

ASTER: UN VIAGGIO STELLARE NELL'ADRIATICO



Prefazione

Il kit didattico digitale "Aster: Missione Adriatico" fornisce materiali digitali liberamente scaricabili dalla pagina <https://www.italy-croatia.eu/web/valueplus/library>. Questo strumento didattico è stato realizzato nell'ambito delle attività divulgative del progetto interreg VALUE Plus.

Il kit didattico è stato ideato con un linguaggio idoneo agli studenti della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado, per sensibilizzarli ed avvicinarli ai temi del turismo sostenibile, l'educazione al paesaggio e alla conservazione del patrimonio culturale, oltre che alle azioni che ogni cittadino europeo può mettere in atto per conservare tali patrimoni di cultura e biodiversità.

I contenuti del kit didattico sono stati strutturati tenendo in considerazione le attuali esigenze dei curricula scolastici per il conseguimento delle competenze interdisciplinari tra le Scienze, la Letteratura e l'Educazione Civica, affiancando ai concetti di ambito prettamente scientifico e storico-culturale quelli delle competenze chiave europee, che rappresentano nel complesso le necessarie capacità per la realizzazione personale di ogni studente, anche come futuro cittadino europeo.

Il kit comprende una serie di supporti didattici suddivisi in un modulo unico per gli studenti dei primi anni della scuola primaria e in 3 moduli e 3 unità didattiche per gli ultimi anni della primaria e la secondaria di I grado, variamente integrabili per comporre un kit idoneo sia a pochi che vari incontri. Al link sopra citato, oltre al manuale per gli studenti da utilizzare in aula, è possibile scaricare la programmazione per il docente e schede stampabili per attività extrascolastiche.

Pubblicazione, redazione testi,

Federica Milioni, Mascia Migliari, Giulia Di Vernieri, Shade Amini, Flavia Amato (Istituto Delta Ecologia Applicata Srl), Elisa Ulazzi (Comune di Ravenna), Facchi Alberta e Falezzi Giovanna (Musei Veneti), Federica Diamanti (Regione Emilia-Romagna), Elena Brožić e Ugo Toić (Città di Cherso), Emili Janko (Comune di Medolino), Luna Polić Barović e Mia Kurtović (Città di Dubrovnik), Consiglia Mura (Comune di Patù).

Progetto grafico

Mattia Maggiore, Mascia Migliari (Istituto Delta Ecologia Applicata Srl)

Illustrazioni

Davide Panizza

Referenze fotografiche

Freepick, Vecteezy, Pexels, MAR, MUSA, Centro turistico culturale San Basilio, ASVIS archivio città di Dubrovnik. Frantisek Zvardon, Creski muzej

Ringraziamenti

Si ringraziano per il contributo Roberto Cantagalli (Comune di Ravenna), Project Manager di progetto, Daria Boldrin e Cristina Barbieri, referenti tecnici di progetto (Istituto Delta Ecologia Applicata Srl).



Realizzato gennaio 2025



Risorse

Questa sezione del kit è dedicata ad una serie di indicazioni relative alla programmazione e suddivisione in unità didattiche, oltre ad una panoramica sui materiali ripartiti per target di studenti.

La scuola è il luogo ideale per attivare progetti educativi sulla sostenibilità, sul patrimonio culturale, sull'ambiente, sulla cittadinanza globale. Il legame con il territorio, la ricchezza interculturale, il dialogo e l'osservazione quotidiani con i ragazzi, la dimensione interdisciplinare e la possibilità di costruire percorsi cognitivi mirati, sono aspetti determinanti con i quali la scuola diviene sostenitrice dell'Agenda 2030 e avvicina gli studenti ai 17 Obiettivi di sviluppo sostenibile (OSS/SDGs, *Sustainable Development Goals*).

Attraverso i temi dell'Educazione alla sostenibilità, al patrimonio culturale, al paesaggio, alla cittadinanza globale è possibile stimolare, soprattutto nelle giovani generazioni, la consapevolezza nel quotidiano di esser parte di una comunità, locale e globale.

