

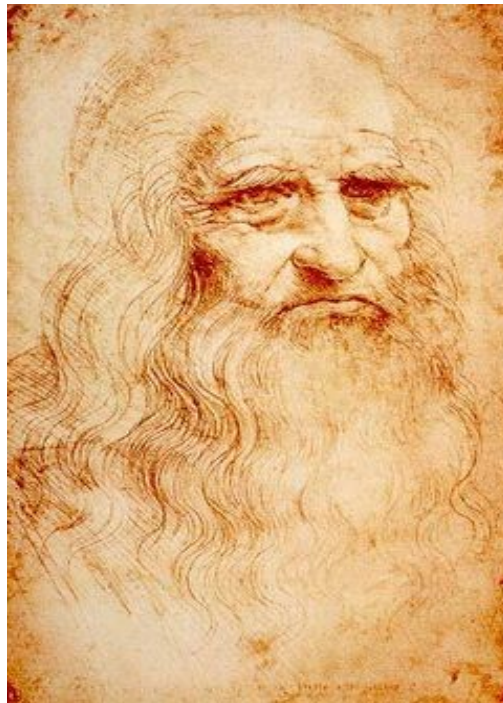


CAMPI SCUOLA LEONARDO



ACCADEMIA DELL'AVVENTURA

PREMESSA Le direttive Europee in materia di Formazione ed Istruzione richiedono oggi alle Istituzioni Educative di attuare delle strategie per sostenere individualmente i giovani nello sviluppo personale e professionale, utilizzando metodi non formali anche in contesti educativi formali (scuola). Tale necessità nasce da valutazioni ed analisi fatte a livello internazionale in cui è risultato fondamentale per l'integrazione di un individuo nella società, oltre che il suo bagaglio di conoscenze, il suo modo di essere e di comportarsi nei confronti degli altri e dell'ambiente, e la sua capacità a fronteggiare i continui cambiamenti. Questo, in termini pratici, significa essere costantemente pronti a livello personale e professionale a fronteggiare i continui cambiamenti e a sviluppare conoscenze e competenze trasversali durante tutto l'arco della vita. Attività di apprendimento esperienziale e Outdoor Training Education sono state avviate con successo da circa 10 anni in tutta Europa proprio per offrire una risposta a tali bisogni formativi. La nostra proposta formativa di campo scuola denominato "Accademia dell'avventura" vuole essere una risposta efficace proprio per la crescita del gruppo classe, intesa come "comunità di apprendimento", e per lo sviluppo di competenze trasversali (saper essere, e saper fare) di ogni singolo studente. Nonché vuol essere un'esperienza divertente ed entusiasmante per studenti e docenti.



ESPLORANDO I LUOGHI DI LEONARDO

La Valle dell'Adda

INTRODUZIONE

La presente proposta di campo scuola, adattabile a tutte le classi delle scuole medie elementari e superiori, nasce per favorire e stimolare in modo nuovo ed entusiasmante la conoscenza di luoghi di elevato interesse culturale, oltre che per favorire la crescita e lo **sviluppo** personale e del gruppo.

Gli alunni/studenti verranno accompagnati da un team di educatori in un percorso di crescita e conoscenza strutturato intorno ad un tema forte ed accattivante: la figura del genio di Leonardo, le sue opere, le sue invenzioni, i luoghi della sua vita.

Intorno a questo tema verranno strutturate attività ludico educative esperienziali, laboratori creativi ed espressivi, percorsi di ricerca e scoperta, che avranno un duplice funzionalità:

Da un lato stimolare un processo di apprendimento individuale rispetto al modo che ciascuno ha di relazionarsi con gli altri, di stare in un gruppo, e delle dinamiche che sono funzionali alla valorizzazione, all'interno di un gruppo, del contributo e dell'apporto di tutti.

Dall'altro tali percorsi di apprendimento esperienziale e sensoriale permetteranno agli allievi di approfondire le conoscenze relative agli elementi storico, naturalistico culturali dell'area visitata: Milano, la Valle dell'Adda, il Naviglio Martesana

I LUOGHI

L'essere immersi a pieno contatto con la natura è il nostro punto di partenza per le nostre attività di Outdoor Training, in quanto la varietà degli ambienti naturali presenti permette l'applicazione di attività che risultano fondamentali per stimolare processi di apprendimento esperienziale.

