



**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "A. CAFFARO"**  
**Scuola dell'infanzia - Scuola primaria e scuola secondaria di primo grado**  
Via C. Bollea, 3 - 10060 BRICHERASIO (TO) - Tel. 0121-59168  
E-mail: [toic84200d@istruzione.it](mailto:toic84200d@istruzione.it) PEC : [toic84200d@pec.istruzione.it](mailto:toic84200d@pec.istruzione.it)  
Sito: [www.icbricherasio.edu.it](http://www.icbricherasio.edu.it)  
C.F. 94544620019 - C.M. TOIC84200D

---

Circ. n. 171

Bricherasio, data e protocollo vd timbro

I.C. - "A. CAFFARO"-BRICHERASIO Prot. 0001551 del 05/02/2025 VII (Uscita)
---

**A tutto il personale  
dell'IC di Bricherasio**

**Atti/sito/Bacheca**

**Oggetto: Giornata del 14 febbraio 2025 "M'illumino di meno" – proposte della Commissione Ambiente.**

Si comunica che la commissione Ambiente ha scelto due date significative per proporre ai bambini/e e ai/alle ragazzi/e un momento di riflessione e/o approfondimento relativamente alle tematiche ambientali.

La prima data che sarà utile per una riflessione e una piccola (simbolica ma efficace) azione collettiva è quella della manifestazione "M'illumino di meno".

La giornata dedicata all'iniziativa è prevista domenica 16 febbraio. Per la nostra scuola proponiamo il giorno venerdì 14 febbraio; in questo modo ci sarà l'occasione di sperimentare a scuola qualche azione di risparmio e di portare a casa l'esperienza insieme ad una proposta da realizzare in famiglia.

Si riportano di seguito le proposte della Commissione Ambiente per ogni grado scolastico.

### **SCUOLA DELL'INFANZIA**

Si prevede di far realizzare a ciascun bambino un MEMORY con le tessere a forma di lampadina rappresentanti immagini legate alle energie rinnovabili (ad esempio: presa staccata dalla spina, pale eoliche, centrale idroelettrica, pannelli fotovoltaici, ecc.) che i bambini potranno utilizzare per giocare. Tale gioco sarà occasione per riflettere insieme ai bambini sull'importanza del risparmio energetico e l'adozione di stili di vita sostenibili.

Il gioco costruito verrà portato a casa da ogni bambino con la richiesta di utilizzarlo insieme ai genitori per giocare senza accendere tv o schermi in famiglia durante il weekend dedicato a "M'illumino di meno".

### **SCUOLA PRIMARIA**

Il giorno venerdì 14 febbraio non verranno accese luci e non verranno utilizzati schermi per condurre le lezioni scolastiche. Verrà ricordato (benché sia già stato detto e alcuni abbiano già la buona abitudine di farlo) di non accendere luci non necessarie, di non sprecare acqua durante il lavaggio delle mani e dei denti e di non sprecare cibo durante la pausa mensa.

Gli insegnanti avranno cura di proporre giochi di società a scuola che poi potranno essere riproposti in famiglia durante il fine settimana che verrà per evitare di passare troppo tempo di fronte a schermi di vario genere (TV, tablet, videogiochi). Ecco alcune proposte, a titolo

esemplificativo:

1) CLASSE TERZA/ QUARTA / QUINTA: i bambini, nei giorni precedenti, verranno esortati a portare a scuola un mazzo di carte classico (molti ne possiedono a casa) e verrà insegnato loro a giocare a SCALA 40 o BURRACO (o altri giochi della tradizione);

2) TUTTE LE CLASSI: NOMI – COSE – CITTA'. Utilizzando fogli di recupero creare diverse colonne. In seguito, definire una categoria semantica per ogni colonna, estrarre una lettera dell'alfabeto e in un tempo definito provare a scrivere più parole possibili in ogni colonna che inizino con la lettera estratta (per i più piccoli si possono adattare le categorie inserendo ANIMALI, NOMI DI PERSONA... COLORI, ect e le squadre si possono formare con un adulto e un bambino per facilitare la scrittura delle parole sul foglio);

3) TUTTE LE CLASSI: LA SCATOLA DEL MISTERO

Partendo da una vecchia scatola, utilizzando le forbici, su uno dei suoi lati creare due fori che dovranno essere grandi abbastanza da consentire al bambino di inserire le mani senza difficoltà.

A questo punto inserire nel contenitore alcuni oggetti che il bambino conosce (o, talvolta, che non conosce, per una situazione più divertente!) e che dovrà indovinare inserendo le proprie mani nella box.

