



**PERCORSI E LABORATORI DI
EDUCAZIONE ALL'AMBIENTE
E ALLA SOSTENIBILITÀ**

IMPARAMBIENTE



PER LE CLASSI DELLE SCUOLE
DELL'INFANZIA, PRIMARIE E
SECONDARIE DI I GRADO



**PERCORSI DI EDUCAZIONE
ALIMENTARE E ALLA SALUTE**

**PERCORSI DI
EDUCAZIONE AMBIENTALE**

ECOSISTEMA TERRA



NUOVE TECNOLOGIE

CARI DOCENTI

le proposte educative di questo catalogo hanno l'obiettivo di affiancare e completare il lavoro dei docenti, favorendo lo sviluppo di una educazione alla sostenibilità permanente e competente, capace di far cogliere ad alunne e alunni la complessità dei fenomeni ambientali e sociali.

I tradizionali strumenti di lavoro e di indagine come microscopi, poster, manuali didattici, schede di lavoro ecc., sono affiancati da moderni strumenti digitali come **tablet**, semplici **programmi e codici di programmazione**. Questi strumenti, in abbinamento a rinnovate metodologie didattiche come il **digital storytelling** e il **cooperative learning**, permettono agli studenti di analizzare, ricostruire e interpretare la realtà secondo una metodologia attiva che li coinvolge in prima persona, di scambiare conoscenze, valori, attitudini ed esperienze, che rendono in grado di agire, individualmente o collettivamente, per risolvere i problemi attuali e futuri dell'ambiente.

Novità 2016-17

Per l'a.s. 2016 -17 il progetto **Imparambiente** si rinnova nelle proposte, nelle strumentazioni e nelle metodologie didattiche applicate. Il catalogo illustra alcune proposte didattiche specifiche su temi di particolare importanza. Per sviluppare al meglio gli argomenti sono previsti più **incontri in classe** e in alcuni casi **uscite sul territorio**. I percorsi si snodano attraverso metodologie particolarmente coinvolgenti come il digital storytelling o stimolanti ed educative come il cooperative learning. Altra novità è l'utilizzo di strumentazioni multimediali, come tablet, programmi e codici di programmazione, che utilizzati in abbinamento a materiali e strumentazioni più "tradizionali" rappresentano un vero e proprio valore aggiunto.

È inoltre possibile progettare percorsi personalizzati in base alle tematiche di interesse e alle attività curriculari della classe.

Per approfondimenti sulle attività visita il sito www.atlantide.net/impambiente, o invia una mail a impambiente@atlantide.net.

A chi è rivolto

Il progetto Imparambiente è rivolto alle bambine e ai bambini della scuola dell'infanzia e della scuola primaria e alle ragazze e ai ragazzi della scuola secondaria di I grado.

E ora... a voi la scelta!
Lo staff di Atlantide



È possibile svolgere
le attività nelle province
di Ravenna, Forlì-Cesena,
Rimini e Ferrara

INFO UTILI PER IL DOCENTE

COSTI

Modulo da 1 incontro (2 ore) €130

Modulo da 2 incontri (4 ore) € 250

Uscita sul territorio € 150
mezza giornata

Uscita sul territorio € 180
giornata intera

I costi comprendono: 1 educatore ogni 25 studenti; utilizzo di strumenti e attrezzature specifiche; materiali didattici; spese di trasferta per l'educatore ambientale entro i 25 km da Cervia. Per distanze superiori saranno calcolati di volta in volta eventuali costi supplementari.

L'eventuale ingresso a parchi, aree protette e musei, così come il noleggio di bici, barche e motonavi, è a carico dei partecipanti.

È previsto uno sconto per la prenotazione di più moduli. RICHIEDI UN PREVENTIVO!

TRASPORTI

L'organizzazione e i costi dei trasporti sono a carico della scuola. Atlantide si rende disponibile per l'organizzazione del servizio.

