



SCUOLA PRIMARIA

1. PIANETA INSETTI – tutte le classi (nuova proposta)
2. UN MONDO D'ACQUA – tutte le classi (nuova proposta)
3. IL RITMO DELLA NATURA – tutte le classi (nuova proposta)
4. CAMBIA ROTTA – tutte le classi
5. LA SCUOLA IN NATURA – tutte le classi
6. TRASH GAME – 3[^], 4[^], 5[^] (nuova proposta)
7. LUNGO IL FIUME E TRA GLI ALBERI – 3[^], 4[^], 5[^]
8. MOBILITYAMOCI – 3[^], 4[^], 5[^]
9. ENERGIUCA – 4[^] e 5[^]





1. PIANETA INSETTI (nuova proposta)

TEMA: biodiversità, insetti, zanzare

TARGET: scuola Primaria - tutte le classi

ARTICOLAZIONE: 2 incontri di 2 ore ciascuno, in parte in classe e in parte nel giardino della scuola per complessive 4 ore

OBIETTIVI

- Avvicinare i bambini/e alle prime osservazioni dell'ambiente.
- Favorire la conoscenza dei piccoli animali che popolano gli ambienti che ci circondano.
- Far comprendere il ruolo ecologico degli insetti impollinatori.
- Conoscere la biologia e il comportamento di alcune specie di insetti e delle zanzare.
- Conoscere le strategie e i metodi di prevenzione per difendersi dalle zanzare.
- Promuovere la consapevolezza dell'importanza della biodiversità.

DESCRIZIONE

Gli insetti sono gli animali più diffusi sul Pianeta (si contano circa 1.000.000 di specie).

Il laboratorio, attraverso un approccio ludico/scientifico, avvicina i bambini al misterioso e variegatissimo mondo degli insetti, con un approfondimento speciale per le zanzare: chi sono, da dove vengono, dove vivono, perché ci pungono e soprattutto... a cosa servono?

Personaggio guida del percorso "*Pun gi lee*", una spavalda zanzara ninja che attraverso giochi, esperimenti e piccole attività laboratoriali accompagna i bambini alla scoperta dei piccoli animali invertebrati che popolano i nostri giardini e le nostre città.

ESPERIENZE PREVISTE

- *Gioco "Che insetto sei?"*: attività di riconoscimento degli insetti a partire dalle immagini ingrandite di alcuni particolari.
- *Laboratorio scientifico "Metamorfosi"*: per imparare a riconoscere le diverse fasi del ciclo di vita degli insetti.
- *Esperienza sonora "A ogni insetto il suo ronzio"*: per riconoscere alcune specie di insetti dal rumore che producono quando sono in volo.
- *Acchiappa l'insetto*: attività nel giardino della scuola per scovare gli insetti, catturarli con uno strumento speciale che permette di non ferirli, riconoscerli e...liberarli!
- *Pun gi lee e la leggenda "La sposa zanzara"*.
- *Laboratorio scientifico "1, 100, 3200, zanzare"*, curiosità e notizie per scoprire le diverse specie di zanzare nel mondo.
- *La ruota della zanzara*, utilizzando delle immagini ricostruiamo il ciclo biologico delle zanzare.
- *Osservazione allo stereomicroscopio* di uova, larve e adulti di zanzara mettendo in evidenza le trasformazioni che avvengono nel processo di metamorfosi.
- *Gioco "Gli antizanzara"*, attività per imparare a conoscere gli animali antagonisti della zanzara.
- *"Lasciamola a secco" indagine nel giardino della scuola* per individuare (ed eliminare) gli ambienti che favoriscono lo sviluppo delle zanzare (ristagni, sottovasi, caditoie, ecc...).
- *Feed back verbale* da parte dei bambini e conclusioni.





2. UN MONDO D'ACQUA (nuova proposta da bando)

in collaborazione con AIMAG

TEMA: l'acqua come bene fondamentale e risorsa preziosa al fine di prevenire lo spreco; gestione delle acque superficiali e ciclo urbano; risparmio idrico.

