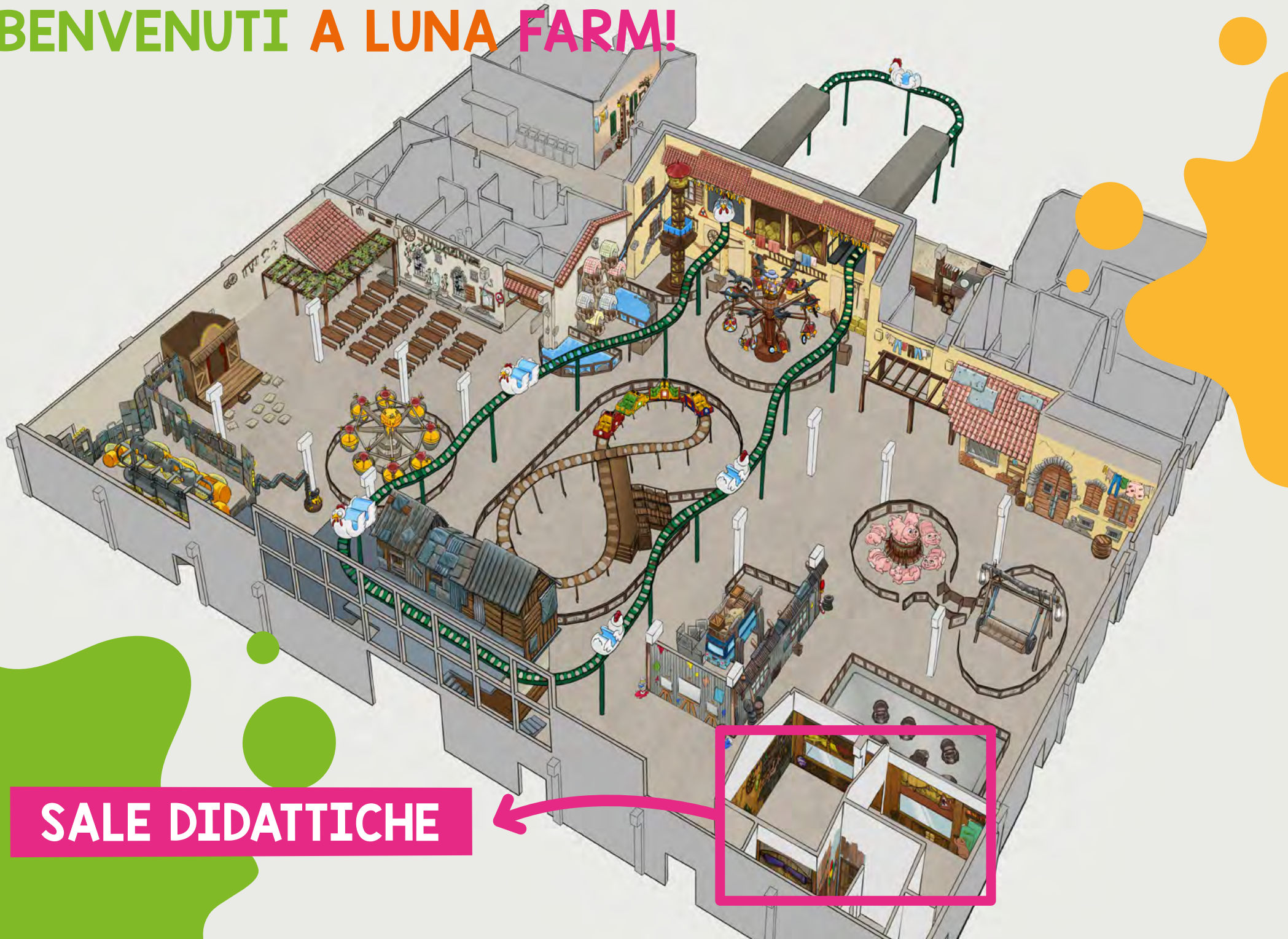
IMPARARE GIOCANDO

PROGETTI DIDATTICI 2021/2022

LUNA FARM

IL PARCO DIVERTIMENTI DI BOLOGNA.

BENVENUTI A LUNA FARM!



SALE DIDATTICHE

INDICE

IMPARA, SPERIMENTA E DIVERTITI CON LA TUA CLASSE 4
I SENSI DEGLI ANIMALI 5-6
IL GIOCO É UNA COSA SERIA 7-8
ARCADE KIDS 9-10
LA SCIENZA DEL DIVERTIMENTO 11-12
A SCUOLA DI DIVERTIMENTO 13
I NOSTRI MENÙ 14
SERVIZI E INFO GENERALI 15
PRENOTAZIONE 15
COME ARRIVARE 16

IMPARA, SPERIMENTA E DIVERTITI CON LA TUA CLASSE!

