



Questa 'Mappa della vegetazione', è stata realizzata nell'a.s. 2010/11 dai cinquanta alunni delle due classi terze della Scuola Gulminelli di Ponte Nuovo, all'interno delle attività previste dal progetto **CorpoGiochi® a Scuola** per la ricerca-azione biennale "Verso un'ecologia del curricolo: scuola, cittadinanza e sviluppo sostenibile", promossa dall'**ANSAS - Emilia Romagna**.

Nasce, come momento conclusivo di un percorso multidisciplinare annuale, come prova di lavoro nella quale i bambini potessero utilizzare abilità, concetti e metodologie apprese in un contesto più ampio e finalizzato a un concreto lavoro con uno scopo sociale. Per la sua realizzazione, sono state utilizzate le regole e le modalità tipiche dei laboratori **CorpoGiochi®**: i Giardini Pubblici sono stati suddivisi in cinque settori, abbinati ai colori dei cinque gruppi nei quali ognuna delle classi era suddivisa.

Ogni territorio è stato assegnato a un gruppo di 10 bambini (5 per classe). I cinque gruppi sono stati creati unendo, in una sorta di lavoro "a classi aperte", i gruppi delle due classi connotati dal medesimo colore.

Nei laboratori **CorpoGiochi®**, i bambini realizzano attività e giochi da realizzarsi in gruppo, assieme a un adulto di riferimento, sotto la guida di un conduttore generale.

Analogamente, a ogni gruppo è stata assegnata una guida esperta in botanica e un gruppetto di genitori nel ruolo di "assistenti". Il lavoro che ha portato alla realizzazione della mappa è stato suddiviso in quattro distinte fasi:

- l'assegnazione e l'individuazione del 'territorio' di gioco di ogni gruppo,
- la sua prima esplorazione libera,
- la mappatura di alberi e arbusti presenti,
- l'esplorazione botanica vera e propria.

Con l'aiuto della guida, ogni gruppo ha prima 'mappato' la vegetazione e successivamente ha scoperto il nome di ognuna delle piante presenti nel proprio territorio, raccogliendo reperti, informazioni, producendo materiali e immagini, misurando la circonferenza dei tronchi più grandi.

A scuola, le informazioni, i campioni e i materiali raccolti sono stati successivamente organizzati e rielaborati. La mappa così prodotta è stata consegnata ai tecnici del Comune per un controllo, realizzato sulla base di un loro censimento, e per la sua pubblicazione, perché potesse essere utile a tutti i bambini e alle bambine di Ravenna.



CHE ALBERO SEI?

Mappa della vegetazione dei Giardini Pubblici

realizzata dalle bambine e dai bambini delle classi **IIIA** e **IIIB** della **Scuola**

Primaria Gulminelli nell'a.s. 2010/2011

in collaborazione con **l'Assessorato all'Ambiente** del Comune di Ravenna.



Questa mappa rappresenta un esempio di come, i Giardini Pubblici in questo caso, ma tutti i parchi cittadini, possano offrire significativi spunti per attività didattiche formative e comunicative a contenuto ambientale.

Si tratta di un risultato frutto dello studio e della ricerca portata avanti dai giovani studenti all'interno del progetto **CorpoGiochi® a Scuola**, una dimostrazione di come si possa stimolare una migliore conoscenza del proprio territorio e della propria città a partire da alcune sue componenti essenziali, quali appunto i Giardini Pubblici.

Il progetto, a cui il Comune di Ravenna ha con entusiasmo collaborato, ha visto i giovani studenti cimentarsi in diverse attività sul campo: il censimento, il riconoscimento e la collocazione grafica degli alberi e delle piante presenti, una modalità di lavoro capace di proiettare l'apprendimento dentro la natura stessa.

Svincolando l'educazione ambientale e alla sostenibilità dalla sola dimensione scolastica, in un'ottica di formazione diffusa nei tempi e nei luoghi, i saperi vengono costruiti sull'esperienza e sulla osservazione diretta e proprio per questo sicuramente radicati nella sensibilità di questi giovani cittadini.

Una iniziativa che le alunne e gli alunni della scuola primaria Gulminelli di Ponte Nuovo Ravenna, con la collaborazione dell'Amministrazione Comunale, dedicano ad altre scuole e ad altri studenti della nostra città per accompagnarli alla scoperta di un mondo incantato: la natura vicino a noi.

