

# 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 LA SCUOLA DELL'INFANZIA

## 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



Conoscere le caratteristiche della risorsa in oggetto, familiarizzare con la terminologia scientifica e esercitare la manualità mantenendo il rigore scientifico. Incrementare le conoscenze per stimolare consapevolezza e uso responsabile della risorsa.



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



Con materiale semplice si potranno osservare il ciclo dell'acqua e alcune caratteristiche dell'acqua come la capillarità e la tensione superficiale.




1 ora.




In classe.


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

 Natur.Acqua è un percorso per conoscere, scoprire e rispettare l'acqua, in un'immersione educativa stimolante. Insieme scopriremo 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


 Le diverse forme dell'acqua e l'importanza di non sprecarla. Che percorso fa l'acqua per arrivare al rubinetto delle nostre abitazioni?

## ○ H<sub>2</sub>O (1 modulo)

 Durante l'attività verrà messa in scena la storia ***In viaggio con l'acqua*** con ***Le marionette della sostenibilità***.


A seguire la canzone ***Chi spreca l'acqua è matto?*** per rafforzare i contenuti acquisiti precedentemente.

 1 ora.


 In classe.

## ARIA


### AMBIENTEPARCO

 Conoscere le caratteristiche della risorsa in oggetto, familiarizzare con la terminologia scientifica e esercitare la manualità mantenendo il rigore scientifico. Incremento delle conoscenze per stimolare consapevolezza e comportamenti consoni per il rispetto della risorsa.

## ○ ARIA - Kit in classe (1 modulo)


 Scopriamo le proprietà dell'aria, possiamo imprigionare l'aria? L'aria ha una forza? Che differenza c'è tra aria calda e aria fredda?

 1 ora.

 In classe.

## ENERGIA


### AMBIENTEPARCO

 Conoscere le caratteristiche della risorsa in oggetto, familiarizzare con la terminologia scientifica e esercitare la manualità mantenendo il rigore scientifico.

## **ELETRICA.MENTE - Kit in classe** (1 modulo)

 Come possiamo accendere una lampadina? Scopriamo insieme l'energia elettrica e l'energia del sole.

 1 ora.


 In classe.

## **SUOLO (cibo)**


### **AMBIENTEPARCO**

 Familiarizzare con gli alimenti attraverso i sensi.


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

 Conosciamo i nostri cibi usando il tatto e l'olfatto. Costruendo insieme la piramide alimentare e ambientale scopriamo cosa fa bene a noi e all'ambiente che ci fornisce il cibo.

 1 ora.

 In classe.


## **ALIMENTI.AMO al Parco dell'acqua** (1 modulo)

 Alimenti.Amo è percorso espositivo dedicato all'alimentazione e alla sostenibilità alimentare. Il percorso conduce un viaggio di riflessione scientifica sul cibo per conoscere la sostenibilità ambientale e mangiare sano e sicuro: il legame cibo – uomo – ambiente (il cibo attraverso i cinque sensi, la stagionalità).


 1 ora.

 Parco dell'acqua AmbienteParco.

### **CAUTO**

 Far conoscere le molteplici tipologie di frutta e verdura, le diverse classificazioni e modalità di crescita, favorendone il consumo per un'alimentazione sana e equilibrata.

## **A.B.CIBO** (1 modulo)

 Durante l'attività verrà messa in scena la storia ***Ortaggio, lo ti assaggio!*** con ***Le marionette della sostenibilità.***

A seguire canzone ideata da CAUTO per rafforzare i contenuti acquisiti precedentemente.

 1 ora.


 In classe.

# ECONOMIA CIRCOLARE (rifiuti)

## AMBIENTEPARCO

 Conoscere i diversi tipi di rifiuti, familiarizzare con la terminologia specifica e condividere le buone pratiche sulla gestione dei rifiuti.


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

 Attraverso giochi interattivi scopriamo i diversi tipi di rifiuti, dove buttarli e creiamo insieme una nuova opera partendo da piccoli materiali di rifiuto.

 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. Conosciamo con il tatto i materiali e capiamo insieme dove buttarli correttamente.


 1 ora.

 Parco dell'acqua AmbienteParco.

## CAUTO


 Sensibilizzare i bambini sull'importanza di non abbandonare i rifiuti e di conferirli sempre nei giusti contenitori attraverso la raccolta differenziata.

### ○ 1, 2, 3 SEPARA! (1 modulo)

 Durante l'attività verrà messa in scena la storia *Il Quartiere zero rifiuti* con *Le marionette della sostenibilità*.

A seguire canzone per rafforzare i contenuti acquisiti precedentemente.

 1 ora.

 In classe.

Per iscrizioni visita il sito [www.cauto.it](http://www.cauto.it)

Per maggiori informazioni contattare:



[eduambientale@cauto.it](mailto:eduambientale@cauto.it)

030/3690338



[alessandra@ambienteparco.it](mailto:alessandra@ambienteparco.it)

030/361347