

PROGETTO **NATURA SENZA SEGRETI** ALLA SCOPERTA DEL MAGICO MONDO DELLE PIANTE

All'interno della serra di Mirabilandia, inaccessibile al pubblico, i bambini, attraverso il gioco, sono coinvolti nella scoperta delle caratteristiche delle diverse specie vegetali, esplorano il mondo delle piante con i 5 sensi, osservano il funzionamento della serra e vivono l'esperienza diretta del lavoro del giardiniere.

QUANDO	DOVE	DURATA	MATERIALE DIDATTICO
Dal lunedì al sabato escluse le festività. Orari da concordare al momento della prenotazione.	All'interno della serra di Mirabilandia.	1 ora	Schede di supporto alle attività svolte.

GUIDA ALLE ATTIVITÀ

- **Come sono fatte le piante?** Mediante l'osservazione diretta vengono descritte le diverse parti che compongono le forme vegetali.
- **Come si esplora l'ambiente?** Si scopre che l'ambiente che ci circonda può essere percepito con tutti i 5 sensi. Osservando le piante ci si pone domande sul perché alcune sono profumate o colorate o hanno un particolare gusto. Si scopre come con i colori si può dare forma ad un giardino e creare una particolare atmosfera.
- **Come funziona una serra?** Attraverso il gioco, si illustra quali sono gli elementi fondamentali di cui hanno bisogno le piante per vivere, il meccanismo di funzionamento di una serra, l'importanza del lavoro dei giardinieri e del rispetto per le forme di vita vegetali.

PROGETTO **I MAYA** TRA STORIA E MISTERO

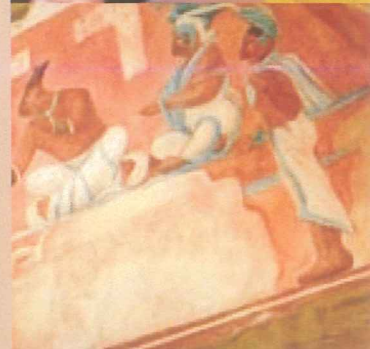
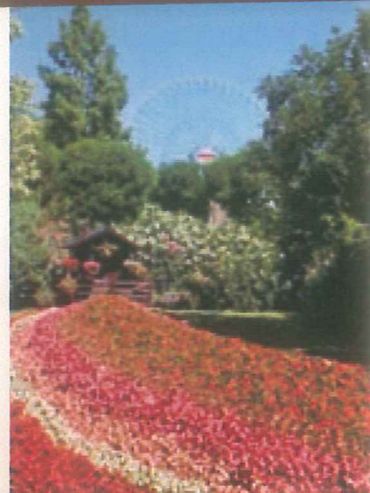
L'archeologia è una scienza che ci aiuta a capire come vivevano i popoli del passato. Grazie alla simulazione di uno scavo archeologico nei pressi della Città Maya di Mirabilandia, gli alunni vivono l'esperienza del lavoro dell'archeologo alla scoperta della civiltà maya.

QUANDO	DOVE	DURATA	MATERIALE DIDATTICO
Dal lunedì al sabato escluse le festività. Orari da concordare al momento della prenotazione	Nell'area di scavo appositamente ricreata nel Parco	1 ora	Schede di supporto alle attività svolte, attrezzatura da archeologo.

GUIDA ALLE ATTIVITÀ

Lo scavo archeologico. Si apprende che lo scavo non è una ricerca in lande inesplorate di tesori e preziosi oggetti antichi da esporre nei musei. Uno scavo deve essere progettato per dare una risposta a precise domande: cosa è avvenuto nel passato in un determinato luogo, quando, come e perché è avvenuto.

Il metodo stratigrafico. Si assegnano i diversi compiti per la conduzione dello scavo e le attrezzature necessarie. Si scopre che lo scavo archeologico non è una semplice asportazione di terra, ma uno studio scientifico che utilizza il metodo stratigrafico. Si impara ad individuare gli strati, a collocarli nel giusto ordine cronologico e a registrare i reperti ritrovati. A lavoro finito, si formulano ipotesi cercando di immaginare come si svolgeva nel passato la vita quotidiana della popolazione che abitava il sito scavato.



PROGETTO MATEBILANDIA SCOPRIAMO LA MATEMATICA IN UN PARCO DIVERTIMENTI

Mirabilandia rappresenta un'occasione unica per scoprire la matematica in un'ambiente complesso, fantasioso e inconsueto che incuriosisce e affascina gli alunni stimolandoli ad osservare più attentamente ciò che li circonda.

QUANDO	DOVE	DURATA	MATERIALE DIDATTICO
Dal lunedì al sabato escluse le festività. Orari da concordare al momento della prenotazione.	Un percorso a scelta tra i due proposti.	1 ora	Schede e materiali di supporto alle attività svolte.

