



## SPORT E NATURA A scuola nel Parco Fluviale

di Poste Italiane

Guida al Parco Fluviale  
e alle attività educative



CASINA POSTE E  
PARCO FLUVIALE

Posteitaliane



Gentile docente,

il **Parco Fluviale di Poste Italiane** è pronto per accogliere le scuole  
che possono visitarlo gratuitamente per realizzare attività educative all'aperto.

Questo luogo speciale è perfetto per far vivere alle vostre studentesse  
e ai vostri studenti un'esperienza didattica nella natura.

In questa guida troverete degli spunti di attività da svolgere  
per conoscere il Parco e le sue strutture, scoprire l'ecosistema fluviale,  
la fauna e la flora all'insegna dell'apprendimento divertente  
e coinvolgente.

Le prenotazioni sono aperte, e potete contattarci **per fissare la vostra visita**  
o per avere **maggiori informazioni** ai recapiti riportati al termine di questa guida.

Casina Poste e Parco Fluviale

## IL PROGETTO E GLI OBIETTIVI EDUCATIVI

Il **Parco Fluviale** è un'area attrattiva per le scuole di ogni ordine e grado, ideale per lo svolgimento di attività di **outdoor education, educazione motoria, scienze ed educazione civica**.

La visita è un'occasione per stimolare in bambine e bambini, ragazze e ragazzi un **approccio attivo con l'ambiente**, imparare a rispettare la natura e a renderla parte della vita quotidiana, incrementare le **attività motorie e cognitive** in modo divertente.

La metodologia di **apprendimento multidisciplinare** dell'**outdoor education** accresce conoscenze e nozioni e promuove non solo la formazione individuale, ma anche la **socialità** e le **relazioni** con gli altri.

Coinvolgere le proprie classi nelle attività correlate alla visita all'area del Parco Fluviale permette di:

- stimolare apprendimenti in ottica **multidisciplinare** in modo semplice e spontaneo;
- attivare relazioni interpersonali;
- **coinvolgere** studentesse e studenti in modo completo dal punto di vista cognitivo, fisico, affettivo e relazionale;
- accrescere le capacità di **socializzazione** in un contesto di rispetto reciproco e attenzione per l'ambiente che condividiamo;
- **sensibilizzare** al rispetto di ambiente e natura;
- osservare e conoscere **specie animali e vegetali** del proprio territorio e nel corso delle diverse stagioni;
- godere dei benefici dell'**esercizio fisico** e dell'attività all'aria aperta;
- aumentare la **connessione** tra la scuola e il proprio **territorio**.

Questa guida e le proposte correlate sono pensate per far conoscere e beneficiare di questi nuovi spazi, supportando ogni docente per poter condurre in autonomia le attività educative con le proprie classi, secondo il grado scolastico e la disciplina di riferimento, approfittando al meglio delle opportunità offerte dall'area del Parco Fluviale.

---

Avvertenze: non sono disponibili spazi al coperto per le attività. In caso di maltempo la visita al Parco dovrà quindi essere riprogrammata. La struttura ricorda che la responsabilità è in capo ai docenti.

# MAPPA DEL PARCO FLUVIALE



# LE AREE DEL PARCO FLUVIALE: DA ESPLORARE, CONOSCERE, VIVERE

Il Parco Fluviale offre **numerose aree per poter svolgere attività sportive** a disposizione delle scuole. Ecco alcuni suggerimenti per utilizzarle:



## Ping Pong

Due tavoli a disposizione di tutte e tutti per allenarsi nel tennis da tavolo, uno sport che richiede concentrazione, coordinazione e, nel doppio, gioco di squadra.

## Arena

Seguendo il sottopassaggio del “Ponte della Musica” Armando Trovajoli, si raggiunge l’“arena”, uno spazio dotato di spalti che ospitano fino a 100 sedute e arricchito da un’installazione di legno che riproduce una rana. È il luogo giusto dove poter organizzare spettacoli all’aperto, letture di poesie, dibattiti e lezioni interattive con protagonista la natura.

## Campo da basket

La disponibilità di un campo da basket consente l’organizzazione di attività sportive per favorire l’aggregazione e lo spirito di squadra. Partite di basket e tornei o altri giochi di gruppo possono essere da stimolo per lo sviluppo delle capacità di collaborazione tra studentesse e studenti.

