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
VITA DA APE 7-8
COLORI D'ARTISTA 9-10
LA FORZA DELL'ACQUA 11-12
ALLA SCOPERTA DELLA FATTORIA 13-14
IL GIOCO É UNA COSA SERIA 15-16
ARCADE KIDS 17-18
SALUTE E AMBIENTE 19-20
LA SCIENZA DEL DIVERTIMENTO 21-22
A SCUOLA DI DIVERTIMENTO 23
I NOSTRI MENÙ 24
SERVIZI E INFO GENERALI 25
PRENOTAZIONE 25
COME ARRIVARE 26

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 nove 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 **menu 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.

SCIENZE

VITA DA APE

Durata
90
minuti

PER CHI

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

PAROLE CHIAVE

#ambiente
#biodiversità
#ecosistema

1 OBIETTIVI DIDATTICI

L'impollinazione è un processo di riproduzione estremamente complesso e delicato. Numerosi sono i fattori che possono intervenire: l'acqua, l'aria, gli animali...
L'impollinazione ad opera di animali è tra le più diffuse ed è estremamente importante non solo per la sopravvivenza delle piante, ma anche per l'agricoltura. Si stima che più dell'80% delle specie che coltiviamo necessitino di impollinazione da parte di animali, in particolare di insetti come le api. La conoscenza delle loro caratteristiche, abitudini e importanza è quindi fondamentale per la loro difesa e conservazione.

SCIENZE

VITA DA APE

Durata
90
minuti

PER CHI

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

PAROLE CHIAVE

#ambiente
#biodiversità
#ecosistema

2 DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Dopo un primo momento di brainstorming in cui verrà introdotto l'argomento, a ogni bambino verrà dato un accessorio che riproduce un particolare apparato boccale. Verrà quindi invitato a cercare nella stanza un fiore dal quale possa attingere il nettare e in seguito a identificare, in una serie di figure, a quale tipologia di impollinatore pensa di appartenere. Questa attività aiuterà a far capire al bambino come fiori ed impollinatori si siano evoluti insieme, specializzandosi sempre di più, gli uni per poter accogliere una determinata specie o famiglia di insetti, gli altri per poter usufruire dei prodotti di una determinata pianta. Attraverso l'utilizzo dello stereomicroscopio i bambini potranno osservare poi da vicino le strutture riprodotte negli esempi che hanno utilizzato.

Nell'attività destinata al **primo ciclo della scuola primaria** a questa attività si aggiungerà un focus sulle api. Verranno mostrati diversi tipi di api e quindi ci si concentrerà sulla struttura dell'alveare, sia come struttura che come organizzazione tra i vari membri di uno sciame di *Apis mellifera*.

SCIENZE, STORIA, ARTE E IMMAGINE

COLORI D'ARTISTA

1 Durata 90 minuti

2 Durata 120 minuti

PER CHI

4-5 (scuola dell'infanzia) 1
6-7 (scuola primaria - primo ciclo) 1
8-10 (scuola primaria - secondo ciclo) 2
11-13 (scuola secondaria di primo grado) 2

PAROLE CHIAVE

#arte
#chimica
#storia
#creatività

1 OBIETTIVI DIDATTICI

Attraverso un viaggio fra storia, arte e chimica si scopriranno i segreti che si nascondono dietro i colori utilizzati nell'arte e nell'artigianato. L'obiettivo principale dell'attività è comprendere quali siano le piante e gli elementi naturali utilizzati in passato per ricavare pigmenti e sostanze coloranti con cui si potevano impreziosire i tessuti e le stoffe.

Questo percorso si presta ad essere molto flessibile come fascia di età, dagli alunni della **scuola dell'infanzia**, per i quali il focus sarà sui colori e sulla creatività, fino agli **studenti della scuola secondaria di primo grado**, che avranno modo di sperimentare gli antichi processi utilizzati per estrarre e fissare i pigmenti naturali, e si avrà modo di fissare concetti come quello di reazione e processo chimico, familiarizzando con il concetto di formula e struttura chimica. Non mancherà una certa attenzione alla trasversalità, sia con la storia che con l'arte, analizzando storicamente e geograficamente la provenienza delle diverse piante tintorie.