TARGET: Scuola Primaria - tutte le classi

ARTICOLAZIONE: 3 incontri, due incontri in classe della durata di 2 ore e un'uscita sul territorio della durata di 2 ore, per complessive 6 ore.

OBIETTIVI

- Valorizzare l'acqua come risorsa e il ruolo dell'essere umano per preservarla.
- Promuovere il processo di sensibilizzazione verso il risparmio idrico e aumentare la consapevolezza ambientale.
- Favorire il coinvolgimento della sfera emotiva per sviluppare concetti e idee rispetto alla disponibilità della risorsa idrica e del suo utilizzo in modo responsabile.
- Facilitare l'adozione di comportamenti virtuosi in tema di sostenibilità ambientale.
- Stimolare il lavoro di gruppo e il confronto fra pari.
- Sviluppare nei bambini, i cittadini di domani, una coscienza ambientale rivolta alla tutela del territorio.
- Utilizzare le uscite sul territorio come occasione per fare acquisire agli alunni nuove conoscenze e una maggiore consapevolezza sul tema della risorsa idrica.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare fornire un contributo al raggiungimento del *Goal 4. Acqua pulita e servizi igienico-sanitari*

DESCRIZIONE

Le Terre d'argine sono, per definizione, un territorio dove l'acqua è protagonista. Per questa ragione le attività proposte, differenziate per il 1° e il 2° ciclo, offrono alle classi l'occasione di conoscere meglio questa fondamentale risorsa e di entrare in contatto con le realtà locali impegnate a diversi livelli nella sua gestione.

ESPERIENZE PREVISTE

1° ciclo (classi 1^ e 2^)

- *Lettura animata* della storia "Il gioco dell'acqua non finisce mai".
- *Circle time* sull'acqua come bene prezioso
- *Esperimenti* sulle proprietà dell'acqua: il congelamento, l'evaporazione, il galleggiamento, la solubilità.
- *Gioco* per riconoscere le fasi del ciclo dell'acqua e individuare dove si trova l'acqua nella natura.
- *Il coding dell'acqua:* attività di programmazione informatica in forma di gioco. La classe ha a disposizione un kit per il coding composto da alcune Bee-Bot e da un tabellone tematizzato sul tema del ciclo idrico integrato. I bambini, suddivisi in piccoli gruppi, elaborano le proprie scelte sotto forma di istruzioni sequenziali che assegnano a piccoli robot, programmandoli direttamente.
- *Feed back verbale* da parte dei bambini/e sulle attività realizzate.

2° ciclo (classi 3^, 4^, 5^)

- *Osservo quindi racconto:* lettura di suggestivi libri senza parole dedicati al tema dell'acqua.
- *Esperienza di rielaborazione:* raccolta delle idee e stesura della storia; i bambini divisi in piccoli gruppi raccontano al grande gruppo le diverse storie che sono state elaborate per ogni singolo silent book proposto.
- *Parole al centro:* condivisione dei valori della sostenibilità ambientale della risorsa idrica emersi durante l'attività di confronto e restituzione.





- *Decidiamo insieme*: dibattito per stimolare l'adozione di comportamenti virtuosi rispetto al consumo dell'acqua del rubinetto a scapito delle bottiglie di plastica, alla sicurezza dell'acqua distribuita dall'acquedotto e al decalogo delle buone pratiche per non sprecare acqua nelle azioni quotidiane.
- *Water game*: i bambini divisi in squadre, si sfidano su di tabellone di 4 mq, collocato sul pavimento della classe, dove sono chiamati a misurarsi in diverse prove a tema acqua (es. taboo, mimo, quiz ...).
- *Feed back verbale* da parte dei bambini/e sulle attività realizzate.

Visita guidata

L'uscita agli impianti, realizzata in collaborazione con AIMAG, rappresenta l'ultima tappa del percorso ed è l'occasione per fare con i bambini un'esperienza diretta sul territorio.