Gianni e i suoi aiutanti aprono le porte di Luna Farm alle scuole offrendo esperienze di **edutainment** uniche nel loro genere, perfette per **gite o uscite didattiche**. I percorsi didattici proposti sono quattro e affrontano altrettanti temi con un approccio fortemente orientato alla **sperimentazione** e alla **memorabilità**. Dall'accoglienza e fino alla conclusione del percorso gli alunni sono seguiti da tutor formati dalla **Cooperativa Ossigeno**, che ha curato i contenuti didattici dei percorsi. E dopo aver imparato cose nuove, in un mondo fuori dall'ordinario, c'è anche il momento per godersi **GIOSTRE ILLIMITATE** per tutta la classe e la possibilità di pranzare tutti insieme con **menù dedicati**.

LUNA FARM
IL PARCO DIVERTIMENTI DI BOLOGNA.

OSSIGENO
COOPERATIVA SOCIALE

SCIENZE

I SENSI DEGLI ANIMALI

Durata
90
minuti

PER CHI

4-5 (scuola dell'infanzia)
6-7 (scuola primaria - primo ciclo)

PAROLE CHIAVE

#ambiente
#animali
#sensorialità

1 OBIETTIVI DIDATTICI

L'attività si prefigge di rendere consapevoli i bambini degli strumenti di percezione con cui esploriamo il mondo. I sensi sono davvero solo cinque? La scienza ci dice no: il senso dell'equilibrio, la propriocezione, il senso del tempo ed altri ancora vanno ad aggiungersi di pari grado a vista, gusto, udito, tatto e olfatto. A differenza di questi ultimi, che paiono avere sedi ben definite come la bocca e le orecchie, è difficile trovare una sede fisica per questi nuovi sensi.

Per la **scuola dell'infanzia** l'attività offrirà lo spunto per riflettere su questi nuovi sensi, sul fatto che nello sviluppo umano essi non compaiono tutti contemporaneamente, ma che sono il risultato di un'esigenza sempre maggiore dell'individuo di allargare il proprio orizzonte di scoperta.

Il **primo ciclo della scuola primaria** avrà l'occasione di scoprire come il mondo sia diverso da specie a specie. Quali sensi sono più sviluppati nei mammiferi erbivori? E in quelli onnivori? E perchè? Assieme agli animali della fattoria di Gianni, gli studenti si addentreranno della disciplina dell'anatomia comparata, studiando le percezioni degli animali per conoscere meglio se stessi.

SCIENZE

I SENSI DEGLI ANIMALI

Durata
90
minuti

PER CHI

4-5 (scuola dell'infanzia)
6-7 (scuola primaria - primo ciclo)

PAROLE CHIAVE

#ambiente
#animali
#sensorialità

2 DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Dopo un primo momento di brainstorming sui sensi, coadiuvato dalla lettura di un albo illustrato a tema, i bambini verranno introdotti in un percorso sensoriale che riproduce le tappe dello sviluppo umano, dalla nascita fino all'età di quattro-cinque anni. Che cosa vede o percepisce un bambino appena nato? Quali sono le sue esigenze? E di quali sensi ha bisogno un bambino che sta imparando a camminare? Nel percorso, i bambini troveranno tante piccole "sfide" che faranno porre di volta in volta l'attenzione su un senso diverso.
Oltre ai classici udito, olfatto, gusto, vista e tatto verrà stimolata la termocezione-la capacità, cioè, di percepire il caldo e il freddo-, il senso dell'equilibrio, la capacità di percepire il tempo che scorre e il senso di sè stessi.

Lo stesso percorso verrà poi riproposto, nel **primo ciclo della scuola primaria**, implementato con oggetti che distorcono la percezione umana rendendola più simile a un determinato animale: un maiale, una mucca, un insetto, un uccello... in questo modo i bambini potranno sperimentare quanto diverso appare il mondo "agli occhi" di organismi viventi diversi e qual è il significato evolutivo dello sviluppo maggiore di un senso rispetto ad un altro. Potranno inoltre fare la conoscenza di ulteriori sensi come la capacità di percepire i campi magnetici, quelli elettrici e il calore emanato da altri animali.

