostre mangiatoie.

A questo punto, si procede alla costruzione delle mangiatoie, utilizzando materiale biodegradabile. Queste mangiatoie sono utili nei mesi invernali, quando le scorte di cibo per gli uccelli scarseggiano.

Si possono realizzare due tipi diversi di mangiatoie:

1. Con le **bucce di arancia**: il conduttore ha precedentemente tagliato a metà le arance e le ha svuotate della polpa, fino a creare una sorta di "scodella". Il conduttore consegna a ciascun bambino una o più scodelle. I bambini praticano con uno stuzzicadenti due piccoli fori vicino ai bordi della loro scodella, uno opposto all'altro, nei quali fanno poi passare il filo che servirà per appenderla. A questo punto, riempiono la scodella con semi di vario genere (girasole, lino, arachidi). Alla fine, ciascun bambino sceglie l'albero e il ramo a cui appendere la propria mangiatoia.
2. Con le **arachidi**: i bambini praticano con uno stuzzicadenti un foro in alcune arachidi, nei quali fanno poi passare il filo per formare una lunga collana da appendere agli alberi.



Al termine, il conduttore fa delle foto agli alberi su cui i bambini hanno appeso le loro mangiatoie, e le condivide con i bambini. Poi può suggerire ai bambini di tornare nel bosco per una passeggiata con la famiglia, nei giorni successivi, per vedere se gli uccellini hanno mangiato.



# Semina del prato polifita

A cura di Sara Manfrin e Sara Belpinati (Comunità Vicentina per l'Agroecologia)

## Per chi

Una classe della scuola primaria, oppure un gruppo di circa 20 bambine e bambini dai 5 agli 11 anni. Si può effettuare l'uscita con due classi contemporaneamente o una quarantina di bambini, raddoppiando gli accompagnatori e i conduttori.

## Cosa

Una mattinata di esplorazione e contatto diretto con la natura, con attività pratiche ed esperienziali. L'attività è divisa in due parti, ciascuna della durata di circa 1 h e 15 minuti. Se i bambini sono tanti, meglio dividerli in due gruppi, ciascuno dei quali farà una delle due attività e poi si scambieranno dopo la merenda.





## Dove

Bosco Urbano di Carpaneda (l'attività va concordata con l'amministrazione comunale e i gestori dell'area) o altre aree con appezzamenti adatti.

## Quando

Aprile. In caso di pioggia, l'attività deve essere rimandata. Possibilmente, individuare una data dopo la quale siano previste un po' di piogge.





## Materiali a cura del conduttore

- Bicchieri grandi di carta
- Rastrelli
- Miscuglio di semi per prato polifita
- Strumenti musicali o oggetti da percussione
- Nastro bianco-rosso e bastoncini
- Nastro adesivo trasparente
- Schede illustrative (scaricabili [qui](#))
- Fogli per disegnare e matite colorate
- Cartelline rigide come supporto per il disegno

## Abbigliamento e zainetto

- Abbigliamento comodo e sportivo, che può essere sporcato di terra o fango
- Stivali di gomma o scarpe per attività all'esterno, che possano essere sporcate di terra o fango – portare anche abiti e scarpe puliti per il rientro a scuola
- Acqua in borraccia e merenda
- Fazzoletti o carta igienica e un sacchettino per i rifiuti

## Programma

All'arrivo presso il bosco ci sarà una piccola presentazione generale dell'attività e, se necessario, la divisione delle classi nei laboratori (dopo la merenda le classi si scambieranno nei laboratori).

### Attività 1 - Ciclo del seme ed erbario

Spiegazione del ciclo del seme (semina, annaffiatura, radicamento, emersione dei cotiledoni, apparizione delle foglie, fioritura, impollinazione, semina).

Presentazione delle varie specie che andranno seminate nella seconda attività, attraverso schede illustrative. Ognuno dei bambini sceglierà una delle piante che più gli piace e la disegnerà in un foglio. Infine si potranno attaccare nel foglio i semi della pianta scelta.

### Scarica le schede illustrative



## Attività 2 - Semina

È il momento di realizzare la **semina a spaglio** del miscuglio di sementi.

Prima di tutto, il conduttore introduce brevemente che cos'è la semina a spaglio e accenna alle tecniche moderne di semina (ad es. seminatrici). Fornisce poi degli spunti sulle varie criticità della semina (importanza dell'acqua, semi come cibo per uccelli e topi, infestanti, ecc.).



A questo punto si organizza la semina, che viene eseguita in modo collettivo dall'intera classe **a ritmo di tamburo**. A questo scopo, si introduce l'elemento del ritmo con strumenti o oggetti a percussione. Poi si consegna ad ogni bambino un bicchiere di carta contenente il miscuglio di semi, e si spiega il **"gesto" della semina**.

I bambini si dispongono in fila sul campo, tranne uno che invece si posiziona su uno dei bordi esterni insieme ad un insegnante, e insieme danno ritmo per sincronizzare i passi e il gesto della semina dei compagni.

Contemporaneamente, i bambini in fila contano ad alta voce passi e insieme lanciano i semi. Infine, un piccolo insieme all'insegnante rastrella il campo per dare omogeneità alla semina.

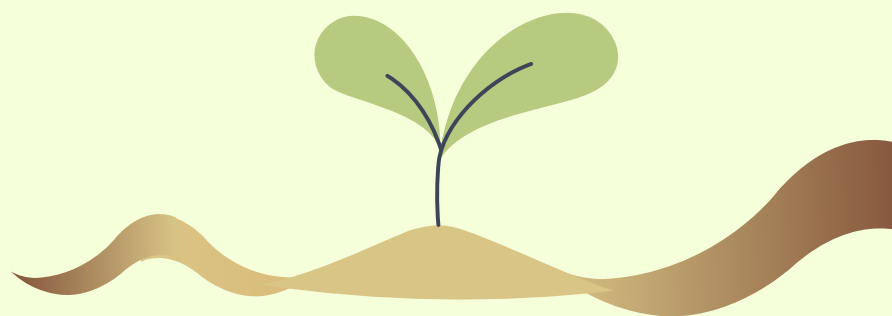
Inoltre, si delimita l'area con dei bastoncini e del nastro biancorosso e si appone un cartello che segnala l'avvenuta semina del prato, in modo da evitare danneggiamenti.