Tale approccio, che prevede il coinvolgimento fisico, cognitivo, relazionale ed emotivo di ogni partecipante, è particolarmente efficace per la crescita personale e la coesione di gruppi. Attraverso le esperienze in natura e le riflessioni individuali e in gruppo, ogni studente ha l'opportunità di essere attore principale del proprio processo di apprendimento e crescita.

Le esperienze che proponiamo, che hanno una durata minima di tre giorni, sono connotate da una forte dimensione avventurosa e rappresentano metaforicamente un "viaggio" di esplorazione degli ambienti naturali, del sé e dell'altro. Nella Metafora che durerà per l'intera durata del corso, l'obiettivo dell'intero gruppo è quello di superare le prove avventura (attività di collaborazione e di problem solving).

Le esperienze outdoor (attività di orienteering, esercizi con corde, attività sportive di Dragon Boat sul lago, attività sensoriali e ludico motorie) che proponiamo durante il corso sono estremamente coinvolgenti, sfidanti ed accessibili a tutti, e prevedono la partecipazione attiva di ogni studente.

IL PERSONAGGIO

Leonardo da Vinci (Vinci, 15 aprile 1452 – Amboise, 2 maggio 1519), artista, scienziato e pittore, uomo d'ingegno e talento universale del Rinascimento italiano, trascorse a Milano una buona parte della sua vita (20 anni, dal 1482 al 1501).

Milano era all'epoca una delle poche città in Europa a superare i centomila abitanti, al centro di una regione popolosa e produttiva. Egli decise di recarsi a Milano perché si rese conto che le potenti signorie avevano sempre più bisogno di nuove armi per le guerre interne, e riteneva i suoi progetti in materia degni di nota da parte del ducato di Milano, già alleato coi Medici.

Alla corte degli Sforza operò come pittore, scienziato, inventore, mettendo a frutto e lasciando indelebile traccia del suo genio.

A Milano dipinse l'ultima cena, in Santa Maria delle Grazie, oltre ad affreschi che ornano alcune sale interne del Castello Sforzesco. A lui si devono studi su macchine militari e sistemi difensivi per il Castello stesso, mentre le sue opere ingegneristiche trovano la sua espressione nella progettazione di un arduo sistema di chiuse per ampliare il corso del Naviglio Martesana - Naviglio di Paderno, superando il dislivello delle Gole dell'Adda e rendendo navigabile tutto il tratto Lecco - Milano.

Lo stretto legame del territorio con le vie d'acqua operò forti suggestioni sull'ingegno di Leonardo da Vinci. Ospite a Vaprio d'Adda del colto e raffinato Francesco Melzi, disegnò mirabili panorami sul fiume dalla splendida villa cinquecentesca, poi detta Melzi d'Eril. Addirittura si pensa il paesaggio imponente e selvaggio delle Gole dell'Adda abbia esercitato suggestioni sui celeberrimi sfondi della Vergine delle Rocce e addirittura della Gioconda.

GLI OBIETTIVI

A) Educativi e relazionali:

Una maggiore libera espressione di sé.

Maggiore **autonomia**.

Partecipazione attiva e democratica ai processi di **socializzazione**.

Promuovere il lavoro di gruppo e la vita di **comunità**.

B) Didattici:

Conoscenze di elementi naturalistici e storici del territorio.

Conoscenze storiche ed artistiche sulla città di Milano ed i suoi monumenti principali

Conoscenza del territorio intorno a Milano e l'importanza straordinaria della rete idrica in esso presente

C) Obiettivo didattico trasversale: Conoscenza di Leonardo, della sua vita, delle sue opere, del suo genio.



L'esistenza di un buon gruppo classe è un elemento importante e fondamentale per creare un clima favorevole all'apprendimento. Gli equilibri che un gruppo instaura e vive di giorno in giorno sono delicati e determinanti nel permettere a tutti gli individui di esprimersi e vivere la propria esperienza scolastica con serenità e fiducia. Momento cruciale in questo processo è sicuramente l'inizio di un ciclo scolastico: il momento in cui il gruppo si incontra e si costituisce; ma anche nelle fasi successive è importante offrire occasioni e momenti di "rivisitazione" della relazione instaurata. Tutto questo per rivedere i rapporti creati, sbloccare certi meccanismi, rimescolare e rinfrescare in un contesto nuovo le relazioni.

Il gioco è strumento privilegiato per agire in questi due contesti, il gioco e le attività in natura sono anche lo strumento principe di cui si avvalgono i Laboratori di Outdoor training.

