



28 aprile - Eccoci al 4 giorno del nostro viaggio... pronti ad affrontare Adventures come il programma prevede!

1) L'insegnante Eva oggi ci ha guidato in una visita al parco giochi Sorgenfri, costruito dagli studenti ispirandosi ad un libro scritto su Malmö dalla scrittrice Mary Andersson (29 settembre 1929 Nyköping - 18 gennaio 2020 Malmö). Il primo romanzo documentario di Mary si intitola "Sorgenfri". Nel libro l'autrice ci racconta com'era vivere a Sorgenfri circa 70-80 anni fa. Nel libro non parla solo di se stessa, ma le sue descrizioni si basano su film d'archivio e fotografie della zona che è stata bonificata e riqualificata per diventare un centro residenziale.

"Aula di Sorgenfri": Gli studenti possono anche uscire e ripercorrere il quartiere raffrontando la realtà di oggi con le foto di ieri.

Mary Andersson



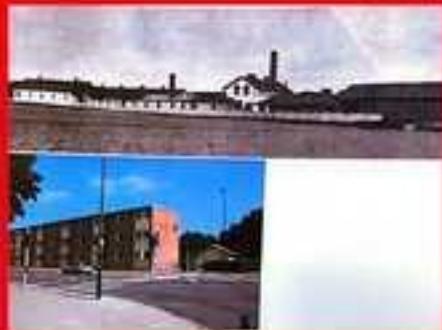
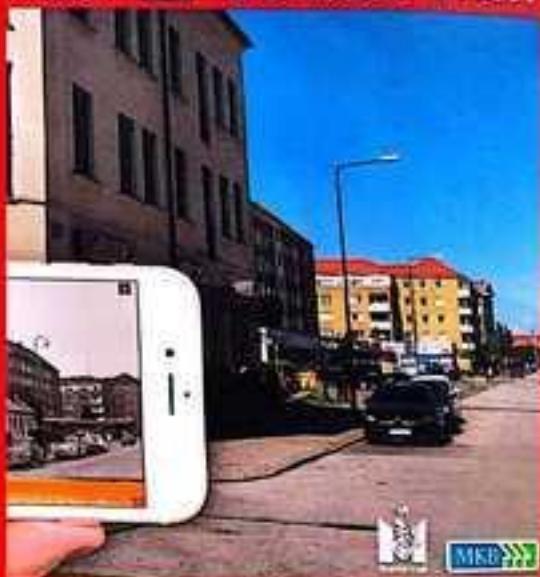
Where do you think this is today?



d appen



Be Here Then



Sorgenfri



2) Abbiamo fatto una sosta al parco del quartiere che riproduce le costruzioni e i luoghi più significativi del passato. Il parco è molto utilizzato per le lezioni outdoor in particolare di storia.



3) Seconda tappa in un altro parco immerso nel verde utilizzato per fare sport e giochi di movimento. Ci siamo divertiti a sperimentare...e anche Camilla ha dato prova della sua agilità!





4) Abbiamo visitato anche il quartiere in cui è vissuto Ibrahimovic. L'intera area è stata rigenerata dal calciatore con la costruzione di campi da gioco e parchi. Lungo la strada abbiamo attraversato un sottopassaggio le cui pareti sono state rivestite con piastrelle bianche di ceramica interamente disegnate dai bambini di una scuola. L'opera rientra in un progetto curato da un artista che ha guidato i bambini nell'esprimersi utilizzando colori e pennello, a testimonianza della stretta collaborazione tra scuola e comunità locale.



5) Abbiamo pranzato presso la scuola Apelgardsskolan. Anche oggi siamo stati entusiasti del menu molto green e basato su piatti interamente biologici, nel rispetto dei global goals. Ci ha colpito l'utilizzo della comunicazione aumentativa a garanzia della massima inclusione nel contesto scolastico.

Nella mensa abbiamo notato la presenza di una rilevatore del rumore per rendere i ragazzi

consapevoli e capaci di controllare se stessi nel proprio tono di voce.



6) Nel pomeriggio si è svolta la parte più coinvolgente del corso in quanto abbiamo avuto la possibilità di cimentarci nella pratica dell' "Adventure education". Due insegnanti ci hanno coinvolto in quattro sfide. La prima consisteva nel giocare a forbice, carta, sasso progredendo nella consapevolezza delle proprie capacità e utilizzando il ruolo di animali

nei diversi stadi dell' evoluzione della specie (da ameba a gorilla).



7) Il secondo gioco richiedeva un grande spirito d'iniziativa e una efficace collaborazione tra i membri del gruppo. L'obiettivo era quello di costruire un ponte in un mare immaginario e raggiungere la riva opposta, prendere i rifiuti e tornare indietro sempre utilizzando solo 10 tavolette di legno.



PhotoGrid

8) terzo gioco: ci è stato chiesto di sederci tutti, uno accanto all'altro, su panchine allineate e di salirci poi in piedi. Una volta su, la richiesta è stata quella di posizionarsi in ordine d'altezza, dal più basso al più alto, ma senza scendere o cadere dalle panchine e senza parlare. Fondamentale nella riuscita dell'esercizio è l'accettazione del contatto fisico con l'altro e il delicato coordinamento dei reciproci movimenti.



9) Il quarto gioco, preparatorio all'attività di orientamento che avremmo intrapreso poco dopo, è iniziato con la distribuzione da parte degli insegnanti di carte raffiguranti un animale e un ruolo (leader, osservatore, aiutante e così via). Sul retro della carte invece erano elencate le caratteristiche e i comportamenti che doveva attuare la persona per interpretare il ruolo assegnato. Formati tre gruppi abbiamo sperimentato un'esperienza atta a favorire la fiducia tra i componenti del gruppo. A turno siamo diventati degli alberi e, ad occhi chiusi e mossi dal vento, ci siamo lasciati dondolare, sostenuti dalle mani dei compagni.



10) La lettura di una storia fantasy ci ha introdotti all'ultima attività, una sorta di caccia al tesoro a quiz nel bosco!

Le squadre hanno risolto 4 quiz matematici e attraverso le soluzioni dei singoli problemi e l'utilizzo di una rudimentale bussola sono state guidate lungo un avventuroso percorso, schivando lo spaventoso Morki verso il sospirato tesoro.



11) Terminata questa giornata AMAZING, nel rientro a casa, ci portiamo tutti nello zaino l'ulteriore conferma di quanto sia fondamentale stimolare la collaborazione, la cooperazione e il rispetto reciproco tra gli studenti per creare Well-Being at school. L'insegnante ha ruolo strategico nel perseguire questo obiettivo, decidendo di sfruttare anche le opportunità che l' Adventures Education può offrire.