SCIENZE, STORIA, ARTE E IMMAGINE

COLORI D'ARTISTA

1 Durata 90 minuti

2 Durata 120 minuti

PER CHI

4-5 (scuola dell'infanzia) 1
6-7 (scuola primaria - primo ciclo) 1
8-10 (scuola primaria - secondo ciclo) 2
11-13 (scuola secondaria di primo grado) 2

PAROLE CHIAVE

#arte
#chimica
#storia
#creatività

2 DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

In funzione delle fasce d'età degli alunni saranno proposte attività in linea con il loro grado di apprendimento e capacità. In particolare con i **bambini delle scuola dell'infanzia e della primaria primo ciclo** ci si concentrerà sulla scoperta dei colori presenti in natura e si imparerà come estrarli da piante e frutti. Con i bambini del secondo ciclo della scuola primaria si affronterà un discorso di tipo storico sull'uso delle piante tintorie in passato e sull'importanza che alcune di esse hanno rivestito per l'economia e il tessuto sociale. Un esempio è indubbiamente l'*indigofera tinctoria*, la pianta da cui si ricavava l'indaco.
I bambini saranno guidati alla scoperta delle piante e sostanze tintorie che abbiamo all'interno delle nostre case o dei nostri orti. Sarà per loro possibile osservare al microscopio le strutture cellulari contenenti i pigmenti naturali di alcune di queste piante. Con i ragazzi della **scuola secondaria di primo grado** si lavorerà ancora sulla colorazione delle fibre attraverso l'uso di piante tintorie, ma si concentrerà la loro attenzione sulla possibilità di ottenere colori per sintesi chimica. In particolare si andrà a ripercorrere la storia di alcuni colori particolari come il blu oltremare ottenuto dalla polverizzazione del lapislazzuli o del blu di Prussia, primo pigmento inorganico di sintesi. Utilizzando alcune semplici e innocue sostanze chimiche i ragazzi potranno sintetizzare alcuni pigmenti e in questo modo comprenderanno cosa si intende per processo chimico e per reazione chimica.

SCIENZE, TECNOLOGIA, GEOGRAFIA, STORIA

LA FORZA DELL'ACQUA

Durata 120 minuti

PER CHI

6-7 (scuola primaria - primo ciclo)
8-10 (scuola primaria - secondo ciclo)

PAROLE CHIAVE

#ambiente
#acqua
#sostenibilità
#territorio

1 OBIETTIVI DIDATTICI

L'acqua è sostanza essenziale per la vita umana. Le sue caratteristiche chimico-fisiche e la sua diffusione sulla superficie del pianeta hanno influenzato l'evoluzione della vita sulla terra e lo sviluppo della tecnologia umana. Fin dall'antichità l'uomo ha cercato di governare la forza dell'acqua, per ricavarne energia o per utilizzarla per l'irrigazione dei campi.

Per il **primo ciclo della scuola primaria** il percorso si propone di esplorare queste caratteristiche che la rendono indispensabile per la crescita delle piante e degli animali, sperimentandole in maniera semplice e immediata con facili prove pratiche. L'attività, quindi, permetterà di esplorare le proprietà di questo liquido comune e allo stesso tempo straordinario. I bambini potranno poi sintetizzare le loro osservazioni attraverso una rappresentazione artistica.

Per il **secondo ciclo della scuola primaria**, gli studenti potranno inoltre approfondire lo sviluppo tecnologico legato all'acqua nella costruzione di semplici modelli che permetteranno di comprendere come l'acqua sia stata una importante risorsa energetica del passato e come in futuro potrebbe aiutarci a far muovere anche le nostre auto.

SCIENZE, TECNOLOGIA, GEOGRAFIA, STORIA

LA FORZA DELL'ACQUA

Durata
120
minuti

PER CHI

6-7 (scuola primaria - primo ciclo)
8-10 (scuola primaria - secondo ciclo)

PAROLE CHIAVE

#ambiente
#acqua
#sostenibilità
#territorio

2 DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

L'attività inizierà con una fase di *ice breaking* con la quale si andranno a indagare le eventuali conoscenze pregresse degli studenti sul tema acqua. In particolare, si andrà a sondare se conoscono la formula chimica dell'acqua e quali proprietà di questo liquido hanno eventualmente già sentito o studiato.

Successivamente alle **classi del primo ciclo della scuola primaria** saranno proposte alcune semplici attività sperimentali con le quali si andranno a indagare proprietà dell'acqua come la tensione superficiale e la capillarità.
Gli alunni delle **classi del secondo ciclo della primaria** saranno invitate a chiedersi se l'acqua può rappresentare una fonte di energia con cui far muovere macchine e altri oggetti che possono essere utili per lo svolgimento di alcune attività quotidiane o industriali. In seguito verrà fornito ai bambini un semplice kit per la costruzione di un modellino di una ruota idraulica che per mezzo di un albero a camme mette in movimento alcuni martelletti. Un semplice esperimento e un kit consentiranno di mostrare come sia possibile ricavare idrogeno dall'acqua per poi utilizzarlo per ricavare energia elettrica senza inquinare.