## Skate park

Quest’area nasce come zona di esercitazione per aspiranti skater, ma si presta perfettamente anche per il gioco libero, grazie alla pavimentazione antitrauma. È caratterizzata da piccoli dossi in pavimentazione gommata, ideale per realizzare giochi di gruppo anche tra i più piccoli.



## Attrezzi ginnici del percorso salute

Nell’area più verde del Parco, affacciati sul fiume, sono presenti 5 gazebo con attrezzi ginnici che permettono di eseguire diverse tipologie di esercizi. Ogni gazebo è dotato di pannelli illustrativi con la rappresentazione e la sequenza degli esercizi da svolgere. La varietà e la numerosità degli attrezzi permette l’uso dell’area da parte di un’intera classe in contemporanea.

# LE AREE DEL PARCO FLUVIALE: DA ESPLORARE, CONOSCERE, VIVERE

## Pannelli informativi sulla natura

Nel Parco sono presenti diversi pannelli informativi pensati appositamente per la didattica, un ottimo strumento per stimolare la curiosità e il rispetto verso l'ambiente naturale del Parco Fluviale e un utile supporto per lo svolgimento di alcune delle attività proposte in questa guida.

I pannelli possono essere consultati in autonomia dalle studentesse e dagli studenti, o essere utilizzati come supporto didattico per i docenti.



## Materiali e attrezzature

La struttura mette a disposizione materiali e attrezzature per lo svolgimento delle attività didattico formative e ludico sportive (palloni, racchette, binocoli, kit “ponte di Leonardo”), su richiesta dei docenti in fase di prenotazione.

## LE ATTIVITÀ AL PARCO FLUVIALE: DA FARE, SCOPRIRE, INVENTARE

Di seguito puoi trovare alcuni spunti di attività, declinate per fascia di età, da realizzare con le classi negli spazi del Parco.

**BotaniCaccia** ..... pag.08

**ParcOrienteering** ..... pag.14

**Ponti Scolastici** ..... pag.16

**Ecosistema Tevere** ..... pag.18



# Botanicaccia



**Target:** Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di I grado

**Discipline:** Botanica/Scienze/Arte

## INTRODUZIONE

Si tratta di una caccia al tesoro botanica per scoprire le piante arboree del Parco Fluviale. Infatti, nel Parco sono presenti 10 pannelli informativi alla base di alcune piante, in cui sono raffigurati l'habitus della pianta, la foglia, il fiore e il frutto. Compaiono il nome comune dell'albero, il nome scientifico e alcune informazioni sulla pianta. Puoi utilizzare i pannelli in modo differente a seconda dell'età di alunne e alunni.

## **SCUOLA DELL'INFANZIA; SCUOLA PRIMARIA, CLASSI I E II**

Mostra alla classe una foglia o una sua foto/immagine, dando un tempo stabilito a bambine e bambini per osservarla bene da vicino.

Al via, devono trovare una foglia a terra della stessa specie e riportarla da te.

Ottengono un punto per ogni foglia riportata.

È possibile stampare le immagini riportate su questa guida e consegnarle a bambine e bambini per farli cercare nel perimetro del Parco. Le immagini possono essere consegnate al singolo bambino/a o a coppie.

## VARIANTE

In assenza di foglie a terra bambine e bambini devono "abbracciare" l'albero proprietario della foglia mostrata. Il primo che lo abbraccia, ottiene un punto. Se si svolge l'attività in un periodo in cui non sono presenti le foglie sugli alberi, si può chiedere a bambine e bambini di individuare l'albero con l'aiuto dei pannelli.

Una volta conclusa la “caccia”, ciascun bambina/o sceglie una foglia da terra – o altro reperto naturale che non implichi danneggiamento delle piante – da riportare a casa come ricordo della giornata. Il reperto può essere decorato e attaccato a un foglio o usato per un’attività di frottage con i pastelli. Se bambine e bambini sanno già scrivere e leggere, si può chiedere di disegnare o ricalcare la foglia di ciascun albero riconosciuto sul quaderno, scrivendo accanto il nome della specie.