Non il gioco per il gioco, il gioco fine a se stesso, ma un tipo di gioco studiato e strutturato per andare ad agire su alcune dinamiche relazionali, espressive e comunicative dei ragazzi all'interno del gruppo classe.

Offriamo ai partecipanti ai nostri programmi la possibilità di scoprire e sviluppare il proprio potenziale, di prendersi cura di se stessi e degli altri, di scoprire il valore del gruppo, all'interno di esperienze collaborative in un ambiente naturale nuovo ed inusuale. In un contesto in cui verrà sempre mantenuto e garantito un elevato livello di sicurezza fisica e psicologica, i ragazzi affronteranno giochi di cooperazione, per sviluppare lo spirito di gruppo, il senso di responsabilità, la capacità di concentrazione e di impegno verso il raggiungimento di uno scopo comune. Si terranno anche presenti temi quali l'autostima, l'identità personale, l'abilità a superare i limiti spesso autoimposti. Attività di più elevato impegno fisico in natura sono in questo caso più indicate, ed aiutano i ragazzi a diventare più fiduciosi in se stessi, ad acquistare un maggiore stato d'equilibrio, ad essere più disposti ad imparare dall'esperienza, a prestare aiuto a chi è più in difficoltà, a non mollare di fronte ai primi ostacoli e ad impegnarsi per raggiungere l'obiettivo.

LE ATTIVITA'

Le attività proposte sono diversissime tra loro per modalità di svolgimento, tipologia, livello di coinvolgimento. Possiamo raggruppare le attività in una serie di macrocategorie, utilizzate ciascuna in un diverso contesto e per perseguire differenti obiettivi.



- **Attività di conoscenza e socializzazione**
- **Attività di ascolto corporeo individuale, a coppie, in gruppo**
- **Attività di costruzione del legame e della fiducia negli altri**
- **Attività culturali di scoperta del territorio in città**

Attraverso la sollecitazione dell'intelligenza emotiva, della fisicità, dell'espressività individuale e della creatività si permette ai partecipanti di sviluppare modalità espressive riconoscibili all'interno del gruppo classe e condividere nuove modalità di relazione, svolgendo dunque:

1- Giochi di Gruppo: problemi da risolvere, "cose" da costruire, sfide da superare (comunicazione, aiuto, diversità, supporto)

Il gruppo si troverà impegnato ad affrontare e risolvere, grazie all'aiuto e all'apporto di tutti i suoi membri, una serie di compiti e sfide, divertenti ma non banali.

Le attività proposte favoriranno la valorizzazione di competenze alternative al contesto scolastico tradizionale: abilità anche pratiche, manuali, che daranno a tutti la possibilità di esprimersi e partecipare, e offriranno l'occasione per riflettere sui concetti quali la diversità, i differenti punti di vista, le abilità alternative, la sfida personale e di gruppo ed il supporto reciproco.

2 - Attività in Natura (orientamento, arrampicata, canoa, ponti di corde, costruzione di zattere, ecc...)

Sono le attività più a stretto contatto con la natura, che propongono al gruppo sfide reali, per far fronte a situazioni impreviste. Confrontarsi con il nuovo, vincere sfide assieme, unire abilità diverse, affidarsi agli altri, sviluppare responsabilità e attenzione di fronte a compiti delicati sono alcuni dei temi che emergono dalle attività proposte.

3 - Attività in Città (giochi di esplorazione)

Sono attività ideate per condurre il gruppo a esplorare la città grazie ad una mappa da decifrare e un itinerario ricco di prove da risolvere. Il gioco d'esplorazione rappresenta la possibilità per diventare protagonisti e instaurare con il territorio urbano un rapporto attivo e partecipe, emotivamente coinvolgente.

ACCOMODATION

Campo tendato presso Colonia Fluviale "Don Giovanni Bosio" - Villa d'Adda



Il pernottamento avverrà in tende da 6 posti cad. forniti dall'organizzazione. La struttura dispone di servizi igienici, spogliatoi, cucine, sale comuni adatte e certificate ad ospitare fino a 100 persone.