SCIENZE

ALLA SCOPERTA DELLA FATTORIA

Durata
120
minuti

PER CHI

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

PAROLE CHIAVE

#ambiente
#biodiversità
#evoluzione
#cibo
#genetica

1 OBIETTIVI DIDATTICI

Il tema della biodiversità e della sua conservazione è un argomento molto attuale, specialmente in un periodo come questo dove si stima l'estinzione di svariate migliaia di specie (animali e vegetali) ogni anno.
Eppure, la biodiversità è un concetto difficile da apprendere, vivendo in un ambiente fortemente condizionato dall'azione umana, dove -per l'appunto- la biodiversità stessa viene a mancare.

Ecco allora che può diventare interessante partire da un ambiente noto come può essere quello della fattoria, farne un piccolo modello di "habitat". In questo laboratorio gli studenti potranno conoscere la varietà di specie che ha dato origine e caratterizza le fattorie e la molteplicità di razze selezionate dall'uomo. Il processo di domesticazione, infatti, può essere paragonato per certi versi all'evoluzione. Un'evoluzione molto mirata operata dall'uomo, che ha scelto caratteristiche ben definite nelle specie allevate che gli fossero di aiuto per la propria sopravvivenza: proprio questa direzione ha fatto sì che i cambiamenti dalle specie selvatiche a quelle addomesticate si evidenziassero in poche migliaia (in certi casi addirittura centinaia) di anni, mentre i cambiamenti operati dalla selezione naturale si affermano in centinaia di migliaia, se non in milioni di anni.

SCIENZE

ALLA SCOPERTA DELLA FATTORIA

Durata
120
minuti

PER CHI

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

PAROLE CHIAVE

#ambiente
#biodiversità
#evoluzione
#cibo
#genetica

2 DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

L'attività si propone di ripercorrere le principali tappe della domesticazione dei più comuni animali da fattoria.

Gli studenti, divisi in gruppi, scopriranno le specie da cui questi animali discendono e tenteranno di far evolvere le caratteristiche che li rendono peculiari e destinati ad essere allevati nella fattoria. Nell'attività destinata alla **scuola secondaria di primo grado**, gli studenti apprenderanno dove e come queste caratteristiche compaiono e vengono trasmesse. Verranno introdotti i concetti di *fenotipo, genotipo e mutazione*.

MATEMATICA, STORIA

IL GIOCO É UNA COSA SERIA

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

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

IL GIOCO È UNA COSA SERIA

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

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

Durata 120 minuti

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.

PER CHI

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

PAROLE CHIAVE

#coding
#creatività

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

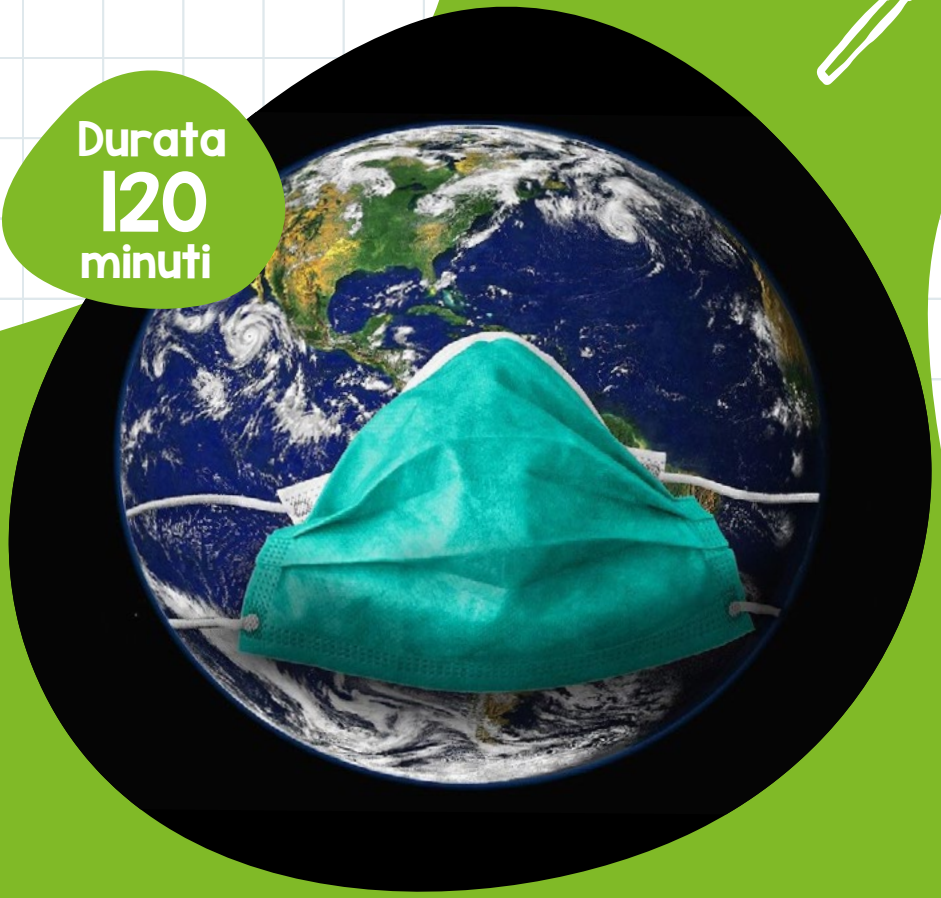
Una breve introduzione al laboratorio “Arcade Kids” delinea il contesto con una nota storica su cosa fossero i giochi arcade. Realizzati a partire dagli anni ‘50, inizialmente come passatempo. Ciò che 70 anni fa potevano costruire per gioco studenti universitari, oggi è alla portata di ragazzi giovanissimi: 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