Qualora fossero presenti molte foglie a terra, è possibile anche svolgere un’attività aggiuntiva alla BotaniCaccia, con l’obiettivo di favorire la creazione di un rapporto empatico con l’ambiente naturale, fondamentale per la sua tutela e il suo rispetto. Ogni bambina/o sceglie una foglia da terra e la osserva attentamente per un minuto. Al via, devono mettere la propria foglia in un sacco opaco che tieni tu. Quando hanno fatto, rovescia il contenuto del sacco a terra e chiedi a ognuna/o di riconoscere la propria foglia. Se lo ritieni opportuno, puoi chiedere loro di raccontare al gruppo perché ha scelto proprio quella foglia, cosa ha trovato interessante. Una volta che ciascuno è rientrato in possesso della propria foglia questa può essere attaccata su un foglio o sul proprio quaderno e bambine/i della Scuola primaria potranno scriverne le caratteristiche.

### **SCUOLA PRIMARIA, CLASSI III, IV EV; SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**

Questa caccia al tesoro si svolge a squadre e con indizi legati alle descrizioni presenti su ciascun albero. Di seguito trovi un indizio in rima per ogni specie descritta nel Parco: puoi aggiungerne altri anche tu, leggendo in anticipo i contenuti dei pannelli, consultabili al link [shorturl.at/zdQGg](http://shorturl.at/zdQGg). La ricerca degli indizi può essere intervallata da piccole prove da superare, per esempio:  
**“Se vuoi ricevere il prossimo indizio, portarmi 7 foglie di colori differenti è un buon inizio.”**



**BotaniCaccia**



### Albero di Giuda

*Cercis siliquastrum*

In questo parco affacciato sull'acqua,  
cerca l'albero che fiorisce a Pasqua.



### Orniello

*Fraxinus ornus*

Il frutto ha un'ala, la foglia è composta,  
cerca la manna se vuoi la risposta.



### Pioppo nero

*Populus nigra*

Il seme vola ovunque, grazie alla sua peluria bianca,  
mentre la foglia dal lungo picciolo ondeggia e mai si stanca.



### Acero riccio

*Acer platanoides*

Il frutto di questa pianta, che ha due ali per planare,  
l'invenzione dell'elicottero ha potuto ispirare.



### Pioppo bianco

*Populus alba*

Non confondere questa pianta con gli altri suoi parenti,  
ha alcune parti bianche e le foglie sopra e sotto differenti.

**BotaniCaccia**



### Pero cinese

*Pyrus calleryana*

Un mare di fiori bianchi potrai vedere in primavera,  
e se vieni in autunno, troverai foglie colorate e qualche pera.



### Susino ornamentale

*Prunus cerasifera pissardii*

La pianta dai molti nomi dimenticare non posso,  
col suo aspetto vermiglio, porpora e rosso.



### Salice piangente

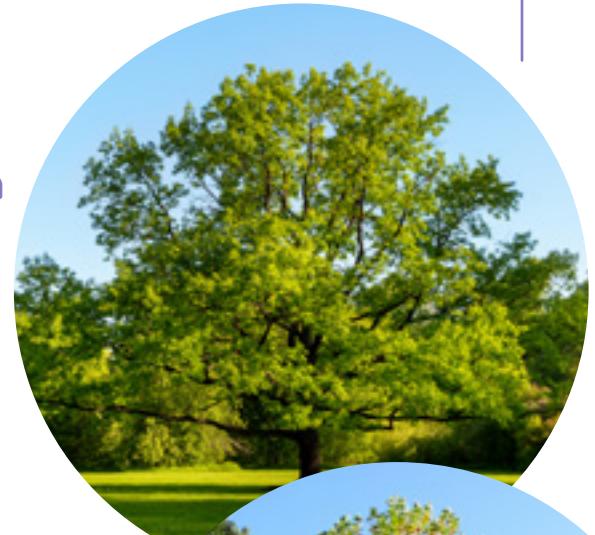
*Salix babylonica*

L'albero più romantico che possiamo pensare,  
non ha nulla da piangere, è solo da ammirare.

### Farnia

*Quercus robur*

La foglia è ondulata, l'aspetto è maestoso,  
il frutto è famosissimo, il legno è prezioso.



### Platano

*Platanus acerifolia*

La sua ombra era amata dagli antichi romani,  
tanto che la portarono in Italia da posti lontani.

