

LA SCUOLA AL CENTRO DEL FUTURO

La rigenerazione dell'area sud-ovest di Brescia parte dalle scuole

Percorso educativo di sostenibilità ambientale
a.s. 2023/2024 - 2024/2025 - 2025/2026 - 2026/2027



PROPOSTE DIDATTICHE PER LE CLASSI 1[^], 2[^], 3[^] DELLA SCUOLA PRIMARIA

PREMESSA

La grande sfida con cui l'uomo si confronta oggi è essenzialmente quella di creare delle **Comunità Sostenibili**: ambienti fisici, sociali e culturali nei quali soddisfare i propri bisogni senza compromettere l'ambiente e il futuro delle generazioni che verranno. Uno dei passi verso questa direzione deve essere quello di diventare **"ecologicamente coscienti"**, per capire i principi organizzativi sviluppati dagli ecosistemi, per sostenere l'intreccio della vita e per innescare un **cambiamento culturale** nel nostro modo di pensare e di agire.

Il **Comune di Brescia**, nell'ambito delle **Strategie di Sviluppo Urbano Sostenibile** di Regione Lombardia fondi FESR e FSE+2021-2027, **fino al 2027** sarà impegnato nella **realizzazione di un nuovo polo scolastico** innovativo, polifunzionale ed integrato a riqualifica dell'esistente, nell'area sud-ovest di Brescia. Una **nuova visione di servizi** destinati non solo alla popolazione scolastica, ma aperti alla comunità residente.

L'**Assessorato alle Politiche Scolastiche**, per le scuole coinvolte nel progetto di sviluppo urbano sostenibile, sostiene un **percorso educativo quadriennale di Sostenibilità Ambientale** che si integra in una visione di sistema e tessuto urbano rinnovato in termini **educativi, inclusivi e collaborativi**.

FINALITÀ DEL PERCORSO

Il percorso educativo modulare di seguito proposto, auspica a ridare priorità ai **valori etici di sostenibilità, responsabilità, condivisione, bene comune**, in linea con il Green Deal Europeo che vede nei minori di oggi i futuri protagonisti della "società civile che verrà", sostenendo la loro crescita armonica.

La proposta educativa è a cura del settore di educazione ambientale della **cooperativa CAUTO** e del team educativo di **AmbienteParco**.

Si articola in **5 tematiche**:

ACQUA, ARIA, ENERGIA, SUOLO (cibo) ed ECONOMIA CIRCOLARE.

CAUTO e **AmbienteParco** affrontando le tematiche con approcci diversi:



Le proposte di CAUTO, in classe, mirano alla sensibilizzazione e diffusione di una cultura di responsabilità verso l'ambiente come strumento per migliorare la qualità della vita e di benessere delle nostre comunità.



Le proposte di AmbienteParco mirano alla conoscenza delle risorse e delle loro caratteristiche con approccio scientifico/esperienziale e potranno svolgersi in classe e/o presso AmbienteParco.

Le attività di CAUTO e AmbienteParco sono tra loro complementari, infatti offrono la possibilità ad ogni classe di creare il proprio percorso su più anni modulando le diverse proposte. Grazie a questa complementarità tra i vari MODULI presentati (1 modulo = 1 h), il progetto offre un'esperienza didattica completa che accompagna bambini e insegnanti nel tempo.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Veicolare i temi della **salvaguardia** e del **non spreco** partendo dal quartiere come valori necessari al futuro che dal locale si sposta al globale.
- Trasferire elementi di **economia circolare**, messa a sistema come **economia di bene comune**.
- Formare **futuri cittadini** pronti ad essere “agenti di cambiamento” della società.
- Potenziare l'**interazione territorio-scuola** quale processo per favorire le conoscenze verso scelte di tutela ambientale.
- Coinvolgere i futuri cittadini rendendoli **protagonisti** per sviluppare **appartenenza, responsabilità e cittadinanza**.
- Favorire un pensiero critico legato ai nostri atteggiamenti e stili di vita per promuovere una presa di coscienza e cambiamento verso **comunità sostenibili**.

PROPOSTE DIDATTICHE



○ MODULO ZERO



L'attività, a cura di **AmbienteParco**, è dedicata interamente al nostro Pianeta, ai preziosi elementi che lo costituiscono, viventi, e non, in equilibrio perfetto tra loro, allo stupore e alla meraviglia della natura ma anche alla sua delicatezza e fragilità!

Cosa possiamo fare per rendere la Terra felice e orgogliosa di noi?

Scoprire, giocando, alcuni degli elementi (viventi e non) che costituiscono il nostro Pianeta. La Terra è grande e varia e ad abitarla non ci siamo solo noi!

Tutto è importante ed è in equilibrio. Ogni elemento, vivente e non, va rispettato e protetto. Come utilizzare correttamente le risorse che la Terra ci mette a disposizione, risorse rinnovabili e non. Come rispettare e proteggere gli esseri viventi e gli ecosistemi.

Riflessioni su comportamenti e azioni sostenibili.



1 ora.



In classe.

ACQUA

AMBIENTEPARCO



Consolidare conoscenze acquisite attraverso attività esperienziali, allargare la terminologia specifica, approfondire il metodo scientifico. Incrementare la conoscenza così che sia da stimolo ad una maggiore consapevolezza nell'uso della risorsa.