Per maggiori approfondimenti sulle proposte didattiche visita il sito www.atlantide.net/imparambiente



LEGENDA SIMBOLI

 Escursione

 Disponibile anche in lingua inglese

Segreteria organizzativa
tel 0544 965806 • fax 0544 965800
cell 335 1746791
imparambiente@atlantide.net





Infanzia

TUTTO IL CIBO È PAESE

1 incontro di 2 ore

Origine e proprietà dei cibi, dalle tradizioni locali alle realtà lontane. Un viaggio intorno al mondo per scoprire alcuni degli alimenti più utilizzati nella dieta mediterranea, e non solo: origine, proprietà, virtù. Uno speciale e **magico comò** contiene alcuni alimenti, scoperti dai bambini poco alla volta utilizzando i loro sensi: tatto, odorato e udito. Gli alimenti vengono presentati raccontando una breve storia che fa conoscere ai bambini la loro origine, la loro storia, senza tralasciare semplici informazioni su proprietà nutrizionali e utilizzo. Con i più grandi (*consigliato per i 5 anni*) realizzazione della 'mappa del cibo': un cartellone dove visualizzare il paese di origine dei cibi, i paesi di utilizzo ecc.

Materiali e attrezzature: comò contenente gli alimenti, alimenti di diverso tipo, cartelloni e tesserine, attrezzi e suppellettili da cucina.

TATA LA MAGA CIOCCOLATA

1 incontro di 2 ore

Dietro a una semplice tavoletta di cioccolato si nasconde un mondo fatto di profumi, colori, sapori, forme che hanno origini antichissime. Come è fatta la pianta? Come si chiama il frutto? Che cosa è il burro di cacao e come si ottiene? Tata la maga cioccolata guida le bambine e i bambini in un percorso esperienziale dove vista, tatto, gusto, olfatto e persino udito, saranno gli specialissimi strumenti per calarsi nell'affascinante e profumato mondo del cioccolato, portando a scoprire segreti e virtù di questo prezioso cibo.

Materiali e attrezzature: "librone" illustrato per raccontare la storia del cioccolato, contenitori con diverse tipologie di cioccolato, travestimenti.

CIOCCOLATO AD ARTE

1 incontro di 2 ore

A completamento del percorso di conoscenza sul cioccolato è possibile realizzare un laboratorio pratico per la realizzazione di **opere "da mangiare"**, in cui il cioccolato è utilizzato come pittura non convenzionale.

Il laboratorio può essere prenotato anche non in abbinamento all'incontro in classe.

Materiali e attrezzature: cioccolato di vario tipo (fondente, al latte, bianco), granelle varie (palline colorate, granella di nocciole ecc.), carta da forno, pennelli, pentolini, piastra elettrica.

Primaria



UN PIANETA A TAVOLA

2 incontri di 2 ore

Il percorso è consigliato per le classi IV e V Cibo e sostenibilità continua a essere la sfida del nuovo millennio ed è essenziale che ciascuno di noi assuma consapevolezza sull'origine del cibo, sul suo valore etico e sostenibile e sugli effetti che ha sulla nostra salute.

Il laboratorio stimola a una riflessione su cibo e corretta alimentazione mediante un percorso che partendo dalle tradizioni culinarie locali arriva a indagare le tradizioni di altri paesi del mondo.

La classe divisa in quattro gruppi analizza le tradizioni culinarie di quattro diverse cucine del mondo: nordafricana, indiano-pakistana, cinese e l'italiana.

Con un kit di elementi e l'utilizzo guidato dei **tablet**, i bambini ricercano le informazioni che servono per apparecchiare le tavole secondo le migliori tradizioni dei diversi paesi, in un percorso che favorisce l'intercultura, stimola la comprensione della diversità e la riflessione su come ogni cucina tradizionale possa essere sana ed equilibrata.

Materiali e attrezzature: tablet, schede didattiche, diversi tipi di ingredienti, piatti, tovaglie, oggetti tipici delle varie culture.