4) TUTTE LE CLASSI: IL VASSOIO DELLA MEMORIA. Prendere un vassoio o in alternativa usare la superficie del tavolo. Disporre sul tavolo 10/ 20...30 oggetti a seconda del livello di difficoltà. Il giocatore, finora escluso, deve entrare in scena e in un tempo stabilito, dovrà memorizzare quanti più oggetti possibile attraverso l'osservazione. Quando il tempo scade chiude gli occhi e prova a nominare gli oggetti ad alta voce. Gli oggetti correttamente nominati vengono messi in un contenitore e il punteggio sarà definito in base al numero corretto di oggetti che sono stati memorizzati e nominati. Gli oggetti vengono poi sostituiti e si cambia giocatore.

Le proposte possibili sono moltissime, quindi ogni insegnante potrà scegliere la più adeguata alle proprie necessità al di fuori di quelle proposte. Il tema della manifestazione di quest'anno è il fast fashion, quindi potrebbe essere interessante anche riflettere con giochi e attività su questa tematica. Infine, ogni bambino potrà portare a casa un rapido elaborato, realizzabile con un foglio A4 che, piegato a metà, potrà contenere sulla copertina l'indicazione dell'evento e all'interno una serie di consigli utili per passare una giornata a bassi consumi o per incentivare riciclo e riuso. Di seguito un esempio (del tutto modificabile a seconda delle esigenze):



16 febbraio 2025

**Noi vogliamo a consumare poco e non sprecare!**

Ecco alcune idee per una giornata a basso consumo:

-prepara la "cena degli avanzi": controlla le tue scorte alimentari (sia in frigo, sia in dispensa) e prova a preparare con l'aiuto della tua famiglia una cena con ciò che trovi in casa;

- per passare la serata scegli un gioco di società al posto dei videogiochi o di un film e quando hai finito leggi un buon libro prima di addormentarti;

- controlla se nel tuo armadio potrebbero esserci abiti che seppur in ottimo stato non puoi più indossare e immagina a chi potresti regalarli. La stessa cosa puoi fare con i tuoi giocattoli.

- controlla nella raccolta plastica e carta se trovi oggetti che puoi prelevare e costruisci un personaggio fantastico cernando di utilizzare il più possibile tagli e incastri per unire i pezzi ed evitare l'utilizzo altri materiali tipo colla e scotch...

Per informazione, il programma relativo alla giornata di quest'anno è consultabile qui: <https://www.rai.it/milluminodimeno/>

## **SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

"M'illumino di meno". <https://www.rai.it/milluminodimeno/>

Il giorno venerdì 14 febbraio non verranno accese luci e non verranno utilizzati schermi per condurre le lezioni scolastiche (a meno di attività di formazione nei progetti PNRR o con formatori esterni già programmate). Il docente della prima ora di ciascuna classe annuncerà la ricorrenza della giornata e ricorderà (benché sia già stato detto e alcuni abbiano già la buona abitudine di farlo) di non accendere luci non necessarie, di non sprecare acqua durante il lavaggio delle mani e dei denti e di non sprecare cibo durante la merenda. Gli insegnanti avranno cura di proporre durante la mattinata, attività che stimolino il senso di cooperazione e socialità inerenti alle discipline scolastiche in orario, oppure inerenti all'educazione civica o ancora giochi di società a scuola che poi potranno essere riproposti in famiglia durante il fine settimana che verrà. Si suggerisce inoltre di utilizzare il più possibile gli spazi esterni. Ecco dodici proposte, a titolo esemplificativo. Le proposte possono essere adattate, mescolate e trasformate in qualsiasi iniziativa a piacere! Si chiede gentilmente di scrivere per conoscenza alla commissione ambiente l'attività svolta. Dopo le proposte trovate il materiale informativo della giornata.

### 1) Racconto collettivo.

- Obiettivo: favorire la narrazione orale e la creatività.
- Svolgimento: uno studente inizia a raccontare una storia (reale o inventata) finché l'insegnante (il moderatore) passa la parola ad un altro studente che deve continuare la storia.
- Materiale: nessuno.

### 2) Racconto collettivo scritto.

- Obiettivo: favorire la narrazione, la creatività e la scrittura.
- Svolgimento: su un foglio grande, un cartellone o un lenzuolo, gli studenti a turno scrivono una parola o breve frase per creare un racconto o uno slogan a tema fast fashion (tema della giornata di quest'anno), risparmio energetico, sostenibilità, ecc.
- Materiale: foglio grande / cartellone / lenzuolo, pennarelli, matite, colori a tempera, altri tipi di colori, matite, penne.