SALUTE E AMBIENTE

Durata
120
minuti



PER CHI

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

PAROLE CHIAVE

#ambiente
#salute
#attualità

1 OBIETTIVI DIDATTICI

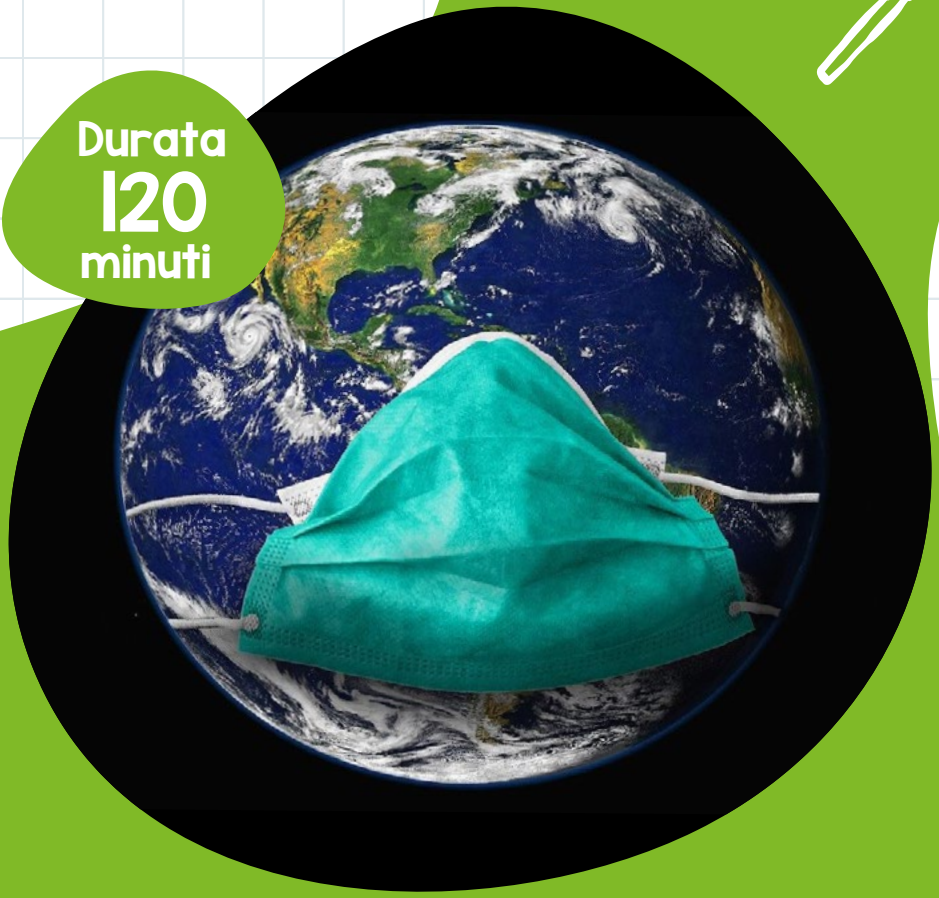
Le malattie infettive sono un fenomeno naturale con cui piante e animali convivono da sempre. Causate da microrganismi come virus e batteri, partecipano ad una eterna battaglia tra la resistenza immunitaria degli ospiti e la loro capacità di diffondersi e adattarsi. Anche l'uomo ha da sempre fatto parte di questo ciclo, ma lo sviluppo della medicina e in particolare l'avvento dei vaccini ha permesso di contenere e a volte eradicare molte malattie considerate letali fino al secolo scorso. Tuttavia, l'evoluzione è un meccanismo che non conosce riposo, e nuove (o vecchie) malattie possono tornare a diffondersi.