Al termine, si può suggerire ai bambini di tornare nel bosco per una passeggiata con la famiglia, nei giorni successivi, per vedere come sta crescendo il prato.





# Scuola secondaria di I grado



# Costruzione di un bug hotel

A cura di Margherita Ferrari (Comunità Vicentina per l'Agroecologia)

## Per chi

Una classe della scuola media, oppure un gruppo di circa 20 ragazzi e ragazze dai 12 ai 14 anni. Si può effettuare l'uscita con due classi contemporaneamente o una quarantina di ragazzi, raddoppiando gli accompagnatori e i conduttori.

## Cosa

Una mattinata di esplorazione e contatto diretto con la natura, con attività pratiche ed esperienziali. L'attività è divisa in due parti, ciascuna della durata di circa 1 h e 15 minuti. Se i ragazzi sono tanti, meglio dividerli in due gruppi, ciascuno dei quali farà una delle due attività e poi si scambieranno dopo la merenda.

## Dove

Bosco Urbano di Carpaneda (l'attività va concordata con l'amministrazione comunale e i gestori dell'area) o altre aree boschive.



## Quando

Primavera. In caso di pioggia, l'attività deve essere rimandata.

## Materiali a cura del conduttore

- Libri per l'identificazione della flora e degli insetti. Ad esempio:
  - *Erbe spontanee. Conoscerle e riconoscerle*, di Marco Alberti (Editoriale Programma, 2020)
  - *Alberi d'Italia. Guida al riconoscimento di oltre 100 specie*, di Eliana Ferioli (Edizioni L'Erta, 2020)
  - *Guida degli insetti d'Europa. Atlante illustrato a colori*, di Michael Chinery (Franco Muzzio Editore, 2010)
  - *Che insetto è questo? Edizione Illustrata*, di Heiko Bellmann (Ricca Edizioni, 2016)
- Vasetti di vetro
- Cassette per la frutta in legno
- Guanti da lavoro





## Abbigliamento e zaino

- Abbigliamento comodo e sportivo, che può essere sporcato di terra o fango
- Stivali di gomma o scarpe per attività all'esterno, che possano essere sporcate di terra o fango – portare anche abiti e scarpe puliti per il rientro a scuola
- Acqua in borraccia
- Merenda
- Fazzoletti o carta igienica e un sacchettino per i rifiuti (nel bosco non sono presenti i bagni e non ci sono cestini per i rifiuti)

## Programma

All'arrivo presso il bosco ci sarà una piccola presentazione generale dell'attività e, se necessario, la divisione delle classi nei laboratori (dopo la merenda le classi si scambieranno nei laboratori).

## Attività 1 - Introduzione al bosco

Tour introduttivo della durata di circa mezz'ora durante il quale verrà presentato il bosco, la sua funzione e struttura.

## Attività 2 - Costruzione dei bug hotel

L'attività inizia con l'osservazione del contesto del bosco e degli insetti che lo abitano. Identificazione guidata di insetti, nonché della flora presente nel bosco, con il supporto di quattro testi dedicati all'argomento.

Poi il conduttore fornisce una panoramica sulle caratteristiche dei bug hotel (casette e tane per gli insetti). A questo punto inizia la scelta del tipo di strutture che il gruppo costruirà nel corso della mattinata.





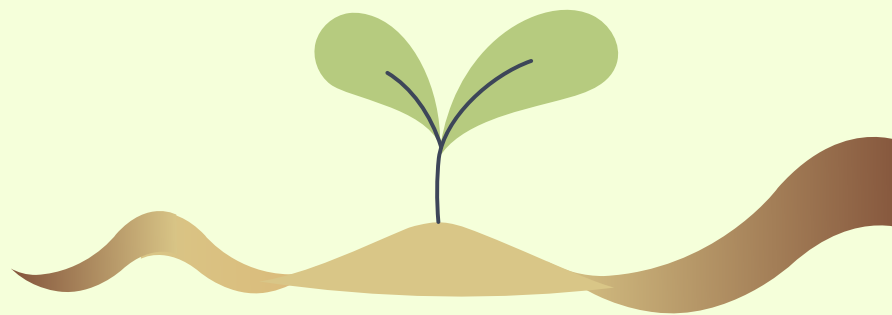
Il gruppo si suddivide in piccoli sottogruppi di 4-5 ragazzi ciascuno. Ciascun gruppo parte quindi con la ricerca e la preparazione del materiale presente nel bosco.

## Procedimento

- Scegliere una cassetta di legno e posizionarla con uno dei fianchi appoggiati a terra, in modo da creare un alloggio per i materiali che fungeranno da nido per gli insetti.
- Radunare piccoli pezzi di legno, foglie, rametti, muschio e iniziare ad accatastarli con cura nella cassetta, così da creare una struttura solida, ma dotata di fori di diverse misure. I fori permetteranno a tanti tipi diversi di entrare nel bug hotel.
- Riempire la cassetta fino alla sommità con i materiali indicati al punto precedente, così da far sì che essi siano saldamente in posizione.
- La cassetta andrà posizionata vicino a fiori e ad una fonte d'acqua, come una fontanella o un fosso, e in un punto a mezz'ombra, ad esempio ai piedi di un grande albero.



# Scuola secondaria di II grado





# Laboratorio di lettura del paesaggio

A cura di Carlo Presotto (La Piccionaia), Mirco Corato (EQuistiamo), Pierangelo Miola e Davide Primucci (Laboratorio Spazi Rurali e Boschi Urbani), Giovanni Mezzalira e Giordana Mascarello (Comunità Vicentina per l'Agroecologia).

## Per chi

Una classe della scuola superiore, oppure un gruppo di circa 20 ragazze e ragazzi dai 14 ai 19 anni.

## Cosa

Una mattinata di esplorazione del territorio, con attività pratiche ed esperienziali. Nel caso portato ad esempio, il tema è quello dei diversi modelli di produzione e distribuzione dei prodotti agricoli.

## Dove

Itinerante, dal centro di Vicenza al Bosco urbano di Carpaneda



## Programma

L'attività consiste in un **trekking urbano** scandito da una serie di tappe intermedie significative e utili alla narrazione. Nel caso preso come esempio, il percorso va **dal centro di Vicenza fino all'area rurale periurbana di Carpaneda** e le tappe corrispondono a **luoghi rappresentativi dei modelli di produzione e distribuzione dei prodotti agricoli** nel territorio vicentino, in particolare nella zona ovest della città.