BRODO DI GIUGGIOLE

2 incontri di 2 ore

Cosa vuol dire mangiare sano? E quali sono i cibi sani? Il laboratorio vuole accendere i riflettori sui fattori che devono/possono essere presi in considerazione quando si fanno scelte alimentari. La realizzazione del **lapbook** "Sano come..." permette ai bambini di avere sempre con sé un utilissimo promemoria, valido aiuto per fare scelte alimentari più consapevoli: stagionalità dei cibi, pericolosità di alcuni coloranti/conservanti (quali?), significato di alcune diciture in etichetta sono alcuni dei contenuti da inserire nel lapbook con una attenzione particolare al mondo del biologico.

Materiali e attrezzature: immagini, video, prodotti alimentari, cartoncini e carte colorate, forbici, colla, pennelli, immagini varie di alimenti/etichette ecc.



CHICCOLINO DOVE STAI?

Uscita di mezza giornata

A completamento del percorso è possibile effettuare l'uscita presso l'azienda agricola biologica **Mater Naturae** di Ravenna. Qui i bambini, accompagnati dal proprietario, possono sperimentare un percorso visivo e olfattivo di osservazione delle forme della natura, per scoprire come la natura ha più immaginazione di noi: le verdure dai colori e dalle forme strane, le piante aromatiche dagli odori invertebrati (salvia, ananas, ecc.).



Secondaria I grado

IL MONDO NEL PIATTO

2 incontri di 2 ore

Il laboratorio stimola a una riflessione su cibo e corretta alimentazione mediante un percorso che partendo dalle tradizioni culinarie locali arriva a indagare le tradizioni di altri paesi del mondo. La classe divisa in quattro gruppi analizza le tradizioni culinarie di quattro diverse cucine del mondo: nordafricana, indiano-pakistana, cinese e italiana. Ingredienti di base, tecniche di preparazione, abitudini alimentari, attrezzi, suppellettili e tradizioni locali sono gli elementi con i quali le ragazze e i ragazzi si devono confrontare. L'analisi degli elementi dati in partenza e le informazioni reperite in internet tramite l'utilizzo di tablet, li mettono in grado di apparecchiare le quattro tavole secondo le migliori tradizioni dei diversi paesi, in un percorso che favorisce l'intercultura, stimola la comprensione della diversità e la riflessione su come ogni cucina tradizionale possa essere sana e equilibrata.

Materiali e attrezzature: tablet, schede didattiche, ingredienti e oggetti tipici delle varie culture.

BIO? LOGICO!

2 incontri di 2 ore

In un futuro in cui l'umanità è in continua crescita, le ricadute ambientali dello sfruttamento del territorio, dell'agricoltura industriale e degli allevamenti intensivi diventano questioni prioritarie per il futuro del pianeta. Conoscere i vantaggi dell'agricoltura biologica, in termini di conservazione della biodiversità, di salubrità dei prodotti agricoli e di rispetto del territorio, induce una riflessione sul potere di influenzare il mercato tramite l'acquisto. Attraverso giochi, visioni di filmati e ricerche on line, si affrontano i temi legati al rapporto alimentazione-salute: coloranti, conservanti e additivi, antibiotici e allevamenti intensivi, fitofarmaci, coltivazioni tradizionali e intensive, pericoli per la salute. Tutti i concetti affrontati sono riassunti nella creazione di un **lapbook**, un 'manuale di pronto intervento' da tenere sempre a portata di mano per difendere dei veri 'consumatori consapevoli'.

Materiali e attrezzature: filmati, presentazioni, prodotti alimentari, tablet, cartoncini colorati, colla, forbici, immagini in bianco e nero da colorare ecc.

UN GIORNO IN AZIENDA

Uscita di mezza giornata

A completamento del percorso è possibile realizzare una uscita didattica presso l'azienda biologica **Mater Naturae** di Ravenna, dove i ragazzi in modo pratico e laboratoriale, possono capire le rotazioni, le consociazioni, i materiali e le tecniche usate per il biologico, stimolando riflessioni e confronti rispetto alle colture tradizionali.