MATEMATICA, STORIA

Durata 120 minuti

PER CHI

6-7 (scuola primaria - primo ciclo)
8-10 (scuola primaria - secondo ciclo)
11-13 (scuola secondaria di primo grado)

PAROLE CHIAVE

#matematica
#società
#storia

IL GIOCO É UNA COSA SERIA

1 OBIETTIVI DIDATTICI

Il gioco è sempre stato una caratteristica innata degli esseri umani. La capacità non solo di risolvere enigmi, ma di crearli e di utilizzarli come piattaforma per la sperimentazione e la creatività.

Per il **primo ciclo della scuola primaria** questa potrà essere un'occasione per scoprire nuove e interessanti proprietà dei numeri e delle figure, mentre per gli alunni del secondo ciclo sarà un'opportunità per fare pratica nella distinzione tra gioco competitivo e gioco collaborativo, e allenarsi al gioco di squadra.

Per gli studenti della **scuola secondaria di primo grado** sarà possibile anche introdurre concetti propri della teoria dei giochi, e mettere in guardia, grazie ad un solido fondamento matematico e statistico, dai rischi legati all'abuso del gioco d'azzardo.

Per tutti, l'obiettivo educativo fondamentale sarà di allenare la mente a trovare soluzioni innovative ed efficaci, esaminare razionalmente le situazioni e i comportamenti, pianificare strategie congrue e ben strutturate, e di ottimizzare le nostre risorse per ottenere risultati: in definitiva, di potenziare il pensiero logico e razionale e non cadere vittima degli inganni della mente.

MATEMATICA, STORIA

Durata 120 minuti

PER CHI

6-7 (scuola primaria - primo ciclo)
8-10 (scuola primaria - secondo ciclo)
11-13 (scuola secondaria di primo grado)

PAROLE CHIAVE

#matematica
#società
#storia

IL GIOCO É UNA COSA SERIA

2 DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Il laboratorio consiste in due parti ben definite:
La prima, comune per **tutti i gradi scolastici**, nella quale vengono spiegate le basi biologiche ed etologiche del "gioco" come comportamento animale (la spiegazione è naturalmente differenziata per le diverse fasce di età), e successivamente viene raccontata la storia dei giochi attraverso le diverse culture, dall'antico Egitto alla Cina, fino ai giorni nostri. In base al grado scolastico, si parlerà degli attributi culturali dei giochi: passatempo, divertimento, ma anche educazione, pratica religiosa, addestramento militare, e molto altro. Ci si concentrerà in particolare sui giochi mentali e di fortuna, tracciando una distinzione con gli sport e i giochi fisici da una parte, e i moderni videogiochi dall'altra (che potranno essere approfonditi invece nel percorso "Arcade Kids").

Nella seconda parte, per le **scuole primarie**, si approfondirà lo studio dei giochi di geometria e matematica, allo scopo di scoprire proprietà nuove e sorprendenti di numeri e figure.
Per le **scuole secondarie di primo grado** invece l'enfasi nella seconda parte è sui giochi aleatori o d'azzardo, un tema che ha risvolti anche molto importanti sulla comunità e in particolare su alcune fasce deboli. La ludopatia è infatti un problema sociale che interessa un numero sempre crescente di persone, e il modo migliore per arginarlo è costruire consapevolezza sui meccanismi di funzionamento della stessa.

MATEMATICA, TECNOLOGIA

ARCADE KIDS

PER CHI

8-10 (scuola primaria - secondo ciclo)
11-13 (scuola secondaria di primo grado)

PAROLE CHIAVE

#coding
#creatività

1 OBIETTIVI DIDATTICI

È capitato a tutti di usare un videogioco, anche solo per pochi minuti, ma raramente è capitato di doverne progettare uno partendo da zero. Utilizzando specifici software di coding pensati per bambini e ragazzi, in questa attività si imposta la programmazione di un videogioco semplice di tipo arcade, con personalizzazione e complessità via via crescenti. Il percorso è pensato in modo da lavorare per obiettivi, assegnando un risultato da raggiungere ma lasciando libertà nella traduzione in algoritmo dei passi da compiere per raggiungere il risultato desiderato.

Per il **secondo ciclo della scuola primaria**, l'attività è un'occasione in più per consolidare la percezione nello spazio (in questo caso virtuale) degli oggetti e per saperla comunicare, nonché un contesto pragmatico in cui impiegare le nozioni aritmetiche imparate.

Per la **scuola secondaria di primo grado**, l'attività fornisce anche il pretesto per mettere in pratica la capacità di comunicare la propria idea e la struttura del proprio algoritmo, il confronto costruttivo tra pari, il perfezionamento di un prodotto per passi reiterati secondo un ciclo di ideazione, progettazione, sperimentazione, valutazione, correzione.