Tra le mete che possono essere scelte per la visita:

- **Campo pozzi** di Cognento di Modena, oppure a quello di Campogalliano con visita guidata al quadro comandi, alle adduttrici e alla vasca d'accumulo.
- **Impianto di depurazione** di S. Marino di Carpi con visita guidata all'impianto e al laboratorio di analisi con visione tramite microscopio elettronico degli organismi presenti nei fanghi attivi.

Il trasporto è prenotato dal CEAS ed è a carico di AIMAG.





3. IL RITMO DELLA NATURA (nuova proposta)

In collaborazione con Associazione Panda Carpi

TEMA: i suoni e i ritmi della natura, l'ambiente come casa comune

TARGET: scuola Primaria - tutte le classi

ARTICOLAZIONE: 2 incontri, di cui uno in classe della durata di 2 ore e uno in ambiente di 2 ore, per complessive 4 ore.

OBIETTIVI

- Stimolare la creatività e l'immaginazione dei bambini attraverso l'esplorazione di suoni e ritmi.
- Migliorare la capacità di concentrazione durante le attività quotidiane, come lo studio o il gioco.
- Favorire il benessere psicofisico per ridurre lo stress e l'ansia.
- Favorire una maggiore consapevolezza del corpo e delle emozioni.
- Promuovere una connessione positiva con sé stessi, gli altri e la natura circostante.
- Aiutare i bambini a gestire le emozioni in modo sano e positivo, sviluppando una maggiore stabilità emotiva.
- Favorire l'espressione creativa e artistica dei bambini attraverso l'uso di strumenti musicali come il tamburo sciamanico, i gong, le campane tibetane, le armoniche e i sonagli.
- Sostenere lo sviluppo psicofisico e cognitivo degli studenti, incoraggiando l'esplorazione sensoriale e la consapevolezza del mondo circostante.

DESCRIZIONE

Una esperienza ispirata ai ritmi e ai suoni della natura per avvicinare i bambini al mondo naturale e alle tematiche ambientali attraverso un approccio olistico.

Strumenti come il Tamburo Sciamanico, le Campane Tibetane Armoniche e i Sonagli invitano i bambini a rallentare la frenesia quotidiana e a riconnettersi con la calma e l'equilibrio della natura. Inoltre, l'esperienza promuove il concetto di ambiente come "casa in cui si sta bene", incoraggiando una maggiore consapevolezza dell'importanza del prendersi cura del nostro Pianeta e in modo sostenibile vivere in armonia con esso.

ESPERIENZE PREVISTE

- *Introduzione ai suoni:* spiegazione dei diversi strumenti sonori e come vengono suonati.
- *Esplorazione sonora:* ascolto ad occhi chiusi dei suoni prodotti dagli strumenti e riflessione insieme ai bambini sulle sensazioni che ciascun suono può evocare. Ad esempio:
 - Il Tamburo Sciamanico, con il suo ritmo costante e risonante, può avere effetti particolarmente riconducibili alla sensazione del battito cardiaco della madre nel grembo materno. Alcuni di questi effetti possono includere sicurezza e rassicurazione
 - Il Gong, col suo suono avvolgente può indurre uno stato profondo e meditativo. Si può sperimentare una riduzione della tensione muscolare, inoltre il suono del gong può stimolare l'immaginazione e la creatività dei bambini.
 - Le Campane Tibetane Armoniche, dal suono ricco e penetrante possono aiutare i bambini a concentrarsi e a trovare un equilibrio interiore. Le vibrazioni delle campane possono favorire una maggiore consapevolezza del respiro e del corpo, promuovendo un senso di calma e tranquillità.
 - I Sonagli che riproducono i suoni della natura, come il canto degli uccelli o il suono delle onde del mare, possono creare un ambiente rilassante e favorevole alla concentrazione. Questi suoni possono aiutare i bambini a sentirsi più vicini alla natura, stimolando una sensazione di serenità e benessere.
- *Esercizio di respirazione:* breve esercizio di respirazione guidata, incoraggiando i bambini a respirare profondamente mentre ascoltano i suoni.