Primaria

RACCONTI DIGITALI

2 incontri di 2 ore

Il percorso è consigliato per le classi IV e V. Il **digital storytelling**, la narrazione realizzata con strumenti digitali, consiste nell'organizzare contenuti selezionati dal web in un sistema coerente, in modo da ottenere un racconto costituito da tanti elementi di vario formato (video, audio, immagini, testi, mappe, ecc.). Il laboratorio propone l'utilizzo della narrazione digitale per affrontare i principali temi della sostenibilità ambientale come acqua, energia e rifiuti. Le ragazze e i ragazzi apprendono le tecniche di base della narrazione digitale e con l'uso di tablet e di codici di programmazione (es. programma Scratch) sviluppano la propria storia. L'utilizzo dei codici di programmazione, unito alla narrazione personalizzata, combina l'efficacia cognitiva e il coinvolgimento dello storytelling con l'attività del coding, per imparare a strutturare il pensiero critico. **Ogni classe può scegliere, in base alle proprie necessità didattiche, di declinare il percorso su uno dei temi proposti: acqua, energia e rifiuti.** La tematica specifica da sviluppare in classe è concordata preventivamente con il docente.

Materiali e attrezzature: tablet, programma di coding, schede didattiche, materiale informativo sui diversi argomenti, video.

Secondaria I grado

STORIE DI QUOTIDIANA SOSTENIBILITÀ

2 incontri di 2 ore

Il percorso prende in considerazione le principali problematiche relative all'uso delle risorse, alla crisi energetica, alle emergenze rifiuti, partendo dal contesto globale per arrivare al locale. Attraverso metodologie didattiche come il **digital storytelling** (narrazione digitale di contenuti selezionati dal web) le ragazze e i ragazzi, divisi in gruppi, analizzano una problematica legata alla sostenibilità del proprio contesto locale. Obiettivo è realizzare un racconto che presenti il problema, ipotizzi soluzioni e stimoli comportamenti che possano favorire la risoluzione dell'emergenza ambientale considerata. Il racconto poi può essere inserito on line, sul sito della scuola, per dargli diffusione.

Ogni classe può scegliere, in base alle proprie necessità didattiche, di declinare il percorso su uno dei temi proposti: acqua, energia e rifiuti. La tematica specifica da sviluppare in classe è concordata preventivamente con il docente. **Materiali e attrezzature:** tablet, materiale informativo cartaceo, schede di raccolta e organizzazione dati.



Infanzia

MARE FORZA 9

1 incontro di 2 ore

Il laboratorio è consigliato per i bambini di 4-5 anni, all'occorrenza si può prevedere una versione semplificata e adatta anche ai bambini di 3 anni.

Pesci, molluschi, crostacei, ma anche stelle marine, coralli, alghe sono i protagonisti di questo percorso che ha l'obiettivo di far conoscere l'ecosistema marino e tutti i suoi elementi. Osservare, toccare, annusare sono le parole d'ordine che permettono a bambine e bambini di scoprire le caratteristiche dei principali organismi che si trovano nei nostri mari e saperne apprezzare la bellezza e l'importanza del loro rispetto e conservazione. A una prima parte di osservazione diretta segue il **Grande gioco dei regni** per fissare, in modo giocoso, le informazioni apprese nella prima parte del laboratorio.

Materiali e attrezzature: esemplari di organismi marini veri (pesci e molluschi), campioni di organismi marini (stelle marine, conchiglie ecc), cartellone magnetico, tesserine, pinzette, lenti di ingrandimento, pectorine, palette.