• PERCORSO (A) • CONTIAMO COME I MAYA

Percorso di matematica con una forte valenza interdisciplinare legata alla storia. Nella suggestiva ambientazione dell'area della Città maya di Mirabilandia, stimolo per la curiosità e la motivazione degli studenti, si illustra attraverso le attività ed il gioco, il sistema di numerazione maya ed il parallelismo tra il sistema di numerazione posizionale in base 20 e quello in base 10.

GUIDA ALLE ATTIVITÀ

Chi erano i Maya. Attraversando la città di Sian Ka'an, ricostruzione in scala 1:1 di una città maya, si introduce la civiltà dei Maya collocandola storicamente e geograficamente ed accennando ai suoi usi e costumi.

I numeri maya. Mediante le attività di gioco si costruiscono i numeri maya e si illustra il parallelismo con il sistema di numerazione posizionale in base 10. Si organizzano giochi a squadre nell'area di scavo archeologico appositamente ricreata cercando di riconoscere i numeri raffigurati nei manoscritti maya e di scoprirne il significato.

• PERCORSO (B) • ALLA SCOPERTA DELLE SIMMETRIE

Gli studenti sono guidati, attraverso attività e giochi, al riconoscimento di piani ed assi di simmetria interni ed esterni, ricercando elementi in un ambiente molto vario e motivante come quello del Parco di Mirabilandia, per favorire negli allievi l'osservazione critica del mondo circostante.

GUIDA ALLE ATTIVITÀ

Introduzione. Si utilizzano specchi ed il corpo umano con il suo piano di simmetria per introdurre gli studenti al contesto delle simmetrie.

Alla ricerca delle simmetrie. Con l'aiuto delle immagini delle mascotte e delle attrazioni del Parco si ricercano gli assi di simmetria e si scopre come ricostruire un'immagine. Si organizzano attività di gioco a squadre con l'utilizzo di piani con assi di simmetria e si conclude con una ricerca degli assi di simmetria delle strutture del parco.



PROGETTO MATEBILANDIA SCOPRIAMO LA MATEMATICA IN UN PARCO DIVERTIMENTI

Mirabilandia rappresenta un'occasione unica per scoprire la matematica in un ambiente complesso, fantasioso e inconsueto che incuriosisce e affascina gli alunni stimolandoli ad osservare più attentamente ciò che li circonda.

QUANDO	DOVE	DURATA	MATERIALE DIDATTICO
Dal lunedì al sabato escluse le festività. Orari da concordare al momento della prenotazione.	Un percorso a scelta tra i due proposti.	1 ora	Schede e materiali di supporto alle attività svolte.

• PERCORSO **A** • CONTIAMO COME I MAYA

Percorso di matematica con una forte valenza interdisciplinare legata alla storia. Nella suggestiva ambientazione dell'area della Città maya di Mirabilandia, stimolo per la curiosità e la motivazione degli studenti, si illustra attraverso le attività ed il gioco, il sistema di numerazione maya ed il parallelismo tra il sistema di numerazione posizionale in base 20 e quello in base 10.

GUIDA ALLE ATTIVITÀ

Chi erano i Maya. Attraversando la città di Sian Ka'an, ricostruzione in scala 1:1 di una città maya, si introduce la civiltà dei Maya collocandola storicamente e geograficamente ed accennando ai suoi usi e costumi.

I numeri maya. Mediante le attività di gioco si costruiscono i numeri maya e si illustra il parallelismo con il sistema di numerazione posizionale in base 10. Si organizzano giochi a squadre nell'area di scavo archeologico appositamente ricreata cercando di riconoscere i numeri raffigurati nei manoscritti maya e di scoprirne il significato.

• PERCORSO **B** • ALLA SCOPERTA DELLE SIMMETRIE

Gli studenti sono guidati, attraverso attività e giochi, al riconoscimento di piani ed assi di simmetria interni ed esterni, ricercando elementi in un ambiente molto vario e motivante come quello del Parco di Mirabilandia, per favorire negli allievi l'osservazione critica del mondo circostante.

GUIDA ALLE ATTIVITÀ

Introduzione. Si utilizzano specchi ed il corpo umano con il suo piano di simmetria per introdurre gli studenti al contesto delle simmetrie.

Alla ricerca delle simmetrie. Con l'aiuto delle immagini delle mascotte e delle attrazioni del Parco si ricercano gli assi di simmetria e si scopre come ricostruire un'immagine. Si organizzano attività di gioco a squadre con l'utilizzo di piani con assi di simmetria e si conclude con una ricerca degli assi di simmetria delle strutture del parco.

