

Progettare lo spazio

Esploriamo gli aspetti fisici e antropici relativi a quattro tipologie diverse di “parco dei divertimenti”. Valutiamo come si inseriscono sul territorio e progettiamo possibili interventi di miglioramento.



OBIETTIVI SPECIFICI

- Riconoscere aspetti fisici e/o antropici rappresentati in modi diversi e stabilire relazioni tra di loro.
- Valutare l'impatto territoriale di una struttura destinata al divertimento.
- Progettare interventi di modificazione di un determinato spazio per migliorarlo.

Diversi modelli di parco

IL PARCO IDEALE

Annunciamo ai bambini: “Avete vinto un biglietto per un parco dei divertimenti! Quali caratteristiche dovrebbe avere?”.

Raccogliamo le parole chiave

Proviamo a delineare le caratteristiche del parco ideale. Scriviamo alla lavagna alcune parole chiave: nomi delle giostre, dolciumi, personaggi o altro. Mostriamo le foto di quattro parchi:

- Disneyland Paris (Marne-la-Vallée, Paris, FR);
- Gardaland (Castelnuovo del Garda, IT);
- Terra Botanica (Angers, FR);
- Ai pioppi (Nervesa della Battaglia, IT).

Chiediamo:

1. Quale/i rispecchia/no meglio le idee emerse in classe?
2. Conoscete i parchi raffigurati?

Con molta probabilità verranno individuati Disneyland Paris e Gardaland. Riflettiamo sul fatto che essi rappresentano l'idea più “comune” di parco dei divertimenti. Qualcuno però è riuscito a realizzare delle idee “alternative”... scopriamole insieme!

VIDEO

Disneyland Paris:

www.youtube.com > Disneyland Parigi – by Video Viaggiatore.

Gardaland:

www.youtube.com > Panoramica Gardaland dal disco volante 27-06-2010.

Terra Botanica:

www.youtube.com > Terra Botanica : Le Parc

Ai pioppi:

www.youtube.com > La storia dei pioppi

SCARICA
LE IMMAGINI
DEI PARCHI



www.lavitascolastica.it >
Didattica



PARCHI A CONFRONTO

Costruiamo un cartellone a 4 colonne:

1. scriviamo il nome di ciascun parco e dello Stato in cui si trova;
2. incolliamo nella colonna corretta le foto dei parchi;
3. abbiniamo le immagini satellitari al parco a cui si riferiscono.

Mostriamo un breve video per ciascun parco (p. 86) e commentiamolo insieme ai bambini per far emergere aspetti positivi e negativi di ogni parco. Per esempio:

- la sostenibilità ambientale (inquinamento, consumo di energia);
- la qualità estetica del luogo e delle singole giostre;
- l'essere più o meno divertente / attraente per i turisti.

Scriviamoli su post-it di due colori diversi e attacchiamoli al cartellone.

Poi proponiamo l'attività del **LABORATORIO**.

Disneyland Francia	Gardaland Italia	Terre Botaniche Francia	Di pioppi Italia

ARCHITETTI DEL DIVERTIMENTO

1. Dividiamo la classe in gruppi composti da 5-6 bambini. Ogni gruppo rappresenta uno studio di architettura e sceglie un nome e un "logo". Gli studi devono presentare un progetto che preveda:

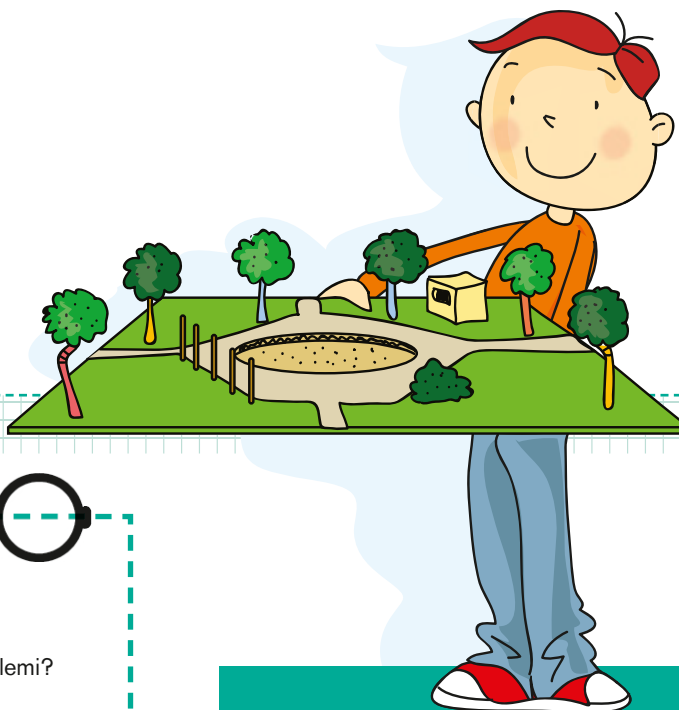
- la trasformazione di gran parte dell'area destinata al parcheggio delle auto e dei pullman in uno spazio "verde";
- una soluzione alternativa per il trasporto dei turisti per ridurre l'affluenza di autovetture.

La presentazione del progetto può essere fatta su un cartellone o in Power Point.

2. Le presentazioni possono includere:

- un confronto fra l'immagine satellitare del parco e una pianta realizzata dai bambini, con l'aiuto della carta da lucido;

- un piccolo plastico della nuova "area verde", fatta con materiali di recupero.
3. Valutiamo, e facciamo valutare alla classe, i prodotti realizzati, in modo da selezionare lo studio vincitore.



Osserviamo e valutiamo

L'alunno/a:

- analizza le caratteristiche di un parco dei divertimenti?
- partecipa al lavoro di gruppo apportando un contributo positivo sul piano organizzativo e trovando soluzioni ai problemi?
- motiva i compagni durante le attività?
- progetta interventi di miglioramento?