

Cascina Santa Brera

www.cascinasantabrera.it



PROGETTI PER LE SCUOLE

La Cascina Santa Brera di San Giuliano Milanese è, in un certo senso, un laboratorio del futuro. Coniuga tradizioni antiche e nuove tecnologie per raggiungere la massima sostenibilità ambientale in base ai principi della permacultura, al fine di creare sinergie tra i diversi componenti, valorizzare la diversità, la varietà e lo scambio, l'equa distribuzione delle risorse, la responsabilità personale rispetto alle conseguenze delle proprie scelte e dei gesti quotidiani, la cura delle persone, degli esseri viventi e della terra.

Un modello interessante anche dal punto di vista educativo.

A ragazzi e ragazze delle superiori proponiamo qualcosa di più della classica visita alla fattoria didattica:

– Moduli formativi di tre ore, ognuno autonomo, che possono essere utilizzati da soli oppure associati come si vuole, sia per approfondire una determinata area di argomenti, sia per “assaggiare” tematiche differenti.

I temi sono pensati per utilizzare le risorse della cascina, “immergersi”, per dire così, in un possibile futuro, facendo esperienze molto pratiche, ma anche affrontando, con giochi e attività interattive, i legami tra la nostra vita quotidiana e i grandi problemi che stiamo affrontando a livello planetario, per capire come e perché possiamo cambiare concretamente il nostro stile di vita.

Ragazze e ragazzi potranno approfondire, attraverso la sperimentazione e l'esperienza concreta, alcuni temi emblematici della permacultura, utilizzando e sviluppando conoscenze e competenze interdisciplinari e alternando varie attività, dal lavoro in fattoria a giochi di ruolo e di simulazione a piccoli esperimenti scientifici a giochi nel bosco o sull'aia.

L'obiettivo è quello di arrivare a un risultato concreto che i ragazzi e le ragazze possono portarsi a casa oppure in classe o lasciare in cascina.

D'accordo con le insegnanti, per i più grandi si può decidere di approfondire alcuni aspetti legati a determinate materie attraverso le esperienze pratiche che l'ambiente della cascina può offrire, per esempio scienze (humus e terreno, riproduzione delle piante e degli animali il ruolo delle api nell'impollinazione, ciclo dell'acqua ecc.) o storia (ricostruzione delle tradizioni agricole, ecc.)

C'ERA UNA VOLTA IN CASCINA

Ricostruzione della storia della Cascina (i primi documenti sulla sua esistenza risalgono al 1.200) come esempio di “microcosmo” che racchiude e riflette la “grande storia”, attraverso ricerche in loco e sul territorio, con particolare attenzione alla produzione agricola (e conseguente organizzazione sociale) nel corso dei secoli e ai legami tra i metodi tradizionali e la permacultura. Il percorso può essere finalizzato alla produzione di un evento pubblico e/o di uno strumento didattico rivolto ai coetanei.

LA STORIA DELLE COSE

LE COSE - PROPOSTA 1

Gioco “arraffa!” per introdurre il concetto dei limiti delle risorse e della loro ingiusta distribuzione. Analisi dei consumi quotidiani dei ragