

PAROLA di ALBERO

il CONCORSO



VIVERE I NOSTRI LUOGHI CON GLI OCCHI DEL FUTURO

 REGIONE
PIEMONTE

parliamo con i giovani

BOSCOPOLI il GIOCO degli ALBERI

VINCE LA SOSTENIBILITÀ!

La prima sezione del concorso invita a creare un gioco di società prendendo spunto dal famoso Monopoli, ma con un capovolgimento della logica del gioco. All'obiettivo di conquistare molti possedimenti e riuscire a mandare in fallimento gli altri giocatori, si sostituirà quello di conquistare terreni e mettervi a dimora alberi. Si possono usare le regole del Monopoli (un solo vincitore) o cambiarle (più vincitori a pari merito): in ogni caso chi vince deve dimostrare di aver migliorato la qualità di vita di tutti, utilizzando le risorse conquistate per il benessere di tutto l'ambiente.

Il **BOSCOPOLI** creato dalla classe dovrà dunque essere ambientato nel mondo degli alberi: l'obiettivo del concorso è fornire una cornice nella quale i bambini possano rielaborare personalmente e creativamente quanto hanno appreso sugli alberi e sulla loro importanza durante le attività svolte in classe e con l'aiuto del **Diario Junior**, ma anche in uscite effettuate nelle aree protette piemontesi.

Il criterio di valutazione degli elaborati sarà l'efficacia dei BOSCOPOLI ideati dalle classi nel mettere in luce e incentivare comportamenti e azioni che, migliorando il patrimonio arboreo di tutto il territorio rappresentato dalla plancia gioco, favoriscano la salvaguardia degli ecosistemi e il benessere di tutte le specie viventi: piante, animali e uomini.

qualche idea...

La realizzazione del **tabellone/plancia** di gioco sarà un'occasione per dare spazio alla creatività dei bambini. Forma, percorso, caselle e nomi dei terreni, caselle speciali potranno prendere spunto dalla realtà del territorio o da quant'altro i bambini crederanno utile per creare un gioco divertente, istruttivo, originale.

Le **pedine** potranno essere realizzate con pezzi di corteccia, foglie, pigne, semi.

Case e alberghi del Monopoli saranno sostituiti da **due o più tipologie di alberi da collocare nelle diverse caselle e a cui si attribuirà un valore differente**: per esempio, specie autoctone e alloctone, o monumentali e non, o più o meno rari... Si potranno realizzare incollando foto su cartoncino, o stilizzando le sagome in plastilina o pasta di sale.

Come nel Monopoli, "**facsimili-euro**", serviranno a pagare il "costo economico" attribuito convenzionalmente ai terreni e agli alberi che i bambini avranno progettato per il loro gioco. Si dovrà decidere, tenendo conto di quanto appreso nel percorso didattico, i criteri secondo i quali attribuire a terreni e alberi un maggiore o minore "costo economico". E, sempre come nel Monopoli, ciascun giocatore investirà i suoi euro per ottenere la concessione dei terreni su cui capita e per acquistare gli alberi da mettervi a dimora. Poi, una volta avuto l'uso di tutti i terreni dello stesso colore, si potranno acquistare e piantare alberi per accrescerne il valore ambientale.

I "**facsimili-euro**" potrebbero essere sostituiti da analoghi ma più originali "**facsimili-valori di qualità della vita**", creati dai bambini. Terreni, alberi e la sosta su un terreno in concessione a un altro giocatore verrebbero pagati con un corrispettivo convenzionale di *valori qualità*. Chi avrà sul suo terreno più alberi e di maggior valore riceverà da chi transita più *valori qualità* da reinvestire. Chi avrà comportamenti poco ecologici perderà i suoi *valori qualità*.

Le carte degli **imprevisti** potranno descrivere eventi o azioni dannosi per gli alberi e per il patrimonio boschivo, come accendere un fuoco in presenza di forte vento, incidere il tronco di un albero, sprecare inutilmente carta. A seconda della "gravità" dell'imprevisto, si dovrà retrocedere di alcune caselle, andare in prigione per un giro, perdere euro o valori qualità... o altre "penitenze" suggerite dalla fantasia dei bambini.

Le carte delle **probabilità** potranno consistere in domande relative a comportamenti e azioni che influiscono sul benessere degli alberi, quali utilizzare carta riciclata, scegliere un legno locale per il proprio parquet, piantare un albero di una specie autoctona. Risposte corrette daranno, quindi, la possibilità di avanzare di alcune caselle, di guadagnare euro o valori qualità, di aumentare il numero di alberi presenti nei propri terreni...



IL GIOCO di RUOLO nel PARCO

A RISOLVERE IL PROBLEMA CI PENSIAMO NOI...