Visita guidata

Su richiesta della scuola e previa verifica da parte del CEAS della disponibilità dei trasporti, il percorso può essere concluso con una passeggiata presso l'**Oasi La Francesa** o un'area verde del territorio dell'Unione, della durata di circa 2 ore per "catturare" i suoni della natura e imparare a muoversi in ambiente senza lasciare tracce. Il trasporto, se disponibile, è prenotato dal CEAS e a carico dell'Unione Terre d'Argine.





4. CAMBIA ROTTA

TEMA: il cambiamento climatico e i suoi effetti

TARGET: Scuola Primaria - tutte le classi

ARTICOLAZIONE: 2 incontri, uno in classe della durata di 2 ore e un laboratorio teatrale della durata di 1 ora e 30 min, da realizzare in un ambiente ampio o nel giardino della scuola, per complessive 3 ore e 30 min.

OBIETTIVI

- Conoscere i rischi dei cambiamenti climatici a cui è esposto il territorio nazionale e nello specifico il territorio dell'Unione delle Terre d'Argine.
- Valorizzare il volontariato, grande ricchezza del territorio, che coinvolge e impegna direttamente i cittadini.
- Utilizzare in modo attivo le nuove tecnologie.
- Valorizzare la comunicazione fra pari, come un utile strumento per veicolare informazioni di sostenibilità ambientale ai coetanei, alle famiglie e alla collettività, promuovendo azioni concrete di cittadinanza attiva.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire al raggiungimento del *Goal 13 – Agire per il clima*
- Concorrere alla riduzione delle emissioni di CO₂ sul territorio in sinergia con i Piani d'Azione per l'Energia Sostenibile e il Clima (PAESC) dei comuni.

DESCRIZIONE

I comuni delle Terre d'Argine sono attivamente coinvolti nel raggiungimento degli obiettivi posti dall'Agenda 2030 tra cui il Goal n°13, *Promuovere azioni a tutti i livelli per combattere il cambiamento climatico*. Attraverso l'utilizzo di approcci coinvolgenti, come lo storytelling e attività multimediali, gli studenti sono stimolati ad affrontare tematiche complesse legate alla sostenibilità ambientale. I bambini, protagonisti in ogni momento del percorso, sono inoltre chiamati a realizzare anche piccole azioni di comunicazione e a partecipare attivamente al laboratorio teatrale che completa il progetto.

ESPERIENZE PREVISTE

- *Attività di storytelling:* lettura animata e coinvolgente dei testi *“Insieme per salvare il mondo”* di Megan Herbert e Michael E. Mann, per le classi 1° e 2° e *“Guida galattica per eroi green”* di Eric Barbizzi, per le classi 3°, 4° e 5.
- *Attività multimediale e ludica:* la classe, divisa a gruppi, si sfida in un quiz multimediale realizzato con l'utilizzo della piattaforma Kahoot! tramite pc e LIM.
- *Ricerca-azione:* stesura del vademecum *“Il manifesto per l'ambiente”*.
- *Attività pittorica:* i bambini sono chiamati a disegnare grandi cartelli con slogan per supportare Greta nella sua lotta contro i cambiamenti climatici. Questi cartelli, insieme al *“Manifesto per l'ambiente”*, vengono poi utilizzati durante il laboratorio teatrale e consegnanti al Consiglio Comunale/Sindaco
- *Laboratorio teatrale* liberamente tratto dai libri *“Greta. La ragazza che sta cambiando il mondo”* di Viviana Mazza e *“La nostra casa è in fiamme”* di Greta Thunberg, per raccontare la storia della giovane attivista.