**BotaniCaccia**





**Albero di Giuda**  
*Cercis siliquastrum*



**Orniello**  
*Fraxinus ornus*



**Pioppo nero**  
*Populus nigra*



**Acer riccio**  
*Acer platanoides*



**Pioppo bianco**  
*Populus alba*

**BotaniCaccia**



Pero cinese

*Pyrus calleryana*



Salice piangente

*Salix babylonica*



Susino ornamentale

*Prunus cerasifera pissardii*



Platano

*Platanus acerifolia*



Farnia

*Quercus robur*

BotaniCaccia

# ParcOrienteering

**Target:** Scuola primaria, classi III, IV e V; Scuola secondaria di I grado

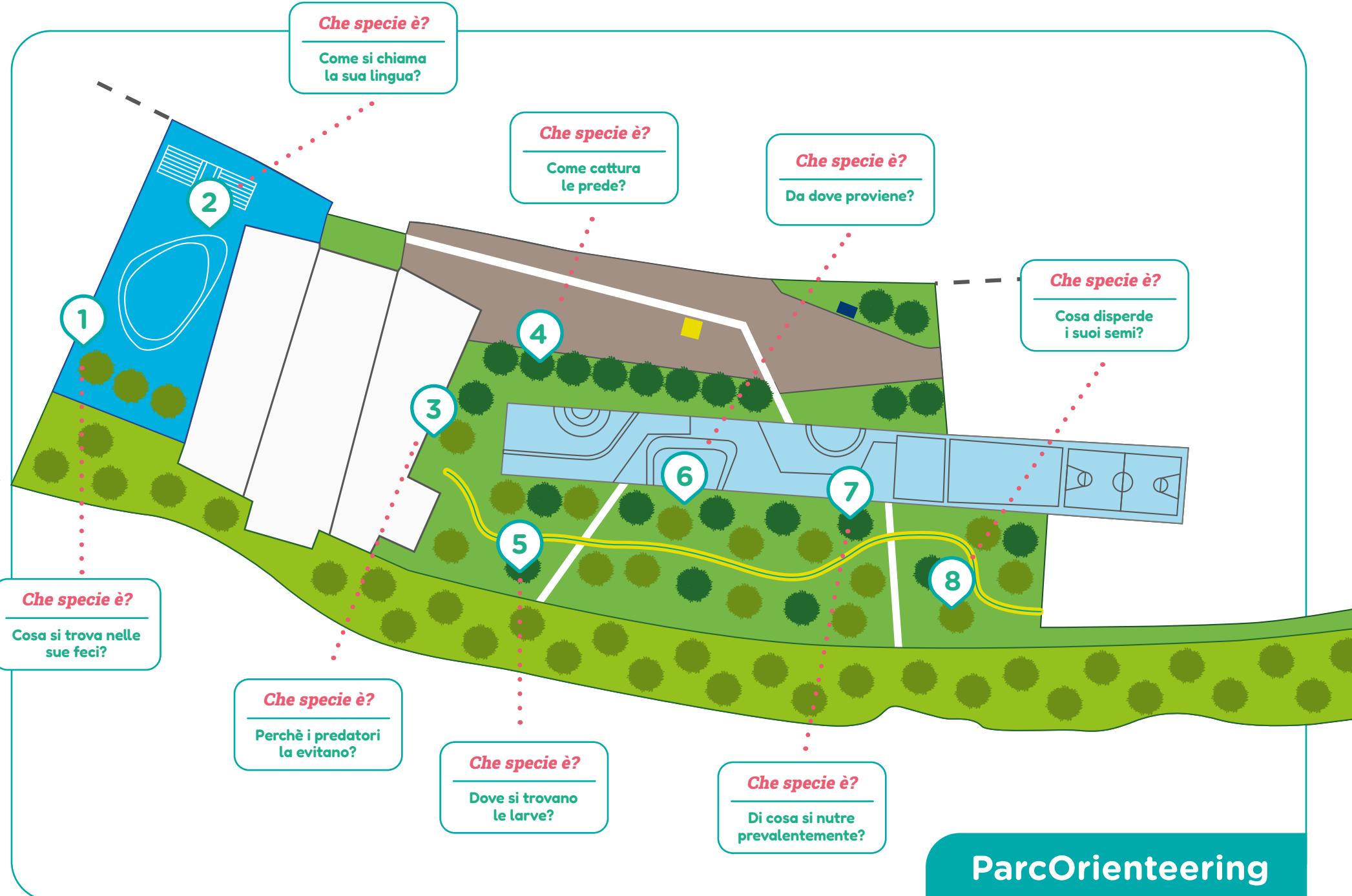
**Discipline:** Biologia/Geografia

## INTRODUZIONE

L'attività coniuga la disciplina dell'orienteering con la conoscenza di alcuni organismi tipici del Parco Fluviale. Nel Parco sono presenti **8 cartelli con informazioni su fauna e flora locali**, indicati sulla mappa che trovi nella pagina seguente. Dopo una breve introduzione sull'attività e su cosa sia l'orienteering, dividi la classe in gruppi da 4-6 persone. Poi consegna ai gruppi la mappa di gioco, stampandola da questa guida (pag. 15).