INDICE

PROGRAMMAZIONE e UNITÀ DIDATTICHE 4

Modulo unico per i primi anni della scuola primaria.....	4
Modulo 1, Capitolo 1.....	5
Modulo 2, Capitolo 2.....	6
Modulo 3, Capitoli 3 e 4.....	7

Panoramica dei materiali.....	8
Soluzioni box “all’opera insieme”.....	9
Soluzioni cruciverba	10
Scheda Verifica - LIVELLO BASE	11
Scheda Verifica - LIVELLO AVANZATO .	12
APPENDICE - Laboratorio “Diario di viaggio”	13
APPENDICE - Laboratorio “Pianifica il tuo viaggio”	14

Programmazione e unità didattiche

Modulo unico per i primi anni della scuola primaria

LIVELLO	COMPETENZE	OBIETTIVI
SCUOLA PRIMARIA Primo triennio	• Imparare ad imparare; • Conoscere le basi di costituzione dell'Unione europea e il suo intervento per il turismo, il patrimonio culturale e naturale; • Conoscere buone pratiche di turismo sostenibile e la loro attuazione; • Potenziare le competenze digitali e multilingua; • Favorire le competenze sociali e civiche e di consapevolezza ed espressione culturale.	• Ricavare le informazioni tecniche fondamentali da un testo non tecnico; • Conoscere perché è necessario proteggere il patrimonio naturale e culturale; • Conoscere buone pratiche di turismo sostenibile, perché è importante attuarle e come metterle in pratica; • Conoscere l'importanza della realizzazione di progetti europei come VALUE Plus.

INDICAZIONI METODOLOGICHE E PERCORSO DIDATTICO

- Conversazione guidata con l'ausilio del modulo digitale e stampato della storia illustrata;
- Leggere e spiegare alcuni concetti del kit didattico, prendendo alcune sezioni dai file del livello base per effettuare approfondimenti;
- Individuare le parole chiave e completare un cruciverba con le conoscenze acquisite;
- Consolidare l'apprendimento tramite esperienze pratiche e la tecnica dell'imparare giocando, tramite la lettura della storia, colorando illustrazioni stampabili e realizzando alcune delle attività pratiche presenti nel livello base, su conduzione e scelta del docente.

Modulo 1, Capitolo 1

LIVELLO	COMPETENZE	OBIETTIVI
SCUOLA PRIMARIA Ultimo biennio	• Comprendere le informazioni principali di un testo a contenuto tecnico; • Comprendere i concetti base del turismo e della tutela del patrimonio culturale e naturale; • Conoscere le differenze fra i comportamenti sostenibili e non sostenibili; • Comprendere il concetto di biodiversità; • Imparare a vedere; • Potenziare le competenze digitali e multilingua.	• Ricavare le informazioni fondamentali di un testo tecnico per rispondere in modo esaustivo a semplici domande date; • Esporre i principali contenuti utilizzando termini tecnici basilari; • Essere in grado di riconoscere comportamenti sostenibili; • Conoscere perché è necessario proteggere la biodiversità e tutelare l'ambiente nelle attività quotidiane; • Imparare ad agire.
SCUOLA SECONDARIA Primo grado	• Comprendere le informazioni principali di un testo a contenuto tecnico; • Comprendere i concetti base del turismo e della tutela del patrimonio culturale e naturale; • Conoscere le differenze fra i comportamenti sostenibili e non sostenibili; • Comprendere il concetto di biodiversità e la necessità di tutelarla; • Imparare a vedere; • Potenziare le competenze digitali e multilingua.	• Ricavare le informazioni fondamentali di un testo tecnico per rispondere in modo esaustivo a semplici domande date; • Esporre i contenuti, utilizzando i termini tecnici appresi; • Essere in grado di riconoscere comportamenti sostenibili; • Conoscere perché è necessario proteggere la biodiversità e tutelare l'ambiente nelle attività quotidiane; • Riflettere, individuare e collegare esperienze proprie e di altri; • Imparare ad agire.
INDICAZIONI METODOLOGICHE E PERCORSO DIDATTICO • Conversazione guidata con l'ausilio del modulo digitale 1, sul capitolo 1; • Leggere e spiegare i testi del kit didattico; • Individuare le parole chiave e completare brevi giochi/quiz con le conoscenze acquisite; • Discussione per verificare gli apprendimenti attraverso l'esposizione orale dei contenuti e l'apprendere giocando; • Consolidare l'apprendimento tramite collegamenti a materiali multimediali nel web ed esperienze pratiche per osservare e raccogliere informazioni ulteriori.		