Per agevolare l'attività, si consiglia di utilizzare un sistema di radioguide (ad es. quelle delle guide turistiche, oppure Silent System) cosicché la voce del conduttore possa essere udita da tutti, anche in movimento. E' consigliabile che a condurre il percorso siano persone esperte nei temi affrontati e/o capaci di narrare in modo coinvolgente i contenuti.



La prima tappa dell'itinerario è il **mercato di Campagna Amica**, organizzato settimanalmente dalla sezione locale della Coldiretti, dove gli agricoltori locali hanno la possibilità di vendere direttamente i loro prodotti.



Gli studenti sono stati guidati a incontrare i diversi produttori (frutta, verdura, latticini, carne, salumi, pane, miele, prodotti trasformati) che hanno spiegato il loro lavoro e i loro prodotti agli studenti, che hanno preso appunti e documentato le conversazioni. Gli studenti hanno anche acquistato il loro pranzo lì.

Poi abbiamo utilizzato un set di cuffie wireless e un trasmettitore con microfono (metodologia Silent Play) per parlare di una serie di argomenti, sia globali che locali, mentre camminavamo **dal centro alla periferia della città**.

Lungo il percorso, il gruppo ha raggiunto una serie di luoghi-chiave (il **quartiere Mercato Nuovo**, il suo supermercato, il supermercato biologico) che hanno permesso al gruppo di affrontare il tema dei diversi modelli di distribuzione e gli approcci di consumo e acquisto.





La carovana ha poi attraversato il **quartiere Pomari**, di cui i conduttori hanno raccontato le modifiche avvenute a causa del consumo di suolo dagli anni '80 a questa parte, attraverso una drammaturgia sonora *site-specific* dal repertorio de La Piccionaia. Il gruppo si è poi fermato a visitare un supermercato di recente apertura situato tra il **quartiere San Lazzaro** e la zona rurale di Carpaneda, il tema affrontato è stato quello della **Grande Distribuzione Organizzata**.



Al termine della mattinata i ragazzi hanno raggiunto **l'area di Carpaneda**, dove hanno pranzato. Nel pomeriggio, poi, si è proseguito con un'esplorazione dell'area: **un ambiente rurale superstite, incuneato tra la città, l'area industriale e le montagne**, dove ci sono campi, un bosco urbano, una roggia, una piccola azienda agricola biologica e una cascina di proprietà del Comune, che un'assemblea cittadina vorrebbe trasformare in un polo di educazione all'agroecologia.

L'area è stata esplorata attraverso una lettura del paesaggio costruita in 4 tappe, prendendo traccia e discutendo i diversi elementi sopra menzionati. In ognuna delle 4 tappe è stata prelevata **una zolla di terra** e alla fine è stato fatto un confronto.



# Laboratorio di monitoraggio delle acque fluviali

A cura di Franca Turco (ARPAV)

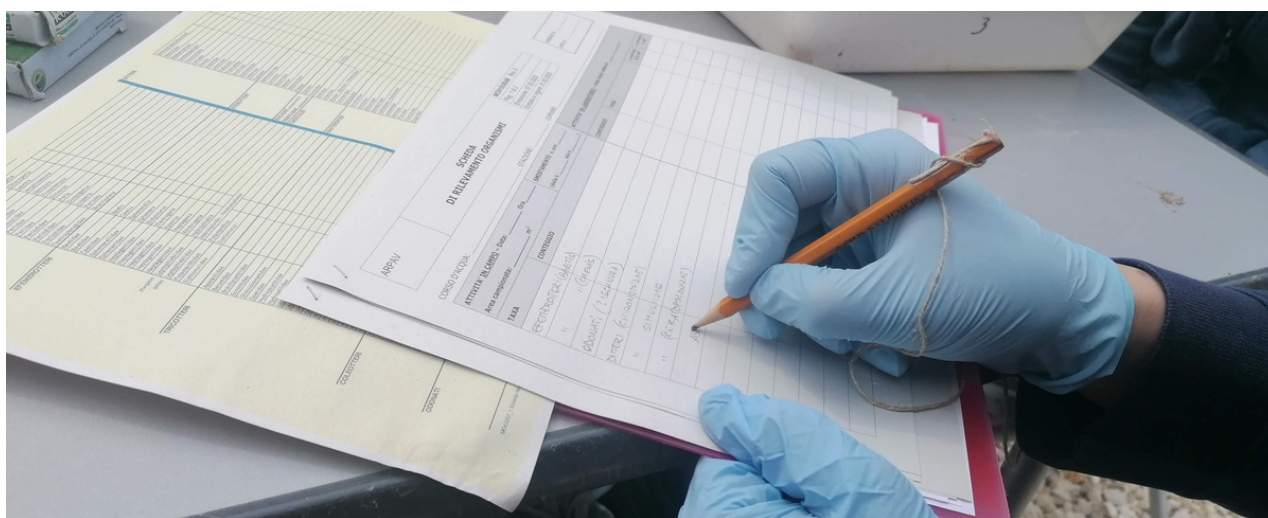
## Per chi

Una classe della scuola superiore, oppure un gruppo di circa 20 ragazze e ragazzi dai 14 ai 19 anni.

## Cosa

Una mattinata presso l'argine di un fiume, in un punto in cui sia possibile l'accesso per il prelievo dei campioni da parte dei tecnici dell'ARPAV.





## Dove

Area rurale di Carpaneda, argine della roggia Dioma.

## Programma

L'attività è condotta dai tecnici dell'ARPAV che eseguono i prelievi di campioni dalle acque della roggia e illustrano agli studenti il procedimento. Dopo la fase di raccolta, i campioni vengono analizzati sul posto grazie alle attrezzature fornite da ARPAV, sempre sotto la supervisione del personale addetto.





# Laboratorio di pacciamatura

A cura di Leone Benedetti (A Regola d'Orto).

## Per chi

Una classe della scuola superiore, oppure un gruppo di circa 20 ragazze e ragazzi dai 14 ai 19 anni.

## Cosa

Una mattinata in un'azienda agricola biologica, per conoscere l'attività dalla viva voce degli agricoltori e sperimentare una attività pratica semplice ma importante, quella della pacciamatura.

## Quando

Autunno o inverno. In caso di pioggia, l'attività deve essere rimandata.