Di seguito sono illustrate le 8 specie, la domanda ad esse associata e la relativa risposta corretta.





**ParcOrienteering**

# Ponti Scolastici

**Target:** Scuola primaria, classi V; Scuola secondaria di I e II grado

**Discipline:** Scienze/Tecnologia/Arte

## INTRODUZIONE

Il Parco Fluviale si trova esattamente sotto il Ponte della Musica “Armando Trovajoli”. Questo ponte presenta degli interessanti parallelismi con il ponte autoportante di Leonardo da Vinci, nonostante le epoche e le tecnologie molto diverse. Partendo dall’osservazione del Ponte della Musica, la classe divisa in squadre si sfida a chi per prima completa il ponte di Leonardo, autoportante, grazie ad appositi kit.

I **kit**, da richiedere in fase di prenotazione della visita, sono messi a disposizione all’arrivo nel Parco. L’attività si svolge sui tavolini presenti nel Parco, con 4 alunne/i per tavolino, in un gioco collaborativo della durata di circa 30 minuti. Nella prima fase, le squadre non hanno le istruzioni a disposizione, ma sanno che devono usare tutti i pezzi del kit per montare il ponte entro lo scadere del tempo.

Dopo un tempo ritenuto opportuno (almeno 10-15 minuti) in cui alunne e alunni hanno provato in autonomia, consegna le istruzioni (presenti nei kit) o guida le squadre verso la soluzione. Vince la squadra che per prima completa il ponte di Leonardo.



## SPUNTI DI APPROFONDIMENTO

### 1. Innovazione strutturale

Questo ponte, progettato per essere costruito senza chiodi o corde, utilizza un ingegnoso sistema di incastri che permette ai singoli elementi di sostenersi a vicenda. Ogni parte del ponte contribuisce alla stabilità dell'intera struttura, creando un equilibrio dinamico e resistente.



Il Ponte della Musica utilizza un design moderno con travi di acciaio inclinate e archi che distribuiscono i carichi in modo ottimale. Anche in questo caso, il design sfrutta una distribuzione intelligente del peso per garantire la stabilità e la leggerezza del ponte.

### 2. Semplicità ed efficienza

Il progetto di Leonardo esprime la bellezza della semplicità e della funzionalità. È un'opera che risponde a esigenze pratiche con un minimo di risorse, dimostrando come la semplicità possa essere un punto di forza strutturale.



Anche il Ponte della Musica, pur utilizzando materiali moderni e tecnologie avanzate, conserva una certa sobrietà estetica. La sua eleganza risiede nella pulizia del design, che ottimizza le forme per favorire la funzionalità e l'integrazione con l'ambiente circostante.

### 3. Visione d'avanguardia

Nonostante il progetto risalga al Rinascimento, Leonardo dimostrò una visione straordinaria e innovativa. Il concetto di autoportanza senza materiali di fissaggio pesanti era una novità che prefigurava idee moderne di ingegneria.



Anche questo ponte rappresenta una visione moderna e contemporanea, con un design che combina estetica e funzionalità, e un'attenzione all'ambiente urbano. È un esempio di ingegneria all'avanguardia per il suo tempo, in cui le esigenze della città moderna vengono soddisfatte con soluzioni tecnologiche innovative.