Modulo 2, Capitolo 2

LIVELLO	COMPETENZE	OBIETTIVI
SCUOLA PRIMARIA Ultimo biennio	• Comprendere le informazioni principali di un testo a contenuto tecnico; • Comprendere i concetti base del turismo e della tutela del patrimonio culturale e naturale; • Conoscere i concetti turismo, overtourism, paesaggio e patrimonio culturale; • Conoscere i concetti basilari di cartografia e rappresentazione del territorio; • Imparare a vedere; • Imparare a leggere il paesaggio; • Potenziare le competenze digitali e multilingua.	• Ricavare le informazioni fondamentali di un testo tecnico per rispondere in modo esaustivo a semplici domande date; • Esporre i principali contenuti utilizzando termini tecnici basilari; • Conoscere le basi per rapportarsi con il paesaggio naturale e culturale e il territorio che ci circonda; • Identificare il paesaggio come "nostro" e non "mio"; • Pensare al paesaggio del futuro osservando il paesaggio del passato.
SCUOLA SECONDARIA Primo grado	• Comprendere le informazioni principali di un testo a contenuto tecnico; • Comprendere i concetti base del turismo e della tutela del patrimonio culturale e naturale; • Conoscere i concetti turismo, overtourism, paesaggio e patrimonio culturale; • Conoscere i concetti basilari di cartografia e rappresentazione del territorio; • Comprendere il rapporto tra uomo e paesaggio; • Imparare a vedere; • Imparare a leggere il paesaggio; • Potenziare le competenze digitali e multilingua.	• Ricavare le informazioni fondamentali di un testo tecnico per rispondere in modo esaustivo a domande date; • Esporre i contenuti, utilizzando i termini tecnici appresi; • Conoscere le basi per rapportarsi con il paesaggio naturale e culturale e il territorio che ci circonda; • Identificare il paesaggio come "nostro" e non "mio"; • Pensare al paesaggio del futuro osservando il paesaggio del passato.
INDICAZIONI METODOLOGICHE E PERCORSO DIDATTICO • Conversazione guidata con l'ausilio del modulo digitale 2, sul capitolo 2; • Leggere e spiegare i testi del kit didattico; • Individuare le parole chiave e completare brevi giochi/quiz con le conoscenze acquisite; • Discussione per verificare gli apprendimenti attraverso l'esposizione orale dei contenuti e l'apprendere giocando; • Consolidare l'apprendimento tramite collegamenti a materiali multimediali nel web ed esperienze pratiche per osservare e raccogliere informazioni ulteriori.		