## Dove

All'interno del progetto VANGA, l'uscita è stata realizzata presso l'Azienda agricola a ispirazione biologica e biodinamica "A Regola d'Orto" (Monteviale).

## Abbigliamento e zaino

- borraccia d'acqua
- merenda per la pausa di metà mattina
- taccuino e penna per prendere qualche appunto
- smartphone carico per fare qualche foto o video
- vestiti e scarpe comode, adatte ad attività pratiche all'aperto, sull'erba e sulla terra (che si possano anche sporcare)
- meglio vestirsi a strati per adattarsi ai cambi di temperatura



## Programma

### Introduzione

All'arrivo, i gestori dell'azienda accompagnano gli studenti a conoscere gli spazi di lavoro, raccontando che cosa viene coltivato e come, e in particolare come vengono applicati i principi dell'agricoltura biologica e quali benefici ne derivano.

Alcuni temi possono essere l'impostazione delle aiuole nell'orto, la presenza degli animali, e tutto ciò che ruota intorno alla biodiversità, alla fertilità del suolo e alla sostenibilità.

### Laboratorio di pacciamatura

Tra le tecniche più preziose nelle pratiche agronomiche sostenibili, come la permacultura, l'agricoltura naturale e l'agricoltura biodinamica, c'è quella della pacciamatura naturale: una pratica che consiste nel ricoprire il suolo con uno strato di materiale organico di varia natura come paglia, foglie secche, cortecce sminuzzate, cippato, fieno (erba secca) o altri materiali biodegradabili.

Gli agricoltori spiegano agli studenti cos'è la pacciamatura e perchè viene utilizzata, e poi li guidano nell'attività pratica con zappe, forche e paglia.





# Laboratorio di panificazione

A cura di Denis Segalina (mastro fornaio), Valeria Grazian e Giandomenico Cortiana (Casa delle Sementi).

## Per chi

Una classe della scuola superiore, oppure un gruppo di circa 20 ragazze e ragazzi dai 14 ai 19 anni.

## Cosa

Una mattinata presso un forno o un altro luogo dove sia possibile fare il pane in maniera collettiva.

## Dove

La Casa delle Sementi (Isola Vicentina)





## Programma

L'attività è condotta da un mastro fornaio, affiancato da un esperto di grani e farine. Gli studenti vengono guidati nella scoperta degli ingredienti e degli utensili, e ognuno si cimenta con la propria pagnotta, dall'impasto alla lievitazione fino alla cottura in forno. Al termine l'assaggio, invece, è collettivo! Con l'aiuto di un pasticciere, si può anche cimentarsi con i biscotti.

## Abbigliamento e zaino

- borraccia d'acqua
- merenda per la pausa di metà mattina
- taccuino e penna per prendere qualche appunto
- smartphone carico per fare qualche foto o video
- una terrina, un mestolo di legno, un canovaccio
- un grembiule

# Laboratorio di riconoscimento delle specie arboree

A cura di Pierangelo Miola e Filippo Fortuna (Laboratorio Spazi Rurali e Boschi Urbani).

## Per chi

Una classe della scuola superiore, oppure un gruppo di circa 20 ragazze e ragazzi dai 14 ai 19 anni.

## Cosa

Una mattinata di esplorazione del bosco, guidata da esperti forestali, per imparare a riconoscere le specie arboree che lo abitano attraverso le chiavi dicotomiche.

## Quando

Primavera o estate

## Dove

Bosco Urbano di Carpaneda



## Abbigliamento e zaino

- borraccia d'acqua
- merenda per la pausa di metà mattina
- taccuino e penna per prendere qualche appunto
- smartphone carico per fare qualche foto o video
- vestiti e scarpe comode, adatte ad attività pratiche all'aperto, sull'erba e sulla terra (che si possano anche sporcare)
- meglio vestirsi a strati per adattarsi ai cambi di temperatura



## Programma

Aprire il laboratorio con una **breve introduzione teorica**, nel corso della quale saranno presentate le principali caratteristiche morfologiche e fisiologiche delle foglie, le loro funzioni e la loro importanza nell'ambito dell'ecologia ecosistemica, delle comunità e delle singole specie, con qualche cenno alla loro storia evolutiva.

Successivamente si entra nel vivo del laboratorio con una sorta di **gioco cooperativo**: agli studenti è chiesto di prelevare sette campioni da piante precedentemente segnalate da cartellini numerati. I campioni devono essere il più possibile rappresentativi della variabilità delle forme fogliari.



Dopodoché, si chiede al gruppo di **raggruppare e suddividere i campioni raccolti**, prima secondo un criterio intuitivo e discrezionale (ad esempio, foglia "grossa" vs. foglia "esile"), poi basandosi sui caratteri impiegati in botanica per la descrizione morfologica delle foglie.

Lo scopo del gioco è anche quello di familiarizzare con lo strumento della **chiave dicotomica**. In conclusione dell'attività è possibile provare a costruire insieme una vera e propria chiave per il riconoscimento delle specie campionate.







# **Lo spettacolo teatrale**

# Ale e i boschi

Dal laboratorio con i bambini della scuola primaria realizzati nell'ambito di VANGA, nasce *Ale e i boschi*, uno spettacolo teatrale per l'educazione ambientale dei bambini dai 5 anni in su. Lo spettacolo ha debuttato il 21 ottobre 2023 al Teatro Astra di Vicenza e **viene proposto da La Piccionaia alle scuole primarie e alle famiglie, anche su richiesta.**

ispirato a *Ale e Rovere*, *Ale e i lupi* e *I Racconti del bosco* di **Daniele Zovi**

regia **Carlo Presotto**

drammaturgia **Carlo Presotto** e **Paola Rossi**

con **Matteo Balbo** e **Francesca Tres**

scenografia **Traverso - Vighy**

si ringrazia **Luce&Light srl**



*Ale e Rovere*, *Ale e i lupi* e *I Racconti del bosco* sono i tre libri di Daniele Zovi, editi da De Agostini, dedicati ai giovani lettori. Dagli sguardi dei personaggi e degli animali di questi libri nasce **uno spettacolo che ci invita ad una avventura nel bosco**. Seguendo il ritmo delle stagioni, il racconto svela le piccole e grandi avventure dei due fratelli Ale e Franci in montagna, accompagnati dall'esperienza di zia Sara, guardia forestale, e del loro cane Buck. Dai giochi in malga alla notte in rifugio, dalla ricerca delle impronte della lepre e della volpe sulla neve alla scoperta della tana di un'orsa, **fino al momento di un incontro sospeso con il mondo selvatico.**



Lo spettacolo si sviluppa a partire da una ricerca ed una attività di laboratorio con i ragazzi della scuola primaria, per sviluppare le connessioni tra arte teatrale, pratica educativa e sensibilità ambientale. Per trasformare le relazioni con sé stessi, con le altre persone e con gli altri viventi che abitano la nostra **casa comune**.