MARTINA LA SARDINA E COLOMBO IL ROMBO

1 incontro di 2 ore

L'affascinante e colorato mondo marino a volte ci gioca degli scherzi: come è possibile che un piccolo pesciolino nasca con una forma e quando diventa adulto ne abbia un'altra? È la storia di Martina la sardina e di Colombo il rombo, due piccoli pesci che hanno imparato a difendersi dai numerosi predatori del mare semplicemente cambiando forma e colore! Una **storia animata** sul mimetismo marino dove i bambini imparano l'importanza delle forme e dei colori nel mondo animale e di come questi due elementi sono, a volte, indispensabili per la sopravvivenza. Realizzazione di un piccolo acquario con materiali di recupero dove riprodurre l'ambiente marino e posizionare tutti i protagonisti della storia.

Materiali e attrezzature: poster illustrato per il racconto della storia, modellini di gommapiuma dei principali protagonisti, scatole da scarpe, carta velina, pennelli, forbici, colla, immagini da colorare degli organismi marini.

IL BOSCO INCANTATO

1 incontro di 2 ore

I boschi e le foreste sono luoghi magici e incantati popolati da tantissime specie di piante e animali. Essi sono inoltre la nostra principale fonte di ossigeno, senza la quale non sarebbe possibile la vita sulla Terra. Imparare a conoscere questi delicati ecosistemi è fondamentale per stimolare le nuove generazioni al loro rispetto. Attraverso la realizzazione di un' "**opera effimera**" che trasforma la classe in una porzione di bosco, i piccoli partecipanti imparano a conoscere i principali elementi dell'ecosistema bosco. Alla fine dell'incontro realizzazione di un animale del bosco con materiale di recupero.

Materiali e attrezzature: poster illustrati, tesserine, letture, travestimenti degli animali, oggetti di vario tipo (di recupero e non) per la realizzazione dell'opera effimera, colla, pennelli, forbici, cartoncini colorati, materiali di recupero.

ESC ALLA SCOPERTA DELLA PINETA SAN VITALE

Uscita mezza giornata

A completamento del percorso sul bosco è possibile realizzare un'uscita sul territorio per osservare uno dei boschi meglio rappresentati nelle nostre zone: la pineta.

Guida d'eccezione è Rufo il gufo, antichissimo abitante delle pinete, che accompagna i bambini alla scoperta delle piante e degli animali che le popolano. Attraverso una serie di "messaggi" disseminati all'interno della pineta, i giovanissimi esploratori, seguendo le tracce lasciate da Rufo, trovano i suoi messaggi e ascoltano i suoi insegnamenti. Un modo stimolante e giocoso per imparare a conoscere e riconoscere le principali specie di piante che formano le pinete.

Materiali e attrezzature: schede illustrate delle principali specie di piante e animali della pineta, lettera di Rufo, messaggi di Rufo, sacchetti e pinzette per la raccolta di campioni di foglie, pigne ecc.



Primaria

LEGGERE IL MARE

1 incontro di 2 ore e uscita di mezza giornata: spiaggia di Cervia, duna di Casalborssetti, duna di Classe.

Il mare e la costa sono tra gli ecosistemi più fragili e sfruttati del pianeta.

Il laboratorio propone un percorso di conoscenza di questi due ecosistemi: i principali elementi, le fragilità e l'importanza della loro conservazione. Nei panni di piccoli esploratori, suddivisi in gruppi, bambine e bambini sono chiamati in prima persona a raccogliere informazioni attraverso l'esperienza diretta. Il laboratorio parte con un'uscita in spiaggia per l'osservazione dell'ambiente e la raccolta di campioni, rielaborati una volta tornati in classe: attraverso modalità di **cooperative learning** si realizza una vera e propria mappa per "leggere il mare".

Materiali e attrezzature: tablet, macchine digitali, microscopi, contenitori vari (barattolini, sacchetti di plastica ecc.), lenti di ingrandimento e taccuini di lavoro.

L'ORIGINE DELLA VITA DAI FOSSILI AI DINOSAURI

2 incontri di 2 ore

Lo studio dell'affascinante mondo dei fossili e dinosauri tramite la creazione di un **lapbook**. Con questa metodologia didattica i bambini imparano a organizzare e schematizzare le informazioni in modo attivo, dando sfogo alla propria creatività.