5. LA SCUOLA IN NATURA

Progetto Regionale di Sistema - Programma INFEAS

TEMA: la natura come palestra didattica

TARGET: Scuola Primaria - tutte le classi

ARTICOLAZIONE: 3 incontri di 2 ore, di cui due nel giardino della scuola o area verde limitrofa e uno in un'area verde del territorio dell'Unione, per complessive 6 ore

OBIETTIVI

- Favorire l'esplorazione dell'ambiente esterno: dallo spazio verde scolastico, frequentabile in modo pressoché quotidiano, a situazioni più complesse maggiormente ricche di biodiversità come le aree verdi
- Sperimentare esperienze più spontanee e meno strutturate, che favoriscano occasioni di dialogo, scambio e confronto fra pari.
- Garantire una scuola in grado di rispettare i ritmi della persona che apprende, i suoi interessi, le sue curiosità, il suo bisogno di sapere, di conoscere, di creare, scoprire e fare esperienza.
- Insegnare ai bambini ad apprendere con il metodo scientifico, procedendo per tentativi, stimolandoli a cercare sempre nuove soluzioni e facendo dell'errore una risorsa e una fonte di conoscenza.

DESCRIZIONE

In una società in cui la natura è diventata sempre meno spontaneamente accessibile per i bambini, è importante pensare a esperienze in grado di ricreare questo rapporto. Il percorso vuole incentivare la realizzazione di nuove esperienze di educazione all'aria aperta, per contribuire all'affermazione di una scuola in grado di ripensare il rapporto tra spazi interni ed esterni, mettendoli in dialogo tra loro e trasformando gli ambienti naturali in reali luoghi di apprendimento. Perché fuori si sta bene, si esplora, si crea, si conosce, si impara a prendersi cura e quindi a rispettare e proteggere l'ambiente naturale in cui si vive, si impara la lentezza dai ritmi della natura e si creano legami. Perché *"Troverai più cose nei boschi che nei libri. Gli alberi e i sassi ti insegneranno cose che nessun uomo ti potrà dire"* – Bernard di Clairvaux.

ESPERIENZE PREVISTE

- *Esplorazione libera dell'ambiente* naturale circostante.
- *Laboratorio* dedicato alla fauna che popola il territorio, attraverso una selezione di brevi e divertenti racconti. L'attenzione è focalizzata sulle caratteristiche peculiari delle specie più rappresentative e l'importanza che rivestono per la salvaguardia della biodiversità.
- *Esperienze in natura* nella suggestiva cornice dell'aula didattica all'aperto, i bambini sono stimolati all'ascolto e all'osservazione dell'ambiente circostante, "casa" di molte e spesso sorprendenti forme animali. Possono familiarizzare con la loro presenza e attraverso l'ascolto delle storie possono conoscerne i diversi comportamenti.
- *Osservazioni in natura:* con l'ausilio di lenti e schede didattiche sulla classificazione animale e vegetale, gli studenti sono invitati ad osservare ed identificare gli organismi viventi presenti in loco. Attraverso l'osservazione di foglie, fiori, frutti e semi è inoltre possibile riconoscere le principali specie vegetali, comprenderne gli adattamenti e di conseguenza riflettere sulle differenti modalità di impollinazione e disseminazione.

Visita guidata

Su richiesta della scuola e previa verifica da parte del CEAS della disponibilità dei trasporti, il percorso può essere concluso con una passeggiata presso un'area verde del territorio dell'Unione per esplorare nuovi territori e fare nuove esperienze. Il trasporto, se disponibile, è prenotato dal CEAS e a carico dell'Unione Terre d'Argine.





6. TRASH GAME (nuova proposta)

In collaborazione con AIMAG

TEMA: gestione dei rifiuti, raccolta differenzia

TARGET: Scuola Primaria – classi 3[^], 4[^], 5[^]

ARTICOLAZIONE: 2 incontri, uno in classe di 2 ore ed uno presso un Centro di raccolta di AIMAG di 2 ore per complessive 4 ore

OBIETTIVI

- Stimolare diverse riflessioni sul tema dei rifiuti.
- Conoscere le modalità di raccolta differenziata del proprio territorio.
- Approfondire, attraverso il gioco, l'importanza della raccolta differenziata e della corretta gestione dei rifiuti
- Stimolare l'attività di gruppo e la collaborazione per il raggiungimento di un obiettivo comune.
- Incentivare l'adozione di stili di vita sostenibili, con particolare riferimento all'utilizzo delle risorse, al trattamento e alla produzione dei rifiuti.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 12 – *Garantire modelli di consumo e produzione sostenibili.*