**Il bosco diventa una grande metafora per parlare delle relazioni tra le persone**, per mettere in scena la tensione tra competitività e cooperazione, per coinvolgere gli spettatori in una riflessione sul proprio desiderio di futuro. La relazione diretta con i ragazzi, declinata al presente, prende avvio da un semplice inventario delle strutture su cui si basa il funzionamento del bosco: i semi, il tronco, le radici, la corteccia, la chioma, la resina.

## Il tema

L'ambiente del bosco permette di raccontare il tema dell'interdipendenza, in **un nuovo approccio integrale alla questione ecologica che non si ferma più alla sola informazione sulle tematiche ambientali, ma suscita una riflessione sulla necessità di cambiamento dello stile di vita** a partire dalle relazioni tra le persone, e poi via via con gli altri esseri viventi, il paesaggio, le risorse naturali.

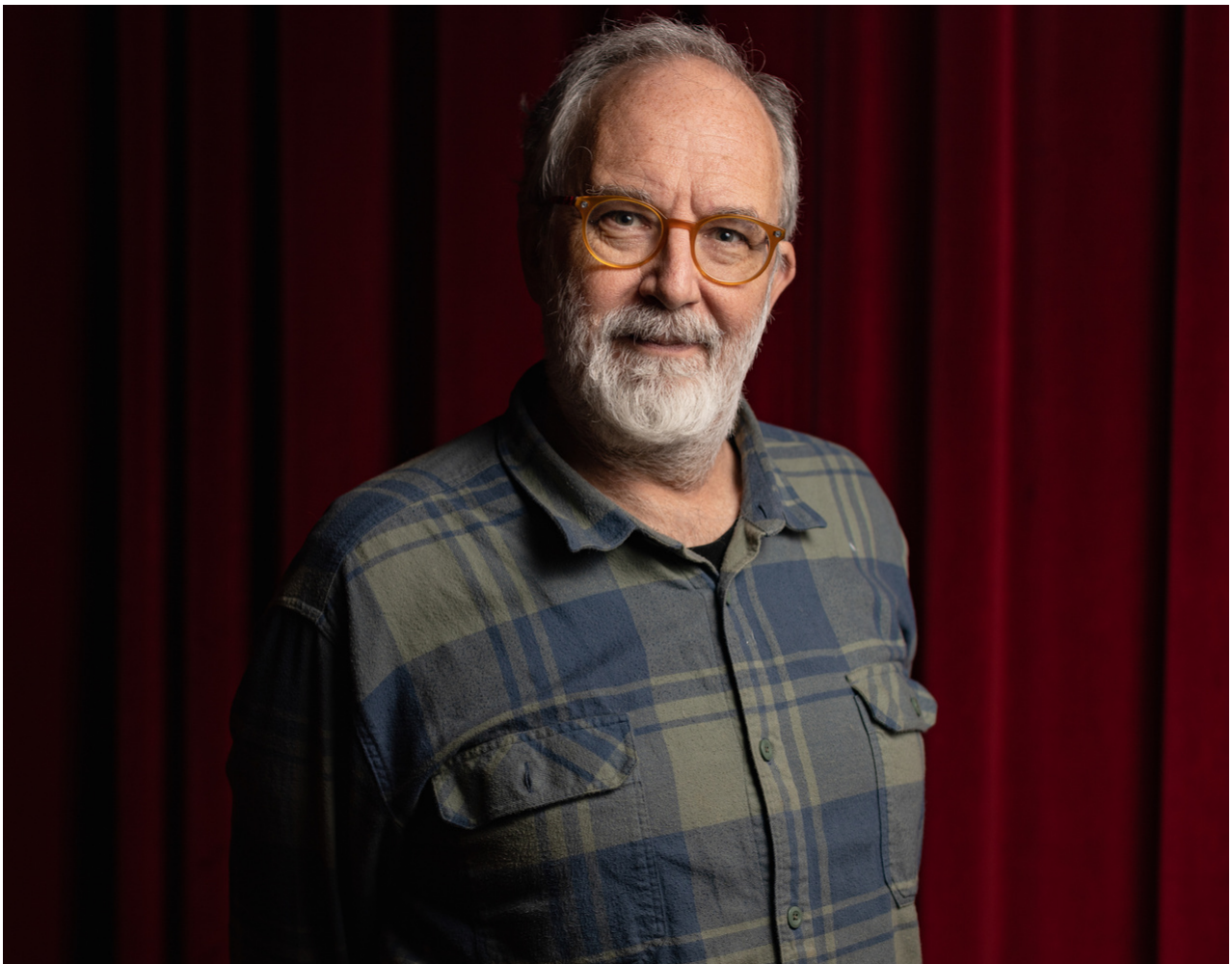
Uomini, alberi ed animali sono connessi tra loro, ed osservare **la natura insegna come sia la cooperazione e non la competizione la strategia che permette ai sistemi di sopravvivere.**

Lo spettacolo si propone di suscitare il desiderio di compiere alcuni semplici gesti. Il gesto di guardare e farsi guardare dagli animali, il gesto di immergersi nel bosco e nella rete di legami invisibili che ci permettono di sopravvivere, il gesto di respirare insieme. Gesti che aprono, a partire dal profumo delle cose concrete, la riflessione sul futuro che si può immaginare, desiderare e costruire.