La seconda sezione del concorso si sviluppa in collaborazione con i Parchi ed è riservata alle classi che effettueranno un'uscita didattica in uno dei Parchi piemontesi indicati più sotto nel riquadro.

L'obiettivo è realizzare un elaborato che illustri i risultati di un **gioco di ruolo** su un caso di gestione boschiva da coordinare o risolvere, proposto dall'operatore del Parco che la classe visiterà.

Con l'aiuto dell'esperto che i bambini incontreranno due volte a scuola e una nel Parco si affronterà dunque una situazione reale. Per esempio: è necessario mettere a dimora alberi in una zona franosa, si deve valutare lo stato di salute di un bosco, l'andamento climatico è stato particolarmente critico, una specie arborea è stata colpita da una malattia....

I bambini, grazie agli incontri con l'esperto, ai materiali raccolti (articoli, foto, oggetti, dati) e alle ricerche effettuate, analizzeranno il caso immedesimandosi nei diversi personaggi coinvolti. Potranno per esempio impersonare il botanico, il meteorologo, l'amministratore, l'ingegnere ambientale...

Obiettivo del gioco è far comprendere ai bambini che, nella gestione di un Parco, la sostenibilità è la modalità che dovrebbe caratterizzare ogni azione.

L'attività di gioco di ruolo si sviluppa in tre fasi, due in classe e una nel Parco, tutte concordate e condotte in collaborazione tra l'insegnante e l'esperto del Parco incaricato di seguire la classe.

All'insegnante si chiede di agevolare l'esperto del Parco e di condurre le attività di preparazione in classe, con particolare attenzione alla documentazione relativa al problema da affrontare.

PARCHI CHE HANNO ADERITO ALL'INIZIATIVA

Parchi e Riserve del canavese, Parco Alta Valsesia, Parco Gran Bosco di Salbertrand, Parco del Po tratto Vercellese-Alessandrino, Parco del Po tratto Cuneese, Parchi e Riserve Cuneesi, Parco Fluviale del Po tratto Torinese, Parco della Collina Torinese, Riserva delle Baragge Bessa Brich, Parco La Mandria, Parco Capanne di Marcarolo, Parco Lame del Sesia, Sacro Monte di Orta, Parco Veglia Devero, Santuario di Oropa, Parchi Lago Maggiore, Parco Orsiera Rocciavre', Parchi Astigiani, Parco Alpi Marittime, Parco della Valle del Ticino.

Gli indirizzi dei Parchi sono riportati nella Guida docenti.





REGOLAMENTO



- Il concorso è rivolto a tutte le scuole primarie della Regione Piemonte.
- La partecipazione avviene per classe.
- Ogni classe può scegliere di partecipare a una sola sezione del concorso.
- Sono ammesse tutte le tecniche creative.

Il concorso prevede **due sezioni**:

- **BOSCPOLI**: la classe realizzerà un originale gioco sul modello del Monopoli per divulgare tutti i concetti e le informazioni apprese durante l'anno a partire dal percorso.
- **GIOCO DI RUOLO**: la classe seguirà due interventi in classe ed effettuerà un'uscita nel Parco per imparare a condurre e risolvere un caso concreto di gestione boschiva.

Gli elaborati devono essere inviati insieme al modulo di partecipazione compilato in ogni sua parte

ENTRO E NON OLTRE IL 15 APRILE 2010 a:

**Concorso Vivere i nostri luoghi con gli occhi del futuro
Centro Coordinamento Regione Piemonte - Parliamo con i giovani
C.so Francia, 99/3 - 10138 Torino**

Una **giuria appositamente istituita** valuterà tutti gli elaborati inviati dalle classi e designerà, per ogni sezione, una classe vincitrice. I criteri utilizzati per la valutazione saranno:

- la pertinenza dell'elaborato rispetto al progetto;
- la creatività e l'originalità della realizzazione.

Gli elaborati vincitori in entrambe le sezioni, saranno messi on line sul sito:
www.regione.piemonte.it/parchi/junior e resi scaricabili per qualsiasi altro utente interessato.

Tutte le classi che invieranno i loro elaborati riceveranno l'attestato di partecipazione.