# Ecosistema Tevere

**Target:** Scuola primaria, classi III, IV, V; Scuola secondaria di I grado



**Discipline:** Scienze/Ecologia/Educazione Civica

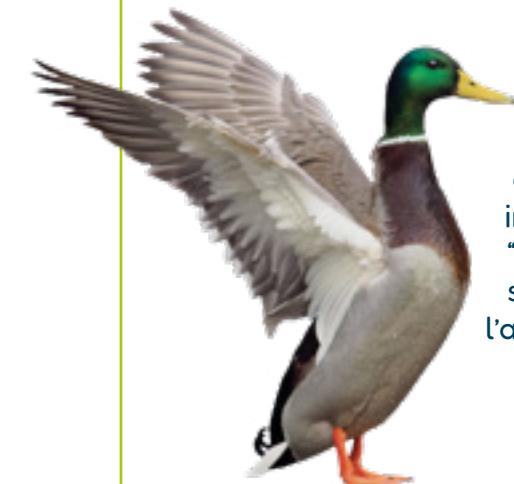
## INTRODUZIONE

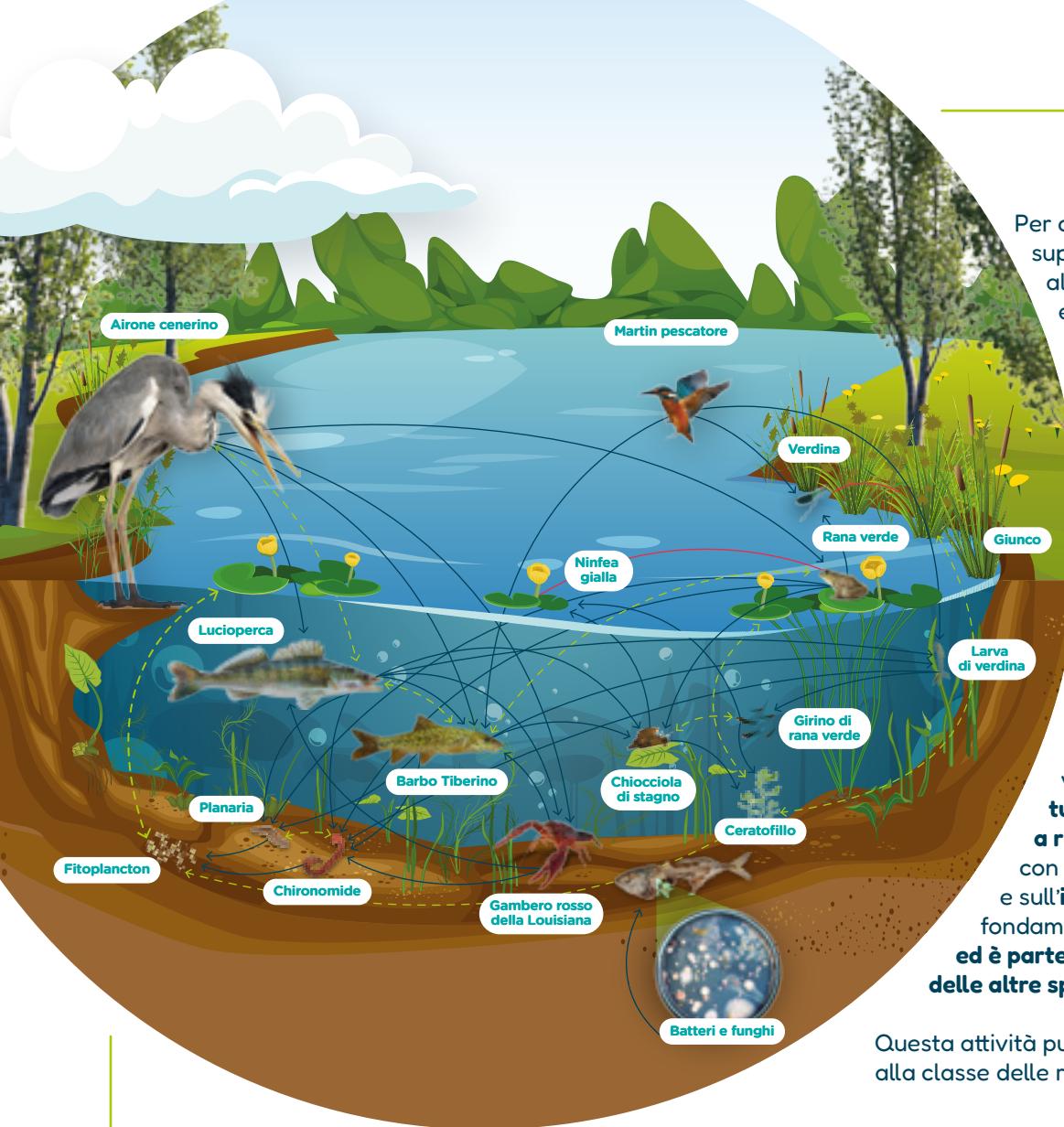
L'attività permette di conoscere alcune specie tipiche dell'ambiente fluviale e le relazioni ecologiche che le collegano.