DESCRIZIONE

Produciamo troppi rifiuti e spesso non sappiamo gestirli correttamente. Il laboratorio privilegia la partecipazione attiva degli studenti e attraverso il gioco a squadre, propone una didattica inclusiva che permette ad ogni alunno di dare il proprio contributo nel superamento di sfide ideate per mettere in luce i comportamenti virtuosi volti a ridurre gli impatti ambientali e a limitare la produzione dei rifiuti, in un'ottica di economia circolare. Completa il percorso la visita ad un Centro di Raccolta per permettere ai bambini di comprendere come si differenziano correttamente i rifiuti ma anche il loro valore come nuove risorse.

ESPERIENZE PREVISTE

- *Brainstorming* iniziale con il supporto di immagini a tema rifiuti per introdurre l'argomento.
- *Presentazione multimediale* che guida i bambini e le bambine nella conoscenza di quelle che sono le principali conseguenze legate alla sovrapproduzione di rifiuti, le strategie di riduzione e riutilizzo in un'ottica di economia circolare.
- *Trash Game*: un gioco, appositamente ideato prendendo spunto dalla struttura e dalle modalità tipiche dei giochi da tavolo: un grande tabellone con un percorso da completare, una pedina per ogni squadra, il dado per avanzare all'interno di un percorso a caselle e carte improvvisi/probabilità con prove e sfide di vario genere (taboo, domande, mimi).

Visita guidata

Il percorso si conclude con la visita ad uno dei **Centri di Raccolta di Aimag** per permettere ai bambini di osservare, in un unico luogo, tutte le diverse categorie di rifiuti oggetto della raccolta differenziata. Il trasporto è prenotato dal CEAS ed è a carico di AIMAG.





7. LUNGO IL FIUME E TRA GLI ALBERI

TEMA: aspetti floro-faunistici, geologici e storico culturali del fiume Secchia

TARGET: Scuola Primaria – classi 3^a, 4^a, 5^a

ARTICOLAZIONE: 3 incontri, di cui due in classe (2h ognuno) e su richiesta una visita guidata (3h) presso la Riserva Naturale Orientata Cassa di Espansione del Fiume Secchia, per complessive 7 ore.

OBIETTIVI

- Favorire la conoscenza del territorio, ed in particolare del fiume che lo attraversa, il Secchia, dal punto di vista floro-faunistico, geologico e storico-culturale.
- Capire l'importanza del fiume, inteso come risorsa da valorizzare e da tutelare, alla luce degli sfruttamenti perpetuati nei secoli e degli inquinamenti in parte controllati.
- Promuovere la consapevolezza dell'importanza della biodiversità, oltre alla conoscenza delle caratteristiche distintive del fiume e degli esseri viventi che lo popolano.
- Accrescere la consapevolezza rispetto al rischio idrogeologico e alla necessità di manutenzione del territorio.
- Comprendere il funzionamento idraulico delle casse di espansione del fiume Secchia e la loro funzione strategica per la salvaguardia del territorio, utilizzando video, immagini e letture degli eventi che hanno sconvolto questo territorio negli anni passati.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire al raggiungimento del *Goal 15 – La vita sulla Terra*

DESCRIZIONE

Protagonista assoluto il Fiume Secchia per dare ai bambini l'opportunità di conoscerlo sia da un punto di vista geografico-naturalistico, che tecnico e gestionale. Attraverso narrazioni, esperienze e giochi coinvolgenti, gli alunni imparano infatti a conoscere le peculiarità del fiume e le sue tradizioni e a capire il profondo legame che c'è tra l'uomo e il suo territorio.