MODULO DI PARTECIPAZIONE AL CONCORSO PAROLA DI ALBERO VIVERE I NOSTRI LUOGHI CON GLI OCCHI DEL FUTURO

DATI RELATIVI ALLA SEDE CENTRALE (da compilare sempre)

* TIPO DI SCUOLA STATALE PARITARIA
* DENOMINAZIONE DELLA SCUOLA
* VIA * N° * CAP
* COMUNE * PROV.
* TEL. / FAX /
* INDIRIZZO E-MAIL

DATI RELATIVI ALLA SEDE DI SERVIZIO (da compilare solo se si lavora in un plesso/sede staccata)

* DENOMINAZIONE DELLA SCUOLA
* VIA * N° * CAP
* COMUNE * PROV.
* TEL. /
* INDIRIZZO E-MAIL

DATI RELATIVI AL DOCENTE DI RIFERIMENTO (da compilare sempre)

* NOME E COGNOME
* TEL. / FAX /
INDIRIZZO E-MAIL PERSONALE
* GRADO DELLA SCUOLA DOVE INSEGNA SCUOLA PRIMARIA
* MATERIA INSEGNATA REFERENTE PER

*SEZIONE: BOSCOPIOLI IL GIOCO DI RUOLO NEL PARCO
* CLASSE E SEZIONE * N° STUDENTI TOTALI CLASSE
* N° ELABORATI ALLEGATI

Informativa. Ai sensi dell'art. 13 del Decreto Legislativo n. 196/2003, si informa che i dati personali contenuti nel presente modulo saranno trattati da La Fabbrica S.r.l. anche con l'ausilio di mezzi elettronici e/o automatizzati per finalità statistiche e comunicazioni di tipo didattico anche tramite posta elettronica. Titolare e responsabile del trattamento è La Fabbrica S.r.l., via Mascheroni 29, Milano, nei confronti della quale potranno essere esercitati i diritti di cui all'art. 7 del Decreto Legislativo n. 196/2003 e, in particolare, potrà essere ottenuta la conferma dell'esistenza di dati che riguardano i soggetti coinvolti, la loro comunicazione, diffusione e l'indicazione delle modalità e delle finalità del trattamento, nonché la cancellazione, la rettifica, l'aggiornamento o il blocco dei medesimi.

Letta l'informativa, si autorizza La Fabbrica S.r.l. al trattamento dei dati personali per le finalità di cui sopra e all'utilizzo/divulgazione degli elaborati iscritti al concorso attraverso pubblicazioni, materiale informativo o altri mezzi con finalità didattiche, sociali e/o commerciali.

Data * Firma leggibile

Questo modulo dovrà essere compilato e inviato in busta chiusa, insieme agli elaborati, entro il

15 Aprile 2010

a: **CONCORSO VIVERE I NOSTRI LUOGHI CON GLI OCCHI DEL FUTURO**
Centro Coordinamento Regione Piemonte - Parliamo con i giovani
C.so Francia, 99/3 - 10138 Torino



Il progetto **PAROLA DI ALBERO**, *Vivere i nostri luoghi con gli occhi del futuro*, ha l'obiettivo di favorire una conoscenza più approfondita degli alberi della nostra Regione, coinvolgendo attivamente le classi di Scuola Primaria del Piemonte nella valorizzazione della natura tutelata dai Parchi piemontesi e nella promozione di un rapporto positivo e sostenibile con l'ambiente.

Il concorso chiede ai bambini che hanno ricevuto il **Diario Junior** di mettere a frutto quanto appreso nel percorso didattico realizzando un elaborato capace di trasmettere questi concetti anche fuori della scuola.

Il concorso 2009-2010 propone due sezioni di partecipazione. Ogni classe potrà partecipare solo a una delle due sezioni.

- La prima chiede di realizzare un gioco di società dal titolo evocativo, **BOSCOPOLI**, ispirato al popolare Monopoli. **La classe prima classificata vincerà il viaggio e la visita a uno dei Parchi che aderiscono al progetto e un abbonamento alla rivista "Piemonte Parchi"**.
- La seconda propone un **GIOCO DI RUOLO** da condurre con gli esperti dei Parchi sul tema della gestione dei boschi. **La classe prima classificata vincerà un soggiorno di 3 giorni presso il consorzio di Pracatinat dove i bambini potranno partecipare a una attività realizzata appositamente in collaborazione con il Parco Orsiera Rocciavrè e un abbonamento alla rivista "Piemonte Parchi". Il soggiorno è da effettuare entro maggio.**

Un opuscolo illustrativo della località e del Consorzio di Pracatinat è allegato al kit.

Questa sezione comporta una spesa da parte della scuola di euro 200 per tutte le attività indicate. Le prime 100 classi che telefoneranno al numero verde 800655525 entro e non oltre il 22 settembre 2009 per aderire alla seconda sezione del concorso riceveranno un contributo economico pari a euro 100.

Le classi potranno scegliere di partecipare a una o all'altra sezione, seguendo le indicazioni di questo pieghevole. In entrambi i casi la scadenza per l'invio degli elaborati è il **15 Aprile 2010**.

Tutte le classi che parteciperanno al concorso riceveranno l'attestato di partecipazione.

Gli elaborati vincitori in entrambe le sezioni, saranno messi on line sul sito:

www.piemonteparchi.it/junior e resi scaricabili per qualsiasi altro utente interessato.