Modulo 3, Capitolo 3 e 4

LIVELLO	COMPETENZE	OBIETTIVI
SCUOLA PRIMARIA Ultimo biennio	• Comprendere le informazioni principali di un testo a contenuto tecnico; • Conoscere la mappa e struttura del Mare Adriatico; • Conoscere le aree pilota d'intervento del progetto VALUE Plus; • Comprendere l'importanza di tutelare aree con impatto naturalistico e culturale; • Conoscere l'Europa e l'Unione europea e le attività che finanzia e promuove; • Imparare a vedere; • Potenziare le competenze digitali e multilingua; • Favorire le competenze sociali e civiche e di consapevolezza ed espressione culturale.	• Ricavare le informazioni fondamentali di un testo tecnico per rispondere in modo esaustivo a semplici domande date; • Esporre i principali contenuti utilizzando termini tecnici basilari; • Essere in grado di riconoscere il Mar Adriatico e le aree di progetto; • Imparare ad agire per essere un cittadino consapevole; • Essere in grado di realizzare attività di gruppo e in autonomia.
SCUOLA SECONDARIA Primo grado	• Comprendere le informazioni principali di un testo a contenuto tecnico; • Conoscere la mappa e struttura del Mare Adriatico; • Conoscere le aree pilota d'intervento di progetto; • Comprendere l'importanza di tutelare aree con impatto naturalistico e culturale; • Conoscere l'Europa e l'Unione europea e le attività che finanzia e promuove; • Imparare a vedere; • Potenziare le competenze digitali e multilingua; • Favorire le competenze sociali e civiche e di consapevolezza ed espressione culturale.	• Ricavare le informazioni fondamentali di un testo tecnico per rispondere in modo esaustivo a semplici domande date; • Esporre i contenuti, utilizzando i termini tecnici appresi; • Essere in grado di riconoscere il Mar Adriatico e le aree di progetto; • Imparare ad agire per essere un cittadino consapevole; • Essere in grado di realizzare attività di gruppo e in autonomia; • Essere in grado di effettuare ricerche specifiche in autonomia grazie ai principali motori di ricerca.
INDICAZIONI METODOLOGICHE E PERCORSO DIDATTICO • Conversazione guidata con l'ausilio del modulo digitale 3, sui capitoli 3 e 4; • Leggere e spiegare i testi del kit didattico; • Individuare le parole chiave e completare brevi giochi/quiz con le conoscenze acquisite; • Discussione per verificare gli apprendimenti attraverso l'esposizione orale dei contenuti e l'apprendere giocando; • Consolidare l'apprendimento tramite collegamenti a materiali multimediali nel web ed esperienze didattiche attive per osservare e raccogliere informazioni ulteriori, anche in base ad esperienze dirette.		

Programmazione e unità didattiche

Il kit è progettato con diversi livelli di difficoltà, che permettano di adattare il materiale sia a percorsi didattici brevi che più estesi. I materiali sono componibili per target "misti", a seconda del livello della classe.

Per gli studenti appartenenti ai primi anni della scuola primaria è stato realizzato un MODULO UNICO SEMPLIFICATO, composto da:

- STORIA ILLUSTRATA;
- MANUALE DOCENTE in formato digitale, trasversale ai vari livelli;
- SCHEDE DA COLORARE con illustrazioni in bianco e nero colorabili dagli studenti;
- SCHEDA STAMPABILE per pagina tipo del laboratorio DIARIO DI VIAGGIO;
- SCHEDA STAMPABILE CRUCIVERBA.

IL LIVELLO BASE è pensato per studenti dell'ultimo biennio della scuola primaria e comprende:

- MANUALE DIDATTICO in formato digitale;
- MANUALE DOCENTE in formato digitale, trasversale ai vari livelli;
- SCHEDE DA COLORARE con illustrazioni in bianco e nero colorabili dagli studenti;
- SCHEDA STAMPABILE per pagina tipo del laboratorio DIARIO DI VIAGGIO;
- SCHEDA STAMPABILE DI VERIFICA;
- SCHEDA STAMPABILE CRUCIVERBA.

IL LIVELLO AVANZATO è pensato per studenti delle scuole secondarie di primo grado e comprende:

- MANUALE DIDATTICO in formato digitale;
- MANUALE DOCENTE in formato digitale, trasversale ai vari livelli;
- SCHEDA DIGITALE per file tipo del laboratorio PIANIFICA IL TUO VIAGGIO;
- SCHEDA STAMPABILE DI VERIFICA.