MATEMATICA, TECNOLOGIA

ARCADE KIDS

Durata
120
minuti

PER CHI

8-10 (scuola primaria - secondo ciclo)
11-13 (scuola secondaria di primo grado)

PAROLE CHIAVE

#coding
#creatività

2 DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Una breve introduzione al laboratorio “Arcade Kids” delinea il contesto con una nota storica su cosa fossero i giochi arcade. Realizzati a partire dagli anni ‘50, inizialmente come passatempo. Ciò che 70 anni fa potevano costruire per gioco studenti universitari, oggi è alla portata di ragazzi giovanissimi: occorre solo il giusto software (noi useremo Scratch) e tanta logica matematica!

Saranno fornite e spiegate le nozioni base della programmazione e gli strumenti base del software di programmazione a blocchi Scratch. Concetti e strumenti saranno brevemente illustrati dal tutor, ma soprattutto si lascerà spazio alle prove pratiche degli studenti.
Si darà poi agli studenti una missione: l’ideazione e la programmazione di un gioco stile *arcade*, utilizzando gli strumenti messi a disposizione nella prima parte dell’attività.
La fase creativa sarà gestita in diversi momenti: prima un brainstorming di coppia per decidere quale tipo di gioco realizzare, una breve presentazione dell’idea al resto della classe, la programmazione vera e propria, col sostegno e il consiglio del tutor.

SCIENZE, TECNOLOGIA

LA SCIENZA DEL DIVERTIMENTO

Durata 120 minuti

PER CHI

11-13 (scuola secondaria di primo grado)

PAROLE CHIAVE

#esperimenti
#fisica
#storia

1 OBIETTIVI DIDATTICI

Gli obiettivi didattici di questa attività sono di arrivare a descrivere, sia in maniera qualitativa che possibilmente quantitativa, il movimento di alcuni tipi di giostre come caroselli, ruote panoramiche, e ottovolanti, utilizzando concetti come traiettoria, spazio, tempo, velocità, accelerazione, massa, e forza. Gli studenti dovranno essere in grado di costruire un modello mentale dei fenomeni coinvolti, e metterlo alla prova cimentandosi con la costruzione di modelli reali in movimento.

Sarà data particolare importanza, in quanto punto fondamentale per il percorso di competenze per la scuola secondaria di primo grado, alla capacità di utilizzare il pensiero razionale e il metodo scientifico applicato ad una pratica reale: formando ipotesi, mettendole alla prova, e valutando quali accogliere e quali rifiutare.

SCIENZE, TECNOLOGIA

LA SCIENZA DEL DIVERTIMENTO

Durata 120 minuti

PER CHI

11-13 (scuola secondaria di primo grado)

PAROLE CHIAVE

#esperimenti
#fisica
#storia

2 DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Partendo da un'osservazione delle attrazioni presenti nel parco, gli studenti verranno invitati a classificarli secondo tipologie (caroselli, montagne russe, ruote panoramiche, ecc) riconoscendo gli elementi simili e quelli diversi, e per ognuna di queste si metteranno in evidenza le traiettorie degli elementi mobili (carrelli o cabine), non dimenticando l'aspetto storico e culturale dei Luna Park, dalle origini ad oggi.

Verranno quindi valutati come gli elementi costruttivi influiscono sui parametri fisici del moto (velocità, accelerazione), e quali accorgimenti vengano adottati per ottenere questi risultati. Una ampia parte verrà anche dedicata agli effetti di questi parametri sul corpo umano, e quali siano le sensazioni ricercate dai progettisti per il successo di una particolare tipologia di attrazione.

Infine, dotati delle conoscenze fin qui acquisite e sotto la guida dei tutor, gli studenti si cimenteranno a gruppi nella costruzione di semplici macchine con materiali di facile utilizzo, per mettere alla prova le proprie ipotesi sul comportamento delle varie tipologie di attrazioni, e acquisire consapevolezza sulle sfide tecniche che si celano dietro alla scienza del divertimento.

A SCUOLA DI DIVERTIMENTO!

Il **DIVERTIMENTO** come interazione e socialità oltre che come benessere fisico e psichico, per permettere ai bambini di imparare a conoscere, gestire e controllare le proprie emozioni; il tutto nel rispetto delle regole. Ma il gioco è anche sinonimo di curiosità, creatività, scienza e tecnologia: tra musica, balli e un pizzico di magia, i bambini, compatibilmente alla loro età, scopriranno questi e tanti altri aspetti che stanno alla base di ogni gioco.