Il lapbook realizzato si può utilizzare per studiare, ripassare o come elemento di consultazione. Il laboratorio inizia con la spiegazione di che cosa è un lapbook, di quali sono le tecniche per realizzarlo e quali gli strumenti necessari. In un secondo momento si analizzano i contenuti da organizzare e si decide in che modo inserirli all'interno.

Nel corso dei due incontri ogni bambino realizza il proprio lapbook. Partendo dalla paleontologia e passando per le diverse ere geologiche il lapbook può presentare le ere geologiche, animali e piante, i dinosauri (tipologia, specie ecc.), i fossili e i processi di fossilizzazione, ecc.

Materiali e attrezzature: immagini, video, materiali per realizzare i calchi (argilla, gesso ecc.), lenti di ingrandimento, schede didattiche, cartoncini e carte colorate, forbici, colla, pennelli, immagini varie da colorare ecc.

Secondaria I grado

S.O.S. DAL PIANETA TERRA

2 incontri di 2 ore

I cambiamenti climatici stanno provocando grandi alterazioni negli ecosistemi: oltre alle sempre più evidenti modificazioni nella flora e nella fauna, si verificano le prime estinzioni. I comportamenti individuali e la consapevolezza diventano fondamentali a fronte di un impegno delle istituzioni lento e discontinuo. Che cosa si intende per cambiamento climatico? Quali sono i principali effetti? Semplici esperimenti aiutano gli alunni a focalizzare le cause e soprattutto gli effetti dei cambiamenti climatici, stimolando alla riflessione di quali possono essere le strategie per combatterli. Cosa può fare ciascuno di noi? Attraverso un percorso di **cooperative learning**, i ragazzi in piccoli gruppi sono stimolati a scegliere uno degli aspetti del cambiamento climatico da elaborare, individuando possibili strategie, individuali o collettive, per limitarne gli effetti e sensibilizzare la cittadinanza a una maggiore consapevolezza e ad adottare comportamenti virtuosi.

Materiali e attrezzature: materiali per esperimenti (provette, microscopi, vetreria ecc.), tablet, materiale informativo, schede di raccolta dati, schede didattiche.

NUOVE TECNOLOGIE



Secondaria I grado

PANE E INTERNET

2 incontri di 2 ore

Internet, social network e cellulari sono qualcosa di più di semplici strumenti, il cui utilizzo a volte viene fatto con superficialità, non afferrandone bene i potenziali pericoli. Le attività proposte hanno l'obiettivo di stimolare le ragazze e i ragazzi all'uso consapevole di questi strumenti.

Attraverso giochi, visione di video e simulazioni, si riflette rispetto ai termini chiave legati a internet e ai social network, all'uso personale/famigliare delle nuove tecnologie (quanto li uso e soprattutto come), mettendo in evidenza i vantaggi della rete ma anche e soprattutto i pericoli, compresi la dipendenza da internet e le malattie connesse come l'inquinamento elettromagnetico.

Materiali e attrezzature: video, schede didattiche, giochi di simulazione.



Atlantide Soc. Coop. Sociale p.a. è **Centro di Servizio e Consulenza** per le istituzioni scolastiche autonome dell'Emilia-Romagna riconosciuto per l'anno scolastico 2016/2017 con determinazione n. 9169 del 09.06.2016 della Responsabile del Servizio Istruzione della Regione Emilia-Romagna, di cui alla DGR n. 262/2010 come modificata dalla DGR n. 2185/2010

SEGRETERIA ORGANIZZATIVA ATLANTIDE
via Bollana, 10 • 48015 Cervia (RA)
tel 0544 965806 • fax 0544 965800 • cell 335 1746791
e-mail: imparambiente@atlantide.net



Per soggiorni
www.amaparco.net