## Carlo Presotto

Attore, drammaturgo e regista, direttore artistico del centro di Produzione teatrale La Piccionaia di Vicenza. Tra gli elementi della sua formazione l'ambito dell'antropologia teatrale e delle tradizioni dell'uso della maschera della commedia dell'arte, con cui viaggia in tutto il mondo. Si occupa in vari spettacoli di dare voce al racconto latente dei luoghi. Dall'altipiano di Asiago raccontato ne "Le stagioni di Giacomo" (1999) da Rigoni Stern, alla laguna veneta de "Il Principe Granchio" (2000), dagli ambiti urbani del centro di Napoli in "Ferdinando Principe di Napoli" (2009) al bosco alpino di "Girotondo del Bosco" (2016). Dal 2010 sviluppa il progetto Silent Play, un'originale forma di teatro aumentato con l'utilizzo di radioguide immersive, creando tra l'altro "Silent Fireflies" sulle modificazioni delle nostre emozioni durante il tramonto, oltre una serie di percorsi site-specific in Italia ed in Austria. Nel 2020 Riceve il premio *Crédit Agricole* Friuladria – Parco Colli Euganei "per il suo lavoro di ricerca sul tema della sostenibilità ambientale che concretizza con i suoi spettacoli esplorando luoghi di confine tra teatro e video, tra performance e rappresentazione, tra infanzia ed età adulta, tra educazione e teatro."



## Daniele Zovi

Daniele Zovi, scrittore e divulgatore, esperto di foreste e di animali selvatici, è nato a Roana (Vicenza) nel 1952. Dopo la laurea in Scienze forestali conseguita all'Università di Padova nel 1975, è entrato nel Corpo Forestale dello Stato fino al 2017. È membro dell'Accademia Olimpica di Vicenza e dell'Accademia Italiana di Scienze Forestali di Firenze. Ha pubblicato numerosi articoli su riviste scientifiche e ha realizzato alcuni documentari storico-naturalistici. Tra i suoi libri: "Storia di Dino e altri orsi", "Lupi e uomini. Il grande predatore è tornato", "La grande foresta. Storia dei boschi dell'Altopiano di Asiago", "Alberi Sapienti Antiche Foreste", "Italia Selvatica", "Ale e Rovere", "Autobiografia della Neve", "In bosco – Leggere la natura su un sentiero di montagna". La scrittura di Daniele Zovi ha tanto successo perché profuma di corteccia, di resina, di humus. È quindi una scrittura "umile", citando Claudio Magris, perché sa chinarsi all'altezza del terreno e leggere in un microcosmo l'intero universo. Oggi è forse l'autore che più ha saputo raccogliere il testimone di Mario Rigoni Stern, quell'impegno appassionato nei confronti delle persone e delle parole, un impegno di testimone che genera pagine coinvolgenti e poetiche.

## Traverso - Vighy

Fondato a Vicenza nel 1996, lo studio-laboratorio si basa sull'esperienza interdisciplinare di Giovanni Traverso e Paola Vighy, laureati in architettura presso lo IUAV e specializzati in luce naturale in UK, presso *The Bartlett, University College of London*.

Lo studio è da sempre spazio di sperimentazione e ricerca sull'architettura e sul *lighting design*.

L'affascinante equilibrio tra sapienza tradizionale nella lavorazione dei materiali e produzione industriale e digitale si traduce in un percorso coerente di realizzazione di edifici leggeri, basati su prefabbricazione ed economia di risorse.

Lo studio è impegnato nel condividere e diffondere la consapevolezza che un progetto debba essere incentrato sull'esperienza della persona, del suo benessere nel rispetto dell'ambiente e del paesaggio.



# **Il gioco interattivo**



# One step forward

*One Step Forward* è un Silent Play, un **dispositivo teatrale interattivo, multimediale e relazionale per l'educazione ambientale**, dedicato ai giovani dai 14 ai 19 anni.

Un'esperienza incentrata su temi come la sostenibilità, il cibo, i cambiamenti climatici, l'agricoltura, i comportamenti personali, la PAC, la Politica Agricola Comune dell'Unione Europea.



Questa creazione, sviluppata e testata nell'ambito del progetto VANGA, nasce da una precedente fase di lavoro, *Playcapperi*, realizzata sempre da La Piccionaia nell'ambito progetto *CAPPERI Common Agricultural Policies Peer Education Resources in Italy*, finanziato dall'UE attraverso il programma IMCAP. *Playcapperi* è un gioco online dedicato a classi o gruppi di ragazzi della scuola superiore, del quale fruire attraverso pc o lim della scuola, e un impianto audio. *One Step Forward* è lo sviluppo di questo gioco in una modalità che, da online, diventa in presenza.

*One Step Forward* introduce, in modo originale, innovativo ed emozionale, alcuni macro-argomenti e informazioni di base relative alle grandi tematiche ambientali del nostro tempo e, allo insieme, attiva la riflessione personale dei giovani partecipanti sui temi proposti, stimolandoli a considerarli da diversi punti di vista. Inoltre, **può fungere da attivatore** di un percorso più lungo, stimolando il loro interesse ad approfondire gli spunti proposti.

In uno spazio libero da banchi e sedie, della dimensione sufficiente per poter formare un cerchio, i partecipanti sono guidati da una voce in cuffia e da un facilitatore in carne e ossa che si occupa anche della regia del gioco: **un gioco da giocare collettivamente**, in cui i giovani partecipanti interagiscono sia tra di loro che, come gruppo, con il gioco stesso, che prende direzioni diverse a seconda delle scelte dei partecipanti stessi. In *One Step Forward* è centrale il tema della **scelta**. Oggi, infatti, **dobbiamo affrontare questioni cruciali per il nostro futuro e per quello del pianeta**.



La drammaturgia del gioco mette in scena una serie di situazioni diverse, alle quali si può reagire in modi diversi. A questo punto, la voce di *One Step Forward* porta i partecipanti a **prendere posizione**, prima pensando e poi esprimendo quale sia la loro reazione a quella situazione. A seconda delle scelte espresse, la narrazione procede in modi diversi, portando a futuri diversi. **Utopia o distopia? Dipende dalle nostre scelte.**

Accanto alla scelta, l'altro tema centrale è quello della relazionale e dell'**interconnessione tra le persone**. Infatti, le scelte da compiere durante il gioco vengono espresse attraverso un **portavoce**, che viene scelto tra i partecipanti all'inizio del gioco per comunicare al gioco stesso le scelte fatte dal gruppo. Questo meccanismo implica che, a prescindere dalle opinioni individuali di ogni partecipante, la scelta da esprimere, per procedere nel gioco, è una sola, ed è **collettiva**.