Luna Farm mette a disposizione la propria creatività e professionalità. Chiedi maggiori informazioni sulla possibilità di **AVERE NELLA TUA SCUOLA LE MASCOTTE DI LUNA FARM**, insieme ai nostri operatori, per costruire e modificare insieme a te uno dei percorsi didattici da voi scelti nel catalogo per una giornata all'insegna del divertimento.
La durata è di indicativamente un paio di ore e può essere prevista come attività inserita anche all'interno di occasioni ludiche-educative particolari e feste scolastiche: come feste di fine anno, Natale, Carnevale ecc.

Non mancherà, inoltre, il tempo per fare tante foto con le mascotte di Luna Farm!

I NOSTRI MENÙ

TRANCIO DI PIZZA
- patatine
- bibita

WÜRSTEL
- patatine
- bibita

PANINO CON AFFETTATI
- patatine
- bibita

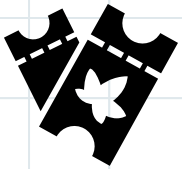
NUGGETS DI POLLO
- patatine
- bibita

TUTTO A 5 €

Massimo due varianti di menù per classe

SERVIZI E INFO GENERALI

PARCHEGGIO



BIGLIETTERIA

ARMADIETTI PER DEPOSITO

ACCESSIBILITÀ

INFERMERIA

SERVIZI

Parcheggio: Il parcheggio del Parco è situato in un'area riservata ed **é gratuito**.

Autisti: Pasto gratuito.

Visitatori diversamente abili: Il Parco non ha barriere architettoniche, è quindi liberamente accessibile. É possibile contattare il servizio clienti per richiedere informazioni e chiarimenti sull'accessibilità alle attrazioni secondo le limitazioni essendo un ambiente difficile da raccontare nella sua complessità di musiche, luci, profumi; e ancora più difficile è prevedere le reazioni a quell'ambiente.

Armadietti: Sulle giostre si sale senza zaini o altri oggetti che potrebbero impigliarsi o cadere. Perciò abbiamo previsto armadietti con lucchetto dove potrai depositare in totale sicurezza i tuoi oggetti.

Calendario aperture: Aperture dedicate ed esclusive per le scuole.

PRENOTAZIONE

Per contattare l'Ufficio Scuola:
Chiamare al numero 05101185035 tutti i giorni dalle ore 9:00 alle ore 18:00 o contattare via WhatsApp il numero: 3278920897.
Inviare un'email a **sales@lunafarm.it** e un operatore ti ricontatterà per darti le informazioni necessarie.
Visitare il sito: **lunafarm.it/scuole**

COME ARRIVARE

LUNA FARM È ALL'INTERNO DI FICO EATALY WORLD

Via Paolo Canali, 8 – 40127 Bologna (BO)

Guarda su Google Maps

In auto

Se provieni da Firenze, Milano e Ancona, prendi l'uscita "Bologna Fiera" sull'autostrada A14. Immettiti su Viale Europa, e prosegui per Viale Tito Carnacini e Viale Giuseppe Fanin in direzione di Via Paolo Canali.

Se provieni da Padova, esci a Bologna Arcoveggio e immettiti sulla Tangenziale nord di Bologna in direzione Ancona. Prendi l'uscita 8 bis in direzione Granarolo dell'Emilia. Prendi infine Viale Europa e Viale Giuseppe Fanin in direzione Via Paolo Canali.

In treno

Grazie all'Alta Velocità puoi raggiungere la Stazione Centrale di Bologna in 30 minuti da Firenze, in 1 ora da Milano, in 1 ora e mezza da Venezia, in 2 ore e mezza da Roma, in 5 ore e 45 minuti da Bari. Poi puoi raggiungere Luna Farm in taxi o con l'autobus.

In aereo

L'Aeroporto Internazionale Guglielmo Marconi si trova a 15 minuti di autobus dal Centro Storico e collega Bologna ai principali aeroporti italiani ed europei. Dall'aeroporto puoi raggiungere Luna Farm con il servizio taxi di Bologna o con l'autobus.

Comune di Bologna

I percorsi didattici di Luna Farm sono presenti anche all'interno del catalogo scuole del Comune di Bologna.

LUNA FARM
IL PARCO DIVERTIMENTI DI BOLOGNA.

OSSIGENO
COOPERATIVA SOCIALE

UN GIROTONDO BAMBINI & GENITORI
A SOSTEGNO DELLA LORO CRESCITA
seguici >