### 3) Laboratorio di poesia o scrittura creativa.

- Obiettivo: incoraggiare l'espressione artistica senza l'uso di dispositivi.
- Svolgimento: gli studenti scrivono brevi versi o racconti a tema fast fashion, sostenibilità, uso consapevole delle risorse, lotta allo spreco, ecc.
- Materiale: carta e penna.

### 4) Laboratorio artistico.

- Obiettivo: incoraggiare l'espressione artistica senza l'uso di dispositivi.
- Svolgimento: gli studenti portano da casa materiale di riciclo, tappi di plastica, vecchi indumenti, ecc., per realizzare su un foglio (magari anch'esso di recupero) una piccola opera d'arte. L'elaborato può essere appeso in aula o in altre zone della scuola a fine attività.
- Materiale: materiali di recupero, colla, colori.

### 5) Debate – discussione guidata.

- Obiettivo: stimolare il senso critico e la riflessione su temi di interesse comune.
- Svolgimento: gli studenti sono suddivisi in due gruppi, uno pro e uno contro riguardo un tema di interesse comune, ad esempio: il fast fashion, il risparmio energetico, il riciclaggio, ecc. L'insegnante può preparare in anticipo il materiale su cui le fazioni si preparano e discutono e ha la funzione di moderatore.

- Materiale: (facoltativo) articoli, testi, saggi.

#### 6) Giochi matematici.

- Obiettivo: stimolare la logica senza l'ausilio di sistemi di calcolo informatici.
- Svolgimento: gli studenti sono suddivisi in gruppi o singoli e devono gareggiare (a tempo / punti) risolvendo quiz logico-matematici di diversa difficoltà.
- Materiale: fotocopie di quiz logico-matematici.

#### 7) Meditazione e mindfulness.

- Obiettivo: prendere contatto con la propria mente e le proprie emozioni non distratti dai dispositivi elettronici.
- Svolgimento: gli studenti, in classe o all'aperto, seduti in cerchio sulla sedia o per terra, eseguono esercizi di respirazione guidata e meditazione. Esempi: immaginazione di un paesaggio naturale, di un viaggio, del futuro, ecc.
- Materiale: nessuno.

#### 8) Laboratorio di psicomotricità.

- Obiettivo: prendere contatto con il proprio corpo non distratti dai dispositivi elettronici.
- Svolgimento: gli studenti, in classe o all'aperto, seduti in cerchio sulla sedia o per terra, eseguono esercizi di respirazione, di stretching, risveglio muscolare, equilibrio e psicomotricità. Ideale attingere dallo Yoga, Pilates, Tai Chi.
- Materiale: abiti comodi.

#### 9) Laboratorio di dizione o teatrale.

- Obiettivo: stimolare la consapevolezza sulla lingua parlata e sulla sua espressione.
- Svolgimento: gli studenti, guidati dall'insegnante eseguono esercizi di respirazione e dizione. Di seguito o in alternativa recitano brevi sketch teatrali.
- Materiale: dispense con esercizi di dizione e/o copioni teatrali.

#### 10) Laboratorio musicale.

- Obiettivo: stimolare l'ascolto e la coordinazione musicale.
- Svolgimento: gli studenti, guidati dall'insegnante cantano e/o suonano.
- Materiale: strumenti curricolari di musica, altri strumenti, partiture, testo della canzone.

#### 11) Giochi di gruppo.

- Obiettivo: favorire la collaborazione e la competizione sana.
- Svolgimento: gli studenti, in classe o all'aperto svolgono giochi a squadre come: tiro alla fune, ruba-bandiera, ecc.
- Materiale: a seconda del gioco.

#### 12) Giochi da tavolo di società.

- Obiettivo: favorire la collaborazione, la competizione sana e il divertimento senza device elettronici.
- Svolgimento: gli studenti, in classe o all'aperto svolgono giochi da tavolo di società come: Battaglia Navale, Dixit, Lupus in Tabula, Kaleidos, Memory, ecc. Suggerimento: il Memory può essere anche di tipo geometrico: abbina formula a poligono; geografico: abbina capoluogo a regione oppure capitale / bandiera a stato; storico: abbina personaggio / data ad avvenimento storico; ecc.
- Materiale: a seconda del gioco; per il Memory tessere ad hoc in base alla disciplina scelta.

Cordiali saluti.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Barbara CAPRILI

*(Documento informatico firmato digitalmente ai sensi del C.A.D. e ssmm)*