Nel gioco, infatti, si chiede dapprima a ciascun partecipante di prendere posizione per sé, ed è probabile che emergano posizioni diverse. Successivamente, la scena della scelta chiede al gruppo di esprimere una sola scelta. Ciò significa che al "portavoce" viene chiesto di esprimere la scelta della **maggioranza**. In questo processo, il gioco lascia spazio al confronto tra i partecipanti: ognuno può cercare di portare gli altri ad abbracciare la propria posizione, esprimendone i vantaggi, cercando di raggiungere la maggioranza, la massa critica, per far valere la propria scelta.



La possibilità di scelte individuali permetterebbe a ogni giocatore di procedere nel gioco secondo il proprio modo di pensare, arrivando a un futuro "individuale" costruito sul proprio atteggiamento e pensiero.

Ma la realtà non funziona così. Stiamo andando verso il nostro futuro collettivamente, come **esseri interconnessi**. Nessuno può costruire il proprio futuro in modo solitario. Il nostro futuro dipende sicuramente dai comportamenti individuali, ma ancora di più dal raggiungimento della massa critica per far sì che quei comportamenti individuali contino. Questo dimostra quanto sia importante **condividere comportamenti e modi di pensare virtuosi**, per far sì che gli altri li abbraccino e li facciano valere.

Questo aspetto non è esplicitamente espresso in *One Step Forward*: piuttosto, è parte intrinseca del meccanismo di gioco, in modo che i giovani partecipanti possano sperimentarlo giocando.



## La struttura del gioco

Più in dettaglio, abbiamo sviluppato una drammaturgia audio che affronta tre temi principali: **Sostenibilità, Sicurezza alimentare e Cambiamento climatico.**

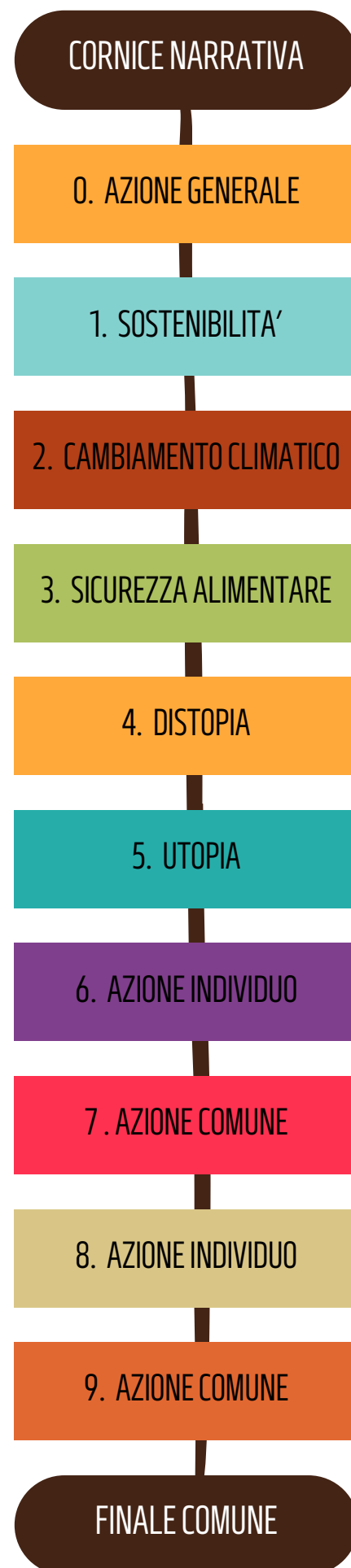
Questi tre argomenti sono esplorati attraverso una sequenza di **scene** diverse, ognuna delle quali rappresenta un'ambientazione differente. Per costruire la drammaturgia, e di conseguenza l'azione del gioco, abbiamo introdotto una serie di ulteriori elementi:

- La **cornice narrativa**
- L'**azione generale**
- La **distopia**
- L'**utopia**, due diverse azioni individuali, due diverse azioni collettive e un finale comune

In totale, **12 scene narrative.**

Tutte queste scene sono collegate tra loro da una serie di altri elementi, le **scelte** (il rombo nel grafico sottostante): scene speciali che convocano i partecipanti a una **scelta tra due diverse opzioni**, che devono compiere per passare alla scena successiva. Il corso della narrazione cambia a seconda delle scelte dei partecipanti.

In ogni caso, indipendentemente dalla scelta fatta dai partecipanti, durante il gioco incontreranno sempre tutti e tre i temi principali, oltre alle altre scene, grazie a un intelligente intreccio della narrazione.



## Educazione, teatro e tecnologia. Il progetto Silent Play

Quando si parla di educazione, l'elemento della **relazione** è fondamentale. Per questo la ricerca de La Piccionaia nel campo delle tecnologie per il teatro e l'educazione si concentra sull'utilizzo delle tecnologie - che possono in alcuni casi spingere verso l'isolamento sociale - come, viceversa, moltiplicatori di relazione: vicinanza sociale, interazione, condivisione di un'esperienza, empatia.

Raggiungere questo obiettivo richiede un mix di elevate competenze pedagogiche, unite alla capacità creativa e artistica di immaginare nuovi modi di creare e nuovi scenari, diversi da tutto ciò che già esiste.





La Piccionaia ha condotto questa ricerca per oltre dieci anni, soprattutto attraverso il progetto **Silent Play**: un'esperienza teatrale per piccoli gruppi di persone, sottoforma di una serie di diverse **performance interattive in cui gli spettatori diventano attori**. Silent Play si basa su drammaturgie audio originali fatte di narrazioni, musica e suoni, registrate e ascoltate dai partecipanti in cuffie wireless, mentre un performer-conduttore dal vivo facilita il flusso dell'esperienza. La drammaturgia audio li porta a vivere un'**esperienza condivisa** nel *qui e ora*, chiedendo loro di reagire a ciò che stanno ascoltando attraverso piccole azioni e gesti, sia individuali che collettivi, interagendo così tra loro all'interno del gruppo. |

*One step forward* viene proposto da La Piccionaia nelle scuole superiori e ai gruppi di giovani, anche su richiesta.