○ **ACQUA - Kit in classe** (1 modulo)

 Attraverso materiale di facile reperimento si svolgono esperimenti sulle caratteristiche dell'acqua, capillarità, tensione superficiale, passaggi di stato.

 1 ora.

 In classe

○ **Natur.Acqua al Parco dell'acqua** (1 modulo)

 Attraverso il percorso Natur.Acqua scopriremo quanti tipi di acqua esistono in natura, gli stati dell'acqua, come utilizzarla in modo responsabile e cosa fare per non sprecarla. Infine, tra bolle di sapone, diga, vortice e fontanelle potremo scoprire la forza e l'energia dell'acqua.

 1 ora.

 Parco dell'acqua AmbienteParco.

CAUTO

 Far conoscere le diverse forme dell'acqua e qual è il percorso dell'acqua per arrivare al rubinetto delle nostre abitazioni. Sensibilizzazione al non spreco e stili di vita da attuare nella quotidianità.

○ **H₂O** (4 moduli)

 **1° e 2° modulo (2 ore):** Racconto multimediale, interattivo e accattivante di introduzione al tema.

Attività ludico-didattica di conoscenza delle diverse forme dell'acqua.

3° e 4° modulo (2 ore): Con il supporto di presentazioni multimediali spiegazione del percorso dall'acqua: dalle falde alle nostre abitazioni. Attività conclusiva volta alla sensibilizzazione verso la riduzione degli sprechi di acqua nella nostra quotidianità con gioco ludico-didattico.

 4 ore totali.

 In classe.

ARIA

AMBIENTEPARCO

 Consolidare con le nostre attività conoscenze acquisite, allargare la terminologia specifica e approfondire il metodo scientifico.

○ **ARIA - Kit in classe** (1 modulo)

 Attraverso questo laboratorio è possibile svolgere alcuni esperimenti volti ad evidenziare concretamente alcune caratteristiche dell'aria: composizione, comprimibilità, peso e volume in diverse condizioni.

 1 ora.

 In classe.

ENERGIA

AMBIENTE PARCO

 Consolidare con le nostre attività conoscenze acquisite, allargare la terminologia scientifica e approfondire il metodo scientifico.

○ **ELETTRICA.MENTE - Kit in classe** (1 modulo)

 Utilizzando semplici moduli tocchiamo nel vivo le differenti forme di energia e approfondiremo concetti chiave dei circuiti elettrici.

 1 ora.

 In classe.

SUOLO (cibo)

AMBIENTE PARCO

 Consolidare con le nostre attività conoscenze acquisite, allargare la terminologia scientifica e approfondire il metodo scientifico.

○ **ALIMENTI.AMO - Kit in classe** (1 modulo)

 Attraverso esperimenti col tatto e 'olfatto conosciamo i nostri alimenti, quelli che possono fare del bene a noi e all'ambiente. Costruiamo la piramide alimentare e ambientale e facciamo un viaggio nel nostro sistema digerente.

 1 ora.

 In classe.

CAUTO

 Far conoscere le molteplici tipologie di frutta e verdura e le loro diverse classificazioni. Portare a conoscenza dell'esistenza di cibi poco apprezzati dai bambini e introduzione al tema spreco alimentare ricercando con il gruppo classe azioni atte a contrastarlo.

○ **A.B.CIBO** (4 moduli)

 **1° e 2° modulo (2 ore):** Attività di ice breaking per conoscere il gruppo e introduzione delle tematiche attraverso il supporto di presentazioni interattive finalizzate al coinvolgimento del gruppo classe. Attraverso un'attività ludico-didattica la classe viene suddivisa in due sottogruppi con l'obiettivo di consolidare le nozioni acquisite nel precedente modulo.

3° e 4° modulo (2 ore): Ripresa dei contenuti affrontati nei moduli precedenti e focus sul tema dello spreco alimentare attraverso l'attivazione del gruppo classe mediante un'attività didattica a prove. Attività artistica di conclusione per accrescere la consapevolezza di ciò che si mangia negli alunni.

 4 ore totali.

 In classe.

ECONOMIA CIRCOLARE (rifiuti)

AMBIENTEPARCO

 Consolidare con le nostre attività conoscenze acquisite, allargare la terminologia specifica e approfondire il metodo scientifico. e condividere le buone pratiche sulla gestione dei rifiuti.

 **IL GIOCO DELLE 4R - Kit in classe** (1 modulo)

 Da quando esistono i rifiuti? Scopriamo insieme il ciclo naturale chiuso e il ciclo artificiale aperto. Scopriamo come produrre meno rifiuti e come effettuare una corretta raccolta differenziata.

 1 ora.

 In classe.

IL GIOCO DELLE 4R al Parco dell'acqua (1 modulo)

 Attraverso Il Gioco delle 4R scopriamo come ridurre i rifiuti, riutilizzare le materie, riciclare correttamente e recuperare. Partendo da una spesa sostenibile ragioniamo sul come ridurre la produzione di rifiuti. Conosciamo con il tatto i materiali e capiamo insieme dove buttarli correttamente.

 1 ora.

 Parco dell'acqua AmbienteParco.

Per iscrizioni visita il sito www.cauto.it

Per maggiori informazioni contattare:



eduambientale@cauto.it
030/3690338



alessandra@ambienteparco.it
030/361347