Per il **secondo ciclo della scuola primaria** l'attività, inserita nel percorso di competenze per la cura del benessere e della salute, si concentra sulle modalità di trasmissione delle malattie, e sulle pratiche utile a limitare il contagio, introducendo anche l'idea che il comportamento dell'uomo e il suo impatto sull'ambiente possa avere conseguenze sul diffondersi delle malattie infettive.

Per la **scuola secondaria di primo grado** si questo aspetto diventerà ancora più importante, applicando il concetto di evoluzione anche nei confronti dei microrganismi patogeni, e analizzando esempi di epidemie del passato che si possano confrontare con i rischi che corriamo ai giorni nostri.

SCIENZE

SALUTE E AMBIENTE



Durata
120
minuti

PER CHI

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

PAROLE CHIAVE

#ambiente
#salute
#attualità

2 DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ

Il percorso si articola in diversi passaggi, partendo dalle differenze biologiche delle specie virali e batteriche ed esplorando come queste interagiscono con gli organismi complessi, dando origine in alcuni casi alle malattie come le conosciamo, fino ad arrivare alle informazioni più aggiornate riguardo l'origine, la diffusione, e il controllo delle epidemie, in particolare quelle derivanti dal contatto uomo-animale.

La prima parte, più concretamente biologica, si concentra quindi sulla distinzione tra virus, batteri, e organismi multicellulari come animali e piante. Sulla base di queste distinzioni vengono poi raccontati i meccanismi di infezione, e il modo in cui il nostro corpo si difende dai patogeni, anche grazie all'utilizzo dei medicinali (non mancherà su questo un appunto, soprattutto per i più grandi, sulla differenza tra antibiotici e antivirali, e sulla corretta applicazione dei cicli farmacologici).

Una seconda parte è dedicata alla comprensione dei meccanismi matematici dell'epidemia, in particolare al concetto di crescita esponenziale, che si presenta in moltissime occasioni quando si parla della diffusione delle malattie infettive. Senza bisogno di entrare in discorsi matematici complessi, con semplici attività ed esempi si mostrerà la stupefacente crescita dei modelli esponenziali, e come sia difficile per noi rendercene conto.

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.

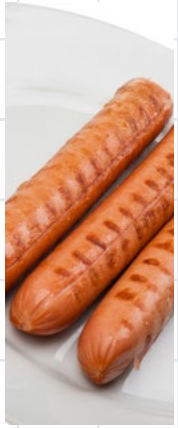
Luna Farm mette a disposizione la propria creatività e professionalità. Chiedi maggiori informazioni sulla possibilità di **AVERE NELLA TUA SCUOLA LE MASCOTTE DI LUNA FARM**, insieme ai nostri operatori, per costruire e modificare insieme a te uno dei percorsi didattici da voi scelti nel catalogo per 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

PANINO CON AFFETTATI
- patatine
- bibita



WÜRSTEL
- patatine
- bibita

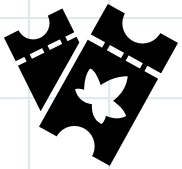
NUGGETS DI POLLO
- patatine
- bibita

TUTTO A 5.50€

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.

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.

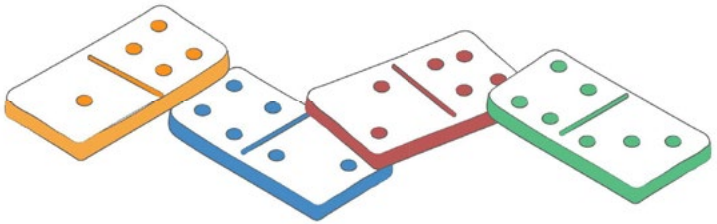
In aereo

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

COSA ABBIAMO IN COMUNE

PRESENTAZIONE OFFERTA FORMATIVA



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 >