Soluzioni box "All'opera insieme" e cruciverba

ALL'OPERA INSIEME - CAPITOLO 3

Nelle prossime sezioni saranno presentate le varie aree del progetto e per ognuna si definiranno delle parole chiave di sostenibilità, identificate come hashtag con un "#". Riesci a individuare quali sono le parole che vengono ripetute almeno tre volte tra quelle che rappresentano la sostenibilità in queste aree?

Per ogni area di progetto sono state indicate delle parole chiave di sostenibilità. Nell'elenco sottostante sono riportate le parole che sono state ripetute almeno tre volte:

#accessibilità

#formazione

#museoimmersionellanatura

#nuovetecnologie

#rispettoambiente

#turismolento

#tutelanatura

#valorizzazionecultura

ORIZZIONALI

5. Un modo di vivere che rispetta la natura e le persone
(SVILUPPO SOSTENIBILE)

8. Andare in vacanza, visitare posti nuovi
(TURISMO)

10. Quando ci sono troppi visitatori in un posto
(OVERTOURISM)

ORIZZIONALI

1. La varietà di esseri viventi sulla Terra (BIODIVERSITÀ)

2. Collaborazione tra 27 stati che vivono e operano insieme per realizzare obiettivi comuni (UNIONE EUROPEA)

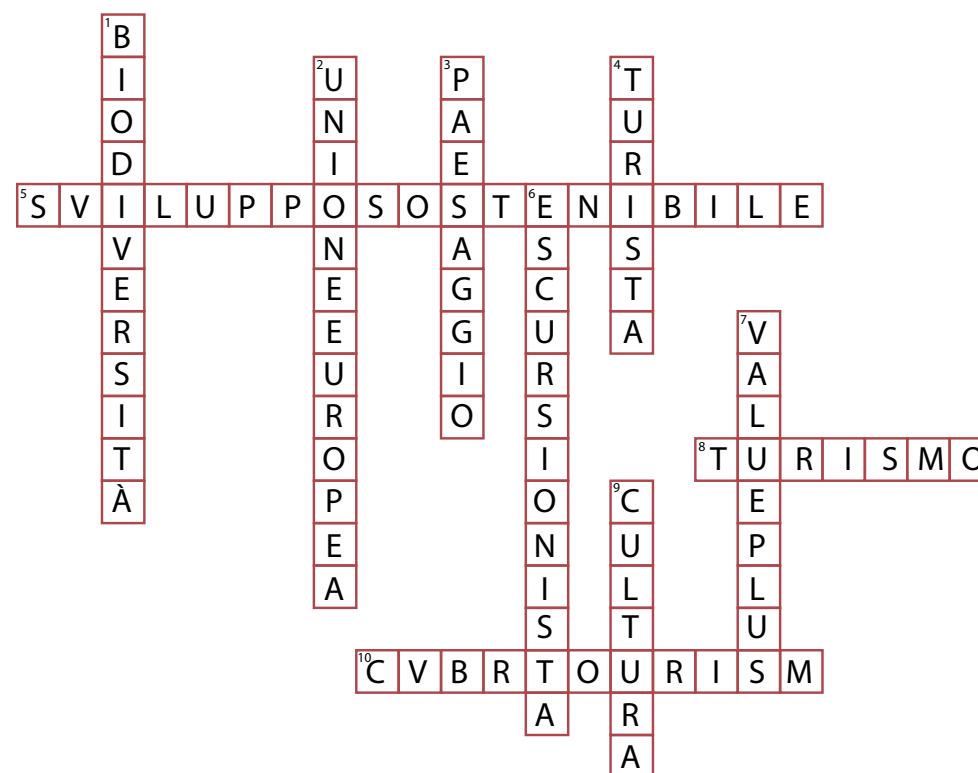
3. Tutto ciò che ci circonda: elementi naturali e antropici
(PAESAGGIO)