In una prima fase, alunne e alunni vengono invitati a esplorare l'area naturale divisi in squadre, ciascuna dotata – se lo si ritiene opportuno – di **uno dei binocoli forniti in loco**. In un tempo stabilito, le squadre devono scoprire il nome di quante più specie possibili presenti nel Parco, sfruttando i pannelli. In particolare, sono presenti nell'area **tre pannelli dedicati alla fauna, alla flora e all'ecosistema del Tevere** visibili al link [shorturl.at/9eatL](http://shorturl.at/9eatL). Le squadre possono appuntare su un taccuino il nome delle specie individuate e qualche caratteristica che trovano particolarmente rilevante.

Mentre le squadre cercano le informazioni, potrai **ritirare i rocchetti di filo dal personale del Parco**, utili all'attività successiva.

Dopo aver terminato la ricerca, le squadre tornano nel luogo concordato e condividono quante specie hanno trovato e le loro caratteristiche, in un “**circle time**”. Il luogo suggerito per il raduno è davanti al pannello “ecosistema”. Durante il circle time, mano mano che si parla delle varie specie, dovrai cercare di far emergere le relazioni ecologiche, ponendo l'accento sui collegamenti tra le specie trovate.





#### PREDAZIONE →

Quando una specie si nutre di un'altra si parla di **predazione**, sia che si tratti di un animale che mangia un altro animale che di un erbivoro.

**Il predatore è avvantaggiato dalla presenza** della preda nell'ambiente mentre la **preda è svantaggiata**.

#### COMPETIZIONE < - - - - >

Due specie possono **competere per le stesse risorse nell'ecosistema**, sia esso il cibo, la luce solare, i nutrienti o lo spazio. **Entrambe le specie sono svantaggiate dalla presenza dell'altra.**

Per consolidare il concetto di **relazione ecologica**, è possibile utilizzare come supporto il **pannello relativo all'ecosistema**, in cui trovano raffigurazione alcune tipologie delle relazioni presenti nell'ecosistema fluviale e approfondimenti relativi ai ruoli ecologici.

Per consentire agli alunni di sperimentare in prima persona il concetto di relazione ecologica e capire l'importanza di ciascuna specie presente nell'ecosistema, è possibile rappresentare tali connessioni coinvolgendo i ragazzi stessi: una decina o più di loro in cerchio può assumere il ruolo di una delle specie scoperte nel gioco precedente o di quelle presenti sul pannello. Facendoti aiutare da alunni e alunne, **usa il rocchetto di filo (ritirato al Parco)** per **collegare le varie specie** rappresentando così le relazioni ecosistemiche, man mano che le nominano (predazione, competizione, etc...).

Quando la rete ecosistemica è composta, commenta con la classe la struttura ottenuta, invitando a riflettere su quali siano le conseguenze di questi collegamenti. La connessione tra ogni specie, infatti, comporta una ripercussione diretta ogni volta che il filo che collega le varie parti viene tirato anche solo da una di esse: basteranno **pochi movimenti perché tutti i partecipanti al gioco si sentano tirare sperimentando quindi l'effetto a ricaduta per tutte le specie**. Questa attività offre lo spunto per ragionare con la classe sull'effetto causato da una perturbazione dell'ecosistema e sull'**importanza di preservare la rete**, ponendo attenzione su un aspetto fondamentale: **anche l'uomo è una delle specie presenti in un ecosistema ed è parte attiva di questa rete**. Per questo motivo è necessario **avere cura delle altre specie** e delle relazioni che ci legano a esse.

Questa attività può essere suddivisa in più giornate ed è possibile anche far svolgere alla classe delle ricerche sulle specie trovate nel primo gioco tra una giornata e l'altra.

#### COMMENSALISMO ——————

Questa relazione indica quando **una specie trae vantaggio dalla presenza di un'altra, senza che questa venga danneggiata o avvantaggiata**. Sono un esempio gli uccelli che fanno il nido su un albero o gli animali che si nascondono nella vegetazione acquatica.

## Ecosistema Tevere



CASINA POSTE E  
PARCO FLUVIALE

**Posteitaliane**

## Parco Fluviale Poste

Lungotevere Flaminio, 73,  
00196 Roma, RM, Italia

I turni potranno essere prenotati  
scrivendo alla mail **m.bonfanti@didatour.it**  
o contattando il numero **335 80 26 701**

---

Nota: non sono disponibili spazi al coperto per le attività.  
In caso di maltempo la visita al Parco Fluviale dovrà quindi essere riprogrammata.