# La graphic novel



# Guida magica per un futuro sostenibile

Nell'ambito del progetto è stato creato un **fumetto** dal titolo **Guida magica per promuovere un futuro sostenibile**, che racconta l'avventura di Flora e Olmo attraverso il territorio e verso un futuro più sostenibile. I **luoghi e le persone** incontrati dai due protagonisti si ispirano a quelli incontrati dai ragazzi coinvolti nel progetto VANGA, ma anche da altri ragazzi in tutta Italia. Il loro è un viaggio fuori dal comune: ogni volta che mangiano un capperone magico, vengono teletrasportati di città in città (Vicenza, Milano, Roma, Mesagne e Palermo) visitando veri e propri "laboratori di sostenibilità". Tra questi, il **Bosco Urbano di Carpaneda** a Vicenza.



I due adolescenti, pagina dopo pagina, imparano a conoscere la **Politica Agricola Comune (PAC)**, le varie attività realizzate nel corso del progetto e le pratiche e i processi virtuosi legati all'agricoltura, alla produzione e al consumo di cibo, nonché l'importanza del rispetto dell'ambiente e delle comunità locali. Il futuro può essere migliore ed è tutto nelle nostre mani.



CIAO RAGAZZII! SIAMO NELLA PERIFERIA  
OVEST DI VICENZA, NEL BOSCO  
URBANO DI CARPANEDA.

OH! NOI VIVIAMO A VICENZA,  
MA NON ABBIAMO MAI SENTITO  
PARLARE DI QUESTO POSTO...

MA COSA CI FA UN BOSCO IN CITTÀ?

È UN BOSCO PLANIZIALE, MESSO A DIMORA NEL  
2009 DAL COMUNE DI VICENZA, GRAZIE AD UN  
FINANZIAMENTO REGIONALE, PER MITIGARE IL  
RISCHIO IDRAULICO. IL BOSCO INFATTI FUNZIONA  
DA CASSA DI ESPANSIONE DELLA ROGGIA DIOMA, CHE  
SCORRE PROPRIO QUI.

LA COSA BELLA È CHE QUESTO È STATO FATTO  
RICREANDO UN AMBIENTE NATURALE, E  
ARMONIZZANDOLO CON IL PAESAGGIO ESISTENTE:  
UN PAESAGGIO TIPICO DELLA PIANURA VENETA,  
CON TERRENI FERTILI COLTIVATI A SPECIE ORTIVE,  
FRUTTETI, VIGNETI, ERBAI E FORAGGERE, E IN  
CUI RESISTONO ANCORA ALCUNE OPERE IDRAULICO-  
AGRARIE CHE HANNO CARATTERIZZATO L'AMBIENTE  
RURALE FINO ALLA SECONDA METÀ DEL NOVECENTO

DAVVERO?

Vi ringraziamo per aver dedicato del tempo alla lettura dell' **Educational Pack** e di aver esplorato i materiali presentati al suo interno, frutto delle esperienze vissute durante il progetto VANGA. Siamo fiduciosi che questi spunti possano rivelarsi uno strumento prezioso per insegnanti, educatori e genitori, per accompagnare la crescita personale e l'educazione ambientale delle giovani generazioni.

**VANGA** **Vicenza per l'Ambiente. Nuove Generazioni in Azione** è stato realizzato con il sostegno della **Fondazione Cariverona** nell'ambito del bando **FORMAT (FORMazione e AmbienTe)** 2022, inserito nell'Obiettivo Strategico 1. Protezione, Cura dell'Ambiente e Valorizzazione dei Territori, e finalizzato a sostenere percorsi strutturati di sensibilizzazione ed educazione ambientale rivolti alle giovani e giovanissime generazioni.

### Il progetto è realizzato da



**lapiccionaia**  
centro di produzione teatrale

**La Piccionaia Centro di Produzione Teatrale** - Cooperativa sociale impegnata nell'uso del teatro come strumento per l'educazione delle nuove generazioni, lo sviluppo di comunità e la rigenerazione dei territori, in una visione di ecologia integrale.

con i partner



**alda**  
European Association  
For Local Democracy

**ALDA Associazione Europea per la Democrazia Locale** - Associazione dedicata alla promozione del buon governo e della partecipazione europea della cittadinanza a livello locale, fondata nel 1999 su iniziativa del Consiglio d'Europa.



**LIES**

**LIES Laboratorio dell'Inchiesta Economica e Sociale** - Associazione di promozione sociale che progetta e realizza occasioni di inchiesta sociale, particolarmente impegnata sui temi dell'ecologia, del territorio e del lavoro.



**EQuiStiamo APS** - Associazione che promuove modalità di consumo e stili di vita consapevoli e sensibilizza i cittadini sugli aspetti naturalistici e ambientali del territorio vicentino.

Comunità  
Vicentina  
per l'Agro-  
Ecologia

**Comunità Vicentina per l'Agroecologia** - Gruppo informale che opera per creare una rete locale di sistemi agroalimentari ed economie solidali consapevoli del patrimonio agricolo, nella direzione indicata dall'agroecologia.



**Laboratorio Spazi Rurali e Boschi Urbani** - Gruppo informale attivo a Vicenza, composto da diverse professionalità provenienti dai settori dell'agronomia, delle foreste e del paesaggio, attente alle tematiche del verde periurbano e rurale.



**RiverLand** - Associazione sportiva che opera per la salvaguardia, la valorizzazione e il recupero ambientale delle acque interne, sia per scopi ludico-ricreativi che per il ripristino della continuità fluviale.



**A Regola d'Orto** - Azienda agricola che produce in modo naturale e nel pieno rispetto della natura, attraverso un'agricoltura rigenerativa a ispirazione biodinamica e biologica.

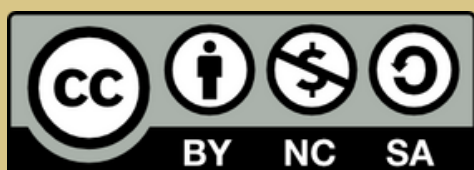


**100orti** - Azienda agricola che si occupa della produzione, in maniera trasparente e nel pieno rispetto dell'ambiente, della salute e della biodiversità, di ortaggi anche antichi e dimenticati.



Comune di Vicenza

**Comune di Vicenza** - ha contribuito al progetto attraverso la messa a disposizione di beni e servizi necessari alla realizzazione delle attività, nonché attraverso la comunicazione e la promozione del progetto, delle attività e dei suoi risultati.



Educational Pack © è pubblicato con licenza CC BY-NC-SA 4.0.  
Per visionare una copia di questa licenza visita il sito:  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>