4. Chi va in vacanza per più giorni in un posto diverso da quello in cui vive
(TURISTA)

6. Chi va a fare una passeggiata nella natura per un giorno
(ESCURSIONISTA)

7. Un progetto europeo per valorizzare i luoghi e le culture tra Italia e Croazia, grazie al turismo sostenibile (VALUEPLUS)

9. Il modo di vivere di un popolo, le sue tradizioni e le sue abitudini (CULTURA)



Scheda Verifica - LIVELLO BASE

I. Unisci con una linea l'immagine al termine corretto



Unione europea

Viaggio

Alloggio

Bagagli

Solidarietà

II. Vero o Falso?

1. È importante lasciare un pianeta pulito alle generazioni future. **V**
2. L'UE aiuta i paesi più poveri. **V**
3. L'UE nasce dalla volontà di vivere in guerra. **F**

III. Completa le frasi scegliendo i termini più idonei dall'elenco sottostante. Fai attenzione che i termini tra i quali scegliere sono più dei necessari:

Orientamento, bussola, borraccia, culture, montagna, paesi, Mar Adriatico, sabbia, continenti, VALUE Plus.

1. Quando viaggiamo in un posto nuovo, scopriamo nuove **culture**
2. Per rispettare l'ambiente, possiamo portare con noi una **borraccia**
3. La bussola ci aiuta a orientarci e a trovare l' **orientamento**
4. Non portare la **sabbia** a casa con te, se vai in spiaggia.
5. Il **Mar Adriatico** bagna molte coste.
6. L'Europa è un continente formato da molti **paesi**.
7. Il progetto **VALUE Plus** promuove il turismo sostenibile.

Scheda Verifica - LIVELLO AVANZATO

I. Domande a crocette

1. L'Organizzazione Mondiale del Turismo (OMT) definisce il turismo come:

- a) Un viaggio di almeno una settimana in un luogo diverso dalla propria residenza.
- b) L'insieme delle attività svolte durante un viaggio, anche di breve durata.
- c) L'insieme delle attività svolte durante un viaggio di almeno due giorni in un luogo diverso dalla propria residenza.
- d) Un viaggio con lo scopo esclusivo di riposo e relax.

2. Qual è la differenza tra un turista e un escursionista?

- a) Il turista pernotta nel luogo di destinazione, l'escursionista no.
- b) Il turista viaggia in gruppo, l'escursionista da solo.
- c) Il turista viaggia per piacere, l'escursionista per lavoro.
- d) Non c'è alcuna differenza.

3. Cosa si intende per "overtourism"?

- a) Un tipo di turismo sostenibile.
- b) Un eccesso di turisti in una determinata località.
- c) Un tipo di turismo rivolto esclusivamente agli anziani.
- d) Un turismo che si concentra su destinazioni esotiche.

Quali tra le seguenti azioni sono tipiche di un turista sostenibile?

- a) Avere buon senso, Viaggiare lento, Rispettare cultura e tradizioni, Supportare imprese locali, Mangiare bene, Rispettare la natura
- b) Avere buon senso, Viaggiare lento, Rispettare cultura e tradizioni, Supportare imprese locali, Mangiare a Km zero, Rispettare la natura
- c) Avere buon senso, Viaggiare lento, Rispettare cultura e tradizioni, Supportare imprese estere, Mangiare a Km zero, Rispettare la natura
- d) Avere buon senso, Viaggiare lento, Rispettare cultura e tradizioni, Supportare imprese estere, Mangiare bene, Rispettare la natura

II. Vero o Falso?

- 1. Il Paesaggio è un insieme di elementi naturali e antropici. **V**
- 2. Il Paesaggio è un sistema complesso e statico. **F**
- 3. L'Unione europea è un paese. **F**
- 4. L'Unione europea aiuta i paesi più poveri. **V**
- 5. Il Mar Adriatico è il Mare che divide il continente americano da quello europeo. **F**

III. Completa le frasi scegliendo i termini più idonei dall'elenco sottostante. Fai attenzione che i termini tra i quali scegliere sono più dei necessari:

Interreg Italia-Croazia, città, paesi, Uniti nella diversità, Insieme nell'uguaglianza, VALUE Plus, aereo, treno, Diversi nell'Unità.