ESPERIENZE PREVISTE

- *Filmati* sugli aspetti fisici e floro-faunistici del fiume Secchia.
- *Laboratorio "La permeabilità dei terreni"*, per verificare il diverso grado di permeabilità della ghiaia della sabbia e dell'argilla.
- *Laboratorio "Il fiume in bottiglia"*, per far comprendere il fenomeno di sedimentazione dei diversi materiali.
- *"Il baule di Robinson"* osservazione e catalogazione di reperti naturali.
- *Gioco "C'è sasso e sasso"*: riconoscimento delle rocce e dei terreni presenti nei vari tratti del letto del fiume Secchia (dalle sorgenti alla foce) con l'utilizzo di schede descrittive, reagenti e altre semplici osservazioni.
- *Approfondimenti* sul rapporto tra l'uomo, le sue attività e il fiume ieri e oggi, con utilizzo dei materiali presentati nella mostra itinerante *"Come eravamo: l'uomo, il fiume, la memoria"*.
- *Approfondimenti* sulle opere e sul lavoro del Consorzio di Bonifica Emilia Centrale.

Visita guidata

Su richiesta della scuola e previa verifica da parte del CEAS della disponibilità dei trasporti, il percorso può essere concluso con una passeggiata presso la **Riserva naturale orientata della cassa di espansione del fiume Secchia**, della durata di circa 3 ore con visita al manufatto regolatore e alle postazioni di birdwatching, osservazione delle tracce lasciate dagli animali e attività di riconoscimento della flora e della fauna. Il trasporto, se disponibile, è prenotato dal CEAS a carico dell'Unione Terre d'Argine.





8. MOBILITYAMOCI

Progetto Regionale di Sistema - Programma INFEAS

TEMA: mobilità sostenibile, inquinamento dell'aria

TARGET: Scuola Primaria – classi 3[^], 4[^], 5[^]

ARTICOLAZIONE: 2 incontri di 2 ore ciascuno in parte in aula e in parte sul territorio limitrofo alla scuola, per complessive 4 ore.

OBIETTIVI

- Promuovere la mobilità sostenibile.
- Promuovere l'adesione al progetto regionale "Siamo nati per camminare".
- Favorire la raccolta dati sugli spostamenti casa-scuola nell'ambito di pedibus, bicibus e della Campagna "Siamo nati per camminare".
- Stimolare la riflessione su soluzioni di miglioramento della vivibilità del territorio a partire dalle esperienze quotidiane di ciascuno.
- Sviluppare competenze emotive, cognitive e sociali per permettere ai bambini/e di affrontare in modo efficace esigenze e problemi della vita quotidiana.
- Coinvolgere attivamente le famiglie, rendendole partecipi delle attività svolte dai bambini, rinforzando così i messaggi trasmessi in ambito scolastico.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire al raggiungimento del *Goal 11 – Città e comunità sostenibili*
- Concorrere alla riduzione delle emissioni di CO₂ sul territorio in sinergia con i Piani d'Azione per l'Energia Sostenibile e il Clima (PAESC) dei comuni.

DESCRIZIONE

Gli spostamenti quotidiani sul territorio hanno un effetto sulla qualità dell'ambiente in cui viviamo. Il progetto stimola questa consapevolezza nei bambini attraverso la realizzazione di una mappa cognitiva del percorso casa-scuola e una successiva attività per scoprire le modalità che abbiamo a disposizione per muoverci e gli effetti positivi o negativi in termini ambientali e sociali. Nel corso del progetto viene consultata con i bambini la mappa del territorio nei pressi della scuola per preparare insieme a loro una semplice scheda di "raccolta dati" (odori, rumori, persone, cose, sensazioni, ecc...) da utilizzare nel corso della passeggiata sensoriale nel quartiere della scuola. Nel caso in cui non sia possibile realizzare l'uscita viene proposto un laboratorio creativo per la realizzazione di un plastico del quartiere della scuola con l'utilizzo di materiali di recupero e reperti naturali.

