WAKEHUB
CICLOSTAZIONE
ADIGE-PO

Attività per le scuole

ambiente - digitale - territorio

Un catalogo pensato per aiutare gli istituti scolastici a scegliere, programmare e organizzare un'uscita didattica presso Wake Hub Ciclostazione Adige Po (Lendinara)

VERSO LA TWIN TRANSITION

Lo spazio, completamente rigenerato, si presenta come un nuovo polo per l'educazione outdoor, sostenibilità ambientale e lo sviluppo delle competenze digitali per la "twin transition", pensato in modo specifico per dialogare con il mondo della scuola.
WakeHub ospita un **centro di educazione outdoor**, una **ciclofficina**, il **noleggio biciclette**, un r**ifugio per cicloturisti** e un'**area campeggio**, configurandosi come luogo educativo aperto e generativo.
La particolarità della Ciclostazione è il suo orientamento alla Twin Transition, ovvero l'integrazione tra transizione ecologica e innovazione digitale: all'interno dello spazio trova infatti sede anche un **Makers Lab**, dedicato alla creatività digitale, alle discipline STEM e alla sperimentazione delle tecnologie a servizio della sostenibilità ambientale.

Speriamo di potervi accogliere e di avviare con voi nuove collaborazioni educative a favore degli studenti e dei territori.

COSA PROPONIAMO

- laboratori di educazione outdoor e conoscenza del territorio
- uscite didattiche in bicicletta
- introduzione alle competenze digitali con i makers lab
- formazione personalizzata e per docenti e gruppi, attività di team building

Le attività sono progettate e condotte da un team Scuola della Cooperativa Sociale Il Raggio Verde composto da pedagogisti, educatori, animatori digitali, guida ambientale, con esperienza pluriennale nella progettazione di esperienze formative di qualità.

APPROCCI E STRATEGIE

Apprendimento sensoriale e immersivo
Attività ludiche e storytelling
Gamification
Introduzione ai linguaggi digitali e strumenti interattivi
Osservazione guidata e prime analisi
Attività collaborative e problem solving
Approccio critico e interdisciplinare
Spostamento sul territorio

DESTINATARI

Scuola Primaria, Secondaria di I grado e Secondaria di II grado.

TEMI

Natura, biodiversità, alfabetizzazione digitale, mobilità sostenibile

LE FORMULE

Mezza giornata - mattino tra le 9 e le 13
Giornata intera - tra le 10 e le 16

I percorsi possono collegarsi a più ambiti disciplinari:

- **Il fiume e la vita -** ecosistema fluviale • fauna • vegetazione • qualità dell'acqua
- **gli alberi del territorio -** botanica • stagioni • biodiversità
- **animali del Polesine -** fauna locale • habitat • indicatori della qualità ambientale
- **agricoltura e paesaggio -** uso del suolo • trasformazioni del territorio • bonifica
- **mobilità sostenibile - s**tili di vita • impatto ambientale • turismo lento
- **biodiversità -** specie • habitat • osservazione e monitoraggio
- **cambiamento climatico -** clima • ecosistemi • territorio • soluzioni sostenibili
- **paesaggio - l**ettura del territorio • agricoltura • fiumi • antropizzazione

SCUOLA PRIMARIA

ESPLORA – gioco, osservazione, movimento e scoperta

ESPLORATORI DELLA NATURA

Attraverso una caccia al tesoro naturalistica, giochi di riconoscimento delle specie arboree, attività di osservazione e raccolta di semplici dati, gli studenti imparano a leggere il territorio e a individuare le relazioni tra organismi viventi e ambiente. Le diverse prove permettono di conquistare indizi e competenze fino al rilascio della "Patente dell'Esploratore".

IL VIAGGIO SEGRETO DELL'ACQUA

Gioco-laboratorio per approfondire il ciclo dell'acqua e scoprire il ruolo dei fiumi nella formazione e trasformazione del territorio. Attraverso sfide, giochi di squadra i ragazzi esplorano il rapporto tra acqua, ambiente e paesaggio. Un percorso dedicato al territorio del Polesine, per comprendere l'evoluzione del paesaggio fluviale e l'impatto delle trasformazioni naturali e antropiche. L'esperienza stimola osservazione, curiosità, collaborazione e consapevolezza ambientale.