Assessore all'Ambiente
del Comune di Ravenna
Guido Guerrieri

La storia dei giardini pubblici

I Giardini Pubblici di Ravenna (circa 45.000 mq), sede in passato dell'ippodromo e del velodromo cittadino, sono stati realizzati nei primi anni '30, su progetto dall'architetto Arata già conosciuto a Ravenna per la progettazione del Palazzo della Provincia in Piazza Caduti e per la sistemazione della zona dantesca.

Il giardino pubblico venne realizzato in modo tale da esaltare con la sua profondità e i suoi viali alberati la facciata della loggetta lombardesca.

Ai lati della parte centrale si generano due grandi aree semicircolari formate da sentieri ed aiuole alberate che rappresentano una funzione maggiormente ricreativa grazie anche alla presenza dello "Chalet" adibito a ristoro. La vegetazione che inizialmente era presente nel giardino era abbastanza densa e formata da alberi di medio e alto fusto mentre i viali erano formati da filari di lecci e, già a partire dal 1933, la sua connotazione di verde rappresentava un notevole impatto visivo.

La fontana venne realizzata nell'estate del 1933 e nell'aprile del 1934 i lavori si conclusero con il collaudo e l'inaugurazione del nuovo giardino pubblico.

Fino al 1943 questa area pubblica fu molto frequentata, ma la seconda guerra mondiale provocò danni ingenti. Al termine della guerra il giardino venne ripristinato ma non ritrovò lo splendore del suo aspetto originario.



IX Circolo
Ravenna

Si ringraziano per la collaborazione:
Legambiente - Circolo Matelda Ravenna, WWF Ravenna, Coop. "La pieve", Il SIT del Comune di Ravenna.
Realizzazione e impostazione grafica a cura di Silvia Casavecchia e Barbara Amadori.

CorpoGiochi® a Scuola è un progetto formativo all'interno del quale si realizzano laboratori CorpoGiochi® e percorsi didattici che coinvolgono più discipline e più docenti, pongono particolare attenzione alle emozioni dei bambini e al loro sviluppo armonico, cercano di far aumentare la loro 'voglia' di andare a scuola, realizzano forme di continuità fra diversi ordini di scuola. Il metodo **CorpoGiochi®** propone, attraverso il contatto e l'interazione con l'altro, un percorso di ricerca e scoperta del proprio personale linguaggio gestuale ed emozionale, finalizzato all'acquisizione della coscienza del corpo e delle sue potenzialità creative e comunicative in cui la semplice dimensione fisica del movimento si intreccia con quella ludica del gioco e con quella affettiva della personalità. I laboratori **CorpoGiochi®**, non sono momenti conclusi e rinchiusi, ma eventi che vengono collocati al centro di un percorso didattico annuale pluridisciplinare, realizzando uno scambio positivo fra ciò che si vive in palestra (per definizione il luogo dell'educazione corporea) e ciò di cui si fa esperienza in classe (simbolicamente il luogo dell'educazione cognitiva).



Il giardino oggi si presenta protetto da una splendida cancellata in ferro, chiusa nelle ore notturne. La forma del parco riprende, soprattutto nel parterre centrale, le caratteristiche del giardino all'italiana; nel tempo si è purtroppo persa la struttura dei vialetti in ghiaia, degli squadri a prato e delle siepi, che fino ai primi anni '70 ne costituivano il decoro.

La vegetazione è stata oggetto di vari interventi di riqualificazione da parte del Comune di Ravenna.

Al suo interno sono oggi presenti oltre, allo Chalet, il Planetario e un'area con giochi per i bambini. Per le dimensioni e l'ombrosità, regalata dai lecci e dagli altri grandi alberi, i Giardini sono particolarmente adatti al relax, alla lettura, alle passeggiate ed allo sport all'aria aperta.



