

“CON TEDDI AMICI DELLA NATURA”

Abbiamo realizzato un progetto di educazione ambientale rivolto ai bambini della Scuola dell’Infanzia, che ha come mascotte l’orsetto Teddi. La Scuola dell’Infanzia è un ambiente privilegiato per attuare un progetto di educazione ambientale, innanzitutto per la fascia d’età a cui si rivolge: nei bambini tra i tre e i cinque anni le abitudini e i comportamenti nei confronti dell’ambiente non sono ancora radicalizzati dunque si prestano facilmente ad essere corretti o migliorati.

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

Il progetto vuole fornire agli insegnanti un materiale ricco di **spunti pratici, accattivante e divertente**, che faciliti e promuova le attività connesse all’educazione ambientale. **L’orsetto Teddi, mascotte** dell’intero percorso, si fa portavoce di proposte, a carattere ludico e concreto – manipolativo, che creano nei bambini un atteggiamento di positiva attesa e di familiarità con il personaggio e le proposte educative.

L’educazione ambientale è **argomento quanto mai attuale e prioritario sul piano educativo**, come sottolineato dalle indicazioni ministeriali. L’importanza di sensibilizzare i bambini alle problematiche ambientali è raccomandata dall’*Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile* e dalla *Legge n. 92 sull’insegnamento dell’educazione civica*. Le *Indicazioni Nazionali* e *Nuovi Scenari* ricordano l’importanza di porre le fondamenta di un comportamento rispettoso dell’ambiente e della natura. Le *Indicazioni Nazionali per il curricolo del 2012* già sottolineavano l’importanza di promuovere attività connesse al rispetto della natura e degli esseri viventi, attraverso l’esperienza e l’esplorazione.

TEMI SVILUPPATI

Il percorso ruota attorno ai **quattro elementi naturali**:

ACQUA

ARIA

LUCE

TERRA

Si articola in **cinque fasi**, che si ripetono per ciascun elemento naturale, precedute da una **fase lancio** che intende far leva sull’effetto meraviglia e sorpresa, sul gusto per il magico e del misterioso.

Le fasi successive sono così predisposte:

1. **Situazione – stimolo**, con valore introduttivo e motivante. Essa è sempre affidata alla lettura di una fiaba che ha come protagonista Teddi. Quest’ultimo è un cucciolo e, attraverso le esperienze e gli errori che compie, prende coscienza dell’ambiente che lo circonda e in particolare dell’importanza dell’elemento in questione (acqua, aria, luce, terra). Le quattro fiabe, ambientate nelle diverse stagioni, (acqua-estate, aria-autunno, luce-inverno, terra-primavera) consentono anche una riflessione sul succedersi ciclico del tempo e sulle conseguenze che ha nei confronti della natura. Il percorso è strutturato in modo da adattarsi al reale momento dell’anno vissuto dai bambini: è quindi possibile iniziare l’anno scolastico con la fiaba dedicata all’estate e proseguire, fino a concludere con la primavera, a marzo-aprile, periodo ideale in cui cimentarsi nella coltivazione delle piantine.



2. La conoscenza degli elementi naturali, delle relazioni e dei meccanismi che caratterizzano l'ambiente avviene tramite **l'esperienza, il contatto diretto, la ricerca, gli esperimenti, il gioco**.
3. Traendo spunto dalla naturale curiosità del bambino e dalle sue scoperte si procede ad una **rielaborazione delle esperienze**, dei dati raccolti, attraverso l'individuazione di problemi, la formulazione di ipotesi e la loro verifica, per arrivare a documentare le acquisizioni e gli apprendimenti.
4. Ne consegue un'attività per l'ambiente: l'attenzione si rivolge ora ai **comportamenti e di conseguenza ai valori**, alla possibilità di modificarli e di migliorarli.
5. Per promuovere la memorizzazione delle acquisizioni e affinché gli apprendimenti si conservino nel tempo e siano facilmente richiamabili alla memoria, il percorso si conclude con la realizzazione di **oggetti- ricordo**.

METODOLOGIA E OBIETTIVI

Scopo prioritario del progetto è che i bambini prendano coscienza della realtà dell'ambiente nel quale vivono e, come conseguenza, **assumano comportamenti corretti e responsabili nei confronti di esso**.

Il percorso prende spunto da attività a **carattere ludico ed esperienziale** per giungere ad un **coinvolgimento affettivo e riflessivo**. Lo scenario principe entro cui il bambino matura esperienze motivanti, competenze durature, relazioni significative nella Scuola dell'Infanzia è il **gioco**.

L'apprendimento avviene attraverso l'esperienza diretta, il **fare e l'agire** e risulta tanto più significativo quanto più capace di rendere il **bambino protagonista**.

Il contatto con l'ambiente naturale e gli esseri viventi **coinvolge affettivamente** il bambino promuovendo il piacere ad apprendere.

STRUMENTI DIDATTICI

Il progetto prevede l'utilizzo di strumenti misti per adeguarsi perfettamente ai diversi stili cognitivi dei bambini e alle attitudini degli insegnanti.

Per gli insegnanti:

Il programma prevede la presenza di strumenti precisi:

- **1 Guida Insegnante** che illustra le modalità di utilizzo dei singoli strumenti (4 racconti Teddi, vasetti e semini, video di presentazione Teddi, gioco interattivo e leaflet famiglie) e raccoglie attività, giochi ed esperimenti da svolgere in aula;
- **1 video di presentazione di Teddi** da visionare sulla landing dedicata al progetto;
- **2 audiolibri** da ascoltare e guardare attraverso l'app di Teddi: "Le storie di Teddi";
- **1 gioco interattivo di Teddi** per verificare l'apprendimento dei piccoli alunni, in modo divertente;
- **vasetti e semini** per coltivare e far crescere "Pianta", la miglior amica di Teddi.



Per i bambini e i genitori:

I bambini hanno bisogno di imparare e incuriosirsi facendo e divertendosi, per questo:

- **4 racconti Teddi** in formato tabloid;
- le attività proposte;
- **“Teddi in Famiglia”**: il libricino dedicato alle famiglie

sono ricchi di esperimenti e condivisione.

Inoltre, le famiglie hanno a disposizione:

- un **buono sconto** per provare gli yogurt biologici Teddi;
- un **buono sconto** per andare a trovare Maya, l’elefantessa amica di Teddi;
- **2 audiolibri** da ascoltare attraverso l’app di Teddi: “Le storie di Teddi”;
- **4 racconti Teddi** in formato pdf richiedibili online.

I diversi materiali non avranno quindi tanto lo scopo di informare, quanto di guidare alla scoperta di conoscenze e concetti, attraverso proposte di sperimentazione e ricerca dal carattere operativo (imparare facendo) e dall'approccio ludico (imparare divertendosi): disegni, giochi, esperimenti, ricerche, fotografie...