- 1. L' **aereo** è uno dei mezzi che inquina di più.
- 2. L'Europa è un continente formato da molti **paesi**.
- 3. Il motto dell'UE è "**Uniti nella diversità**".
- 4. Il programma **Interreg Italia-Croazia** è lo strumento finanziario che promuove progetti e sostiene la collaborazione tra le regioni dei due Stati membri che si affacciano sul Mare Adriatico.

APPENDICE - Laboratorio "Diario di viaggio"

Durata	minimo 2 ore
Obiettivi	• Avere uno strumento che ricordi e testimoni l'esperienza fatta, ma permette di poter utilizzare il diario come strumento didattico e di confronto successivo • Fornire ai "viaggiatori" uno strumento capace di strutturare e sintetizzare il processo di lettura e conoscenza di un luogo (osservazione, rilevazione, interpretazione, valutazione), comprendere il significato di "paesaggio" e riconoscere il "valore del proprio paesaggio" • Iniziare alla lettura della rappresentazione cartografica del territorio (orientamento e rapporto di scala) fornendo alcune competenze per orientarsi nel territorio
Materiali da preparare	Stampare per tutti gli studenti un numero idoneo di pagine della scheda del diario di viaggio, tra i materiali stampabili di progetto. Predisporre immagini da proiettare sulla LIM o eventuale proiettore e/o oggetti da far vedere agli studenti che possano guidare un eventuale viaggio tipo, affidato alla classe dal docente, tra cui materiale fotografico, cartografico, oggetti tipici di un'area, link e approfondimenti web.
Materiali studenti	Penna e matita per scrivere e disegnare sul diario. Per i più grandi, macchina fotografica o cellulare per scattare delle fotografie e registrare dei suoni.
Realizzazione	a. Spiegare l'obiettivo del laboratorio: realizzare almeno una sezione del proprio diario di viaggio per raccontare un'esperienza realizzata o di fantasia; b. Discutere con gli studenti un viaggio realizzato da raccontare e/o fornire un ipotetico viaggio immaginario come topic comune a tutti gli studenti. In caso di viaggio ipotetico, presentare l'eventuale materiale preparato, rappresentativo del viaggio; c. La compilazione del diario viene guidata attraverso quesiti specifici proposti dal docente, che permettano di riflettere su quello che si osserva/si è osservato: dove vado? quando vado? cosa mi aspetto? cosa vedo? cosa mi circonda? cosa mi suscita quello che vedo? perchè mi piace? d. Se il docente fornisce materiali che guidano la scrittura, presenterà prima il materiale e chiederà agli studenti di rilevare il contesto attraverso la fotografia, lo schizzo o la registrazione dei suoni/rumori in modo che dall'osservazione, attraverso la rilevazione e l'interpretazione, possano essere in grado di "rappresentare" il paesaggio; e. Ulteriore esercizio - soprattutto per i più piccoli - è l'utilizzo e la familiarizzazione con cartine e mappe del territorio locale, per imparare ad interpretare le mappe che verranno raccolte nel diario: dove sono? Dove mi trovo rispetto al percorso? f. Viene quindi lasciato del tempo in aula e/o come compito a casa per realizzare la scrittura della pagina del diario. Un tale esercizio può essere poi reiterato in ulteriori occasioni, anche a seguito di un'uscita di classe.
Esito e conclusioni	Realizzazione di una o più sezioni del diario compilato da condividere tra studenti: si può proporre di scambiare tra gli studenti i vari diari per una lettura personale. Si può, inoltre, valutare di integrare ogni diario del compagno con una paginetta dedicata ad un breve commento che evidenzia cosa è piaciuto maggiormente del racconto dell'amico. In conclusione, è possibile condividere gli aspetti che maggiormente hanno attratto i compagni dei racconti degli altri studenti

APPENDICE - Laboratorio “Pianifica il tuo viaggio”

Un lavoro di gruppo volto a progettare un viaggio, che sia d'istruzione o di piacere, ha lo scopo di sviluppare competenze di ricerca, pianificazione, comunicazione e lavoro di gruppo, attraverso la progettazione di un itinerario di viaggio.