ESPERIENZE PREVISTE

- *Laboratorio "Come ci muoviamo?"*: realizzazione di una mappa cognitiva del percorso casa-scuola e analisi dei diversi elaborati in funzione del mezzo utilizzato per spostarsi.
- *Attività "Ogni cammino un'impronta"*: lasciamo impronte quando ci spostiamo? Come sono? attività di brainstorming con supporto di stimoli audio e video per scoprire le modalità che abbiamo a disposizione per muoverci e gli effetti positivi o negativi in termini ambientali e sociali.
- *Attività collettiva* per consultare con i bambini la mappa del territorio nei pressi della scuola e preparare insieme a loro una semplice scheda di "raccolta dati" (odori, rumori, persone, cose, sensazioni, ecc...) da utilizzare nel secondo incontro durante l'esplorazione urbana
- *Esplorazione urbana*: passeggiata sensoriale nel quartiere della scuola per scoprire, attraverso i sensi, i vantaggi dello spostarsi a piedi e in compagnia.
- *Vado a scuola da solo*: creazione di una cartolina per le famiglie per condividere l'esperienza vissuta e la bellezza di andare a scuola a piedi.





9. ENERGIUCA

in collaborazione con AIMAG e ITIS L. Da Vinci di Carpi

TEMA: forme e fonti di energia, risparmio energetico

TARGET: Scuola Primaria – classi 4^a e 5^a

ARTICOLAZIONE: **3 incontri**, di cui due in classe (2h ognuno) e su richiesta una visita guidata (2h) presso l'impianto fotovoltaico dell'ITIS "L. da Vinci", per **complessive 6 ore**.

OBIETTIVI

- Promuovere comportamenti sostenibili ed in particolare volti al risparmio energetico.
- Diffondere la conoscenza delle fonti di energia rinnovabili.
- Creare interesse e curiosità nei confronti dell'energia con l'obiettivo principale di limitarne lo spreco e stimolare il senso di responsabilità nei confronti dell'ambiente.
- Promuovere il concetto di "cittadinanza attiva", far capire ai bambini/e che sono i protagonisti del loro avvenire e che hanno un ruolo attivo nel mettere in atto anche piccoli, ma fondamentali cambiamenti, nelle abitudini di vita.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire al raggiungimento del *Goal 7 – Energia pulita ed accessibile*
- Concorrere alla riduzione delle emissioni di CO₂ sul territorio in sinergia con i Piani d'Azione per l'Energia Sostenibile e il Clima (PAESC) dei comuni.

DESCRIZIONE

Il progetto tratta principalmente il tema delle fonti di energia esauribili e rinnovabili, ed in secondo luogo interessa le diverse forme di energia e le catene di trasformazione dall'una all'altra.

Nello svolgimento delle attività è inoltre posta un'attenzione specifica alla diffusione delle buone pratiche e a tutti i semplici accorgimenti utili a far risparmiare energia sia a casa che a scuola.

ESPERIENZE PREVISTE

- *Energi-oca*: divertente attività ludico-didattica, che utilizza il format del gioco dell'oca declinato sul tema energia, per permettere ai bambini/e di conoscere i segreti e le curiosità delle varie forme di energia, scoprire le energie alternative e soprattutto capire come utilizzarle in modo intelligente e senza sprechi.
- *Laboratorio "Giovani scienziati alla ricerca dell'energia"*: esperimenti scientifici per scoprire l'energia elettrostatica, l'induzione elettromagnetica, l'energia termica e chimica, meccanica ed elettrica.
- *Laboratorio "Strano ma vero...funziona!"*: sperimentazione di oggetti alimentati da energie rinnovabili.
- *"La casa sprecona e la casa intelligente"*: discussione di gruppo per scoprire le differenze energetiche tra due modellini di abitazioni.

Visita guidata

Su richiesta da parte della scuola e previa verifica del CEAS rispetto alla disponibilità del trasporto, il percorso può essere concluso presso l'**impianto fotovoltaico dell'ITIS "L. da Vinci"** di Carpi, luogo privilegiato per approfondire il tema dell'energia e conoscere le innovazioni sul risparmio energetico promosse dall'Istituto. La visita dell'impianto è a cura dei docenti e degli studenti dell'istituto. Il trasporto, se disponibile, è prenotato dal CEAS e a carico dell'Unione Terre d'Argine.