MISSIONE CLIMA

I ragazzi sono coinvolti in un percorso attivo di scoperta e sperimentazione. Le attività favoriscono il confronto, la ricerca di soluzioni e la capacità di interpretare ciò che si osserva, trasformando l'apprendimento in un'esperienza concreta e partecipata. Un'occasione per sviluppare problem solving, pensiero critico e consapevolezza del rapporto tra ambiente e territorio.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

SCOPRI – nuovi sguardi sul territorio, collegare fenomeni e lavorare in gruppo

DETECTIVE DELLA BIODIVERSITÀ

Mattinata di esplorazione e gamification per conoscere la flora e la fauna del Polesine attraverso osservazioni, indizi e missioni. Raccogliendo informazioni sul campo e confrontandole con quelle dei compagni, le sfide guidano alla scoperta delle relazioni tra organismi, habitat ed ecosistemi e del delicato equilibrio della biodiversità locale. Un'esperienza attiva che sviluppa curiosità, metodo scientifico, collaborazione e consapevolezza ambientale.

MAPPE DI FUTURO

Attraverso attività di orienteering, giochi di orientamento, lettura e costruzione di mappe, gli studenti imparano a muoversi nello spazio, interpretare informazioni e prendere decisioni in modo autonomo. Il percorso si apre inoltre ai linguaggi digitali, come opprtunità anche di scoperta di sè e di nuovi interessi per il futuro.

CLIMA CHALLENGE

Una sfida a squadre per esplorare clima, cambiamenti climatici ed effetti sugli ecosistemi. I ragazzi analizzano dati, immagini e situazioni-problema per capire come il cambiamento climatico sta modificando ambienti, biodiversità e territorio. Un laboratorio coinvolgente per favorire una lettura critica dei fenomeni e consolidare autoefficacia nell'impegno quotidiano in corretti stili di vita.

SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO

GUARDARE E RICERCARE – ***interpretare e connettere trasformazioni ambientali***

IL PAESAGGIO RACCONTA

Escursione in bicicletta tra campi, argini, Adige e canali per leggere il territorio e riconoscere le trasformazioni del paesaggio. Durante il percorso, gli studenti osservano le tracce della bonifica, dell'agricoltura e delle attività produttive, collegandole all'evoluzione del territorio. Il paesaggio diventa così una chiave per comprendere il rapporto tra ambiente, economia e società. Un'esperienza attiva per sviluppare capacità di osservazione, lettura critica del territorio e conoscenza delle risorse presenti.

TRA STORIA E NATURA – IL MULINO AL PIZZON

Un'esperienza tra storia, natura e paesaggio che inizia con un'introduzione in aula dedicata agli elementi da osservare durante l'escursione. In bicicletta si raggiunge il Mulino al Pizzon di Fratta Polesine, seguendo strade rurali, corsi d'acqua e paesaggi agricoli e imparando a riconoscere le tracce delle trasformazioni del territorio. Il percorso invita ad adottare uno sguardo lento e consapevole, per cogliere dettagli, relazioni e testimonianze del passato ancora presenti nel paesaggio. Un'attività che favorisce osservazione, curiosità e informazioni sul patrimonio storico e ambientale con uno sguardo sulla bellezza che ci circonda.

DIGITAL LAB (primaria, secondaria I e II grado)

Laboratori creativi in cui i ragazzi possono conoscere e sperimentare linguaggi digitali attraverso laboratori specifici di **coding**, introduzione a **stampa 3D, vinyl cutter, fotografia digitale, videomaking, podcasting** con la guida esperta di educatori formatori che li faciliteranno all'uso delle attrezzature, intese come strumento per ideare, creare, esprimersi e scoprire nuovi interessi in un hub propulsore di possibilità e percorsi creativi inediti.

A titolo esemplificativo ne indichiamo alcuni:

CODING

Laboratorio pratico e coinvolgente per avvicinare gli alunni della scuola primaria al pensiero computazionale attraverso attività ludiche. I bambini imparano a scomporre un problema, costruire sequenze di istruzioni e verificare passo dopo passo le proprie soluzioni, trasformando le idee in semplici programmi.

DALL'IDEA ALL'OGGETTO

Come trasformare un'idea in un oggetto reale utilizzando strumenti di fabbricazione digitale. I partecipanti impareranno le basi della progettazione e l'uso delle macchine in modo semplice e guidato.
Attraverso attività creative e collaborative, svilupperanno competenze tecniche e spirito di innovazione utili anche per la scuola.

FOTO LAB

Agli studenti vengono illustrate le funzioni base della fotografia digitale e l'uso delle luci in una sala posa, realizzando direttamente degli scatti che verranno immediatamente stampati e consegnati a ciascun partecipante.

INFORMAZIONI E CONTATTI

L'utilizzo delle bibiclette è consentito solo per gli over 14.

Le attività laboratoriali si svolgono presso il centro di educazione ambientale di Wakehub.

Gli orari possono variare sulla base dell'attività scelta e delle esigenze dell'Istituto.

Per informazioni, preventivi, dettagli sulle singole attività e per richieste personalizzate scrivere a ***info@wakehub.net***

WAKEHUB CICLOSTAZIONE ADIGE-PO
via Caduti del Lavoro 33 - Lendinara (Rovigo)