Durata	minimo 2 ore
Obiettivi	• Fornire uno strumento per ricercare e selezionare informazioni, allo scopo di strutturare e sintetizzare il processo di lettura e conoscenza di un luogo (osservazione, rilevazione, interpretazione, valutazione), comprendere il significato di "paesaggio" e riconoscere il "valore del proprio paesaggio" • Conoscere nuove destinazioni turistiche locali e comprendere le esigenze organizzative di un viaggio • Riflettere sulle scelte fatte per minimizzare l'impatto ambientale del viaggio • Incentivare il lavoro di gruppo e la collaborazione tra pari, per acquisire una comunicazione efficace comune • Stimolare la pianificazione e l'organizzazione del lavoro, con creatività e originalità
Materiali da preparare	Condividere e commentare con gli studenti il docx della SCHEDA DIGITALE del laboratorio PIANIFICA IL TUO VIAGGIO, scaricabile tra il materiale didattico. Fornire eventuale elenco predisposto dal docente di mete possibili per il viaggio da organizzare o da far scegliere a piacere dei gruppi. Mettere a disposizione della classe: carte e mappe cartacee o digitali, cataloghi di viaggi e guide turistiche per fornire esempi e suggerimenti. LIM o proiettore per presentare le istruzioni, la scheda e i lavori dei gruppi
Materiali studenti	Fogli di riciclo per appunti di gruppo. Eventuali ulteriori cataloghi di viaggi e guide turistiche portate da casa. Computer e connessione ad internet per completare la SCHEDA DIGITALE, sopra menzionata, e realizzare una presentazione in digitale del lavoro di gruppo o un poster cartaceo. Post-it e foglio A3 per creare un poster cartaceo per ogni gruppo (se non si è deciso di realizzare la presentazione digitale), oltre a matite e pennarelli colorati.
Realizzazione	a. Spiegare l'obiettivo del laboratorio: progettare un viaggio di 3 giorni o un n° di giorni a scelta dal docente; b. Ogni gruppo deve scegliere la destinazione dell'itinerario da proporre, tenendo conto dei propri interessi. Il docente può fornire suggerimenti o mappe per facilitare la scelta; c. Comunicare al docente le destinazioni scelte in modo da non ripetere destinazioni di viaggio uguali tra loro; d. Ricercare le informazioni per la preparazione della proposta di viaggio. La compilazione viene guidata attraverso quesiti specifici le cui risposte (verbali e grafiche), grazie all'ausilio della SCHEDA DIGITALE, sopra menzionata; e. Compilazione della SCHEDA DIGITALE, sopra menzionata, e realizzazione delle presentazioni in formato digitale o cartaceo, a scelta del docente, che può decidere se lasciare la scelta del formato ai singoli gruppi. In ogni caso, il docente deve esplicitare dei parametri comuni: n° di slide, dimensione del formato cartaceo, tempo di esposizione per illustrare il proprio itinerario.
Esito e conclusioni	Condivisione degli itinerari in classe e ascolto delle attività degli altri gruppi. Ogni gruppo durante le presentazioni degli altri ha il compito di compilare la tabella della sezione "Ascolta gli altri" della SCHEDA DIGITALE del laboratorio PIANIFICA IL TUO VIAGGIO condivisa. Una volta confrontati tutti gli aspetti riportati nella tabella sopra menzionata, si procede alla votazione dell'itinerario che ha riscosso maggior successo e si incentiva il dibattito sulle motivazioni..