ASPETTI PRATICI

La quota di 250 € comprende:

1. Assicurazione
2. Viaggio a/r in treno, e trasferimenti interni
3. Pensione completa a partire dalla cena del primo giorno al pranzo dell'ultimo giorno
4. pernottamento
5. Presenza diurna e notturna di educatori/formatori.
6. Una gratuità per un docente referente del gruppo classe ogni 25 studenti
7. Materiale didattico e sportivo

IL NOSTRO BLOG

Il Blog è il giornale online del campo nato originariamente per condividere l'esperienza con i familiari e ovviare parzialmente al problema della gestione dei cellulari, si è rilevato anche un 'utilissimo strumento educativo e didattico per quelle class, che al rientro del campo, hanno deciso di approfondire tematiche didattiche ed educative trattate. Il Blog attivato nel marzo 2009 ha contato nei tre mesi di campi scuola realizzati in Marzo Aprile e Maggio 12000 visite. Sono visionabili sul sito www.kamaleonte.org alla pagina l'Airone viaggiatore, i commenti dei diversi campi fatti dai ragazzi che hanno partecipato ai nostri campi.

"qnd semo stati in silenzio nel promontorio nn mi è piaciuto sentivo cm se la mia anima metallara volesse uscire x fare un po di casino in mezzo a quella desolazione"

Commento scritto da uno studente di scuola media al termine di un'attività del nostro campo scuola.



IL PROGRAMMA

GIORNO 1

Arrivo a Paderno d'Adda con TRENO nel primo pomeriggio

Trasferimento a Villa d'Adda nella Colonia

Programma:

Benvenuto ed introduzione della metodologia e della struttura del percorso

Lancio del Tema fulcro del progetto: Il genio di Leonardo

Attività:

- Costruzione del campo tendato ed organizzazione della vita in comune

GIORNO 2

Trasferimento a piedi (45 min.) lungo l'Adda presso la zona delle Gole / Forra dell'Adda

Attività in natura nella Valle dell'Adda - tema Vinciano

Un'intera giornata di lavoro in un contesto esterno, strutturata come un percorso che alterna attività pratiche - giochi strutturati all'aperto, sfide da affrontare e problemi da risolvere in gruppo - a momenti di riflessione e contestualizzazione dei contenuti emersi dalle attività. Attraverso le attività proposte i ragazzi hanno modo di sperimentare i comportamenti individuali e collettivi che si manifestano nei team quando si devono affrontare problemi di diversa complessità, imparando a gestire le risorse a disposizione per raggiungere obiettivi sfidanti, in un clima di collaborazione, supporto reciproco, rispetto delle diversità, responsabilità e sicurezza.

Tra le attività proposte:

- Orienteering nei luoghi di Leonardo, nella splendida selvaggia ed avventurosa cornice delle Gole dell'Adda, con i suoi canyon naturali, le rocce scavate dall'acqua, i boschi
- Laboratorio sulle Macchine di Leonardo (attività di costruzione del Ponte di Leonardo i cui pezzi sono stati ritrovati lungo l'orienteering)

GIORNO 3

Attività in natura nella Valle dell'Adda - tema Vinciano.

Le attività verranno svolte dalle 2 classi a rotazione

1) BICICLETTA

Trasferimento in bicicletta lungo l'Adda

- Visita all'ecomuseo di Leonardo
- Percorso didattico in bicicletta lungo il tratto delle chiuse progettate da Leonardo per rendere navigabile le Gole dell'Adda (Naviglio di Paderno)
- Attraversamento dell'Adda sul tragheto Di Leonardo, ad Imbersago
- Rientro

2) CANOA

- Percorso in canoa lungo il fiume
- Laboratorio didattico su fauna e flora locali

Il Tragheto di Leonardo è un particolare tipo di tragheto a mano che prende il nome dal suo inventore. L'unico esemplare tuttora funzionante unisce i moli di Imbersago (Lecco) e Villa d'Adda (Bergamo).

GIORNO 4

Trasferimento a Milano con i mezzi pubblici (autobus + treno)

- Visita interattiva ed exploring del Castello + Museo
- Visita guidata al Cenacolo Vinciano presso santa Maria delle Grazie
- Attività in città e giochi d'esplorazione in centro, nella zona del Duomo, dei vecchi Navigli, Loggia dei mercanti.

Sono attività ideate per condurre il gruppo a esplorare la città grazie ad una mappa da decifrare e un itinerario ricco di prove da risolvere. Il gioco d'esplorazione rappresenta la possibilità per diventare protagonisti e instaurare con il territorio urbano un rapporto attivo e partecipe, emotivamente coinvolgente.

Tardo pomeriggio: fine percorso e rientro

Opzionale: visita al Museo della Scienza e della Tecnica, con la sua ricchissima sessione dedicata alle macchine e alle invenzioni di Leonardo.