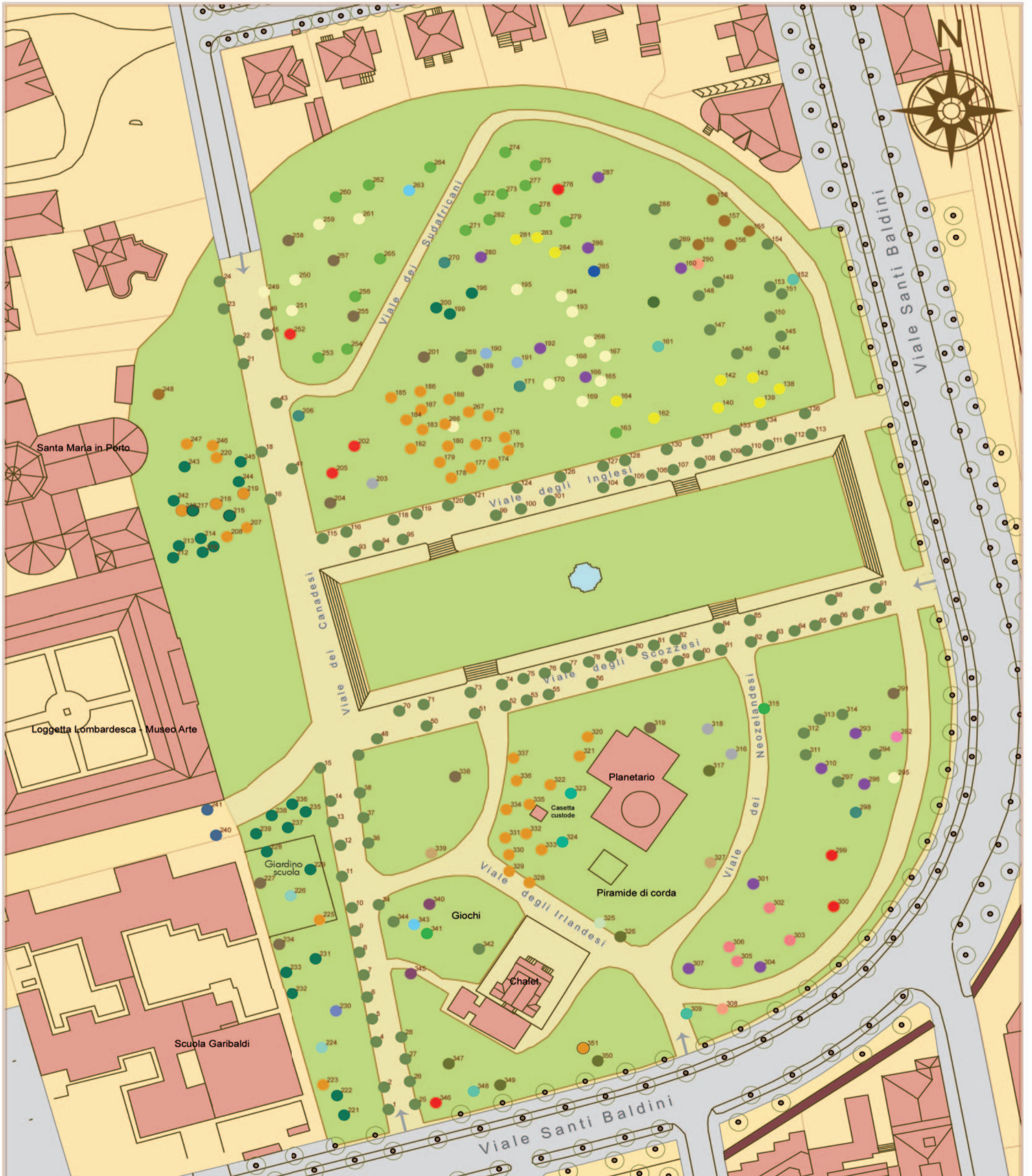
CHE ALBERO SEI?

LEGENDA

- Abete
- Abete Rosso
- Abete bianco

- | | | | |
|--|--|--|---|
| ● Albero dei rosari | ● Faggio | ● Magnolia stellata | ● Rovere |
| ● Albero delle lanterne | ● Frassino | ● Magnolia tripetala | ● Rovere piramidale |
| ● Albero di Giuda | ● Ginkgo | ● Pino | ● Sophora |
| ● Betulla | ● Ippocastano | ● Pino d' Aleppo | ● Tasso |
| ● Cedro | ● Leccio | ● Pino nero | ● Tassodio |
| ● Cedro dell' Atlante | ● Liquidambar | ● Pioppo | ● Thuja |
| ● Cipresso | ● Magnolia grandiflora | ● Prugno | ● Tiglio |
| ● Cipresso leylandii | ● Magnolia soulangeana | ● Prugno Nero | ● Catalpa |

NB. La mappa realizzata fotografa le **principali alberature** presenti che potranno essere così facilmente identificabili nelle loro caratteristiche. Si evidenzia comunque che la vegetazione presente è una realtà in continua evoluzione e mutamento.



I numeri presenti nella mappa sono le ultime tre cifre del codice presente nel cartellino di riconoscimento fissato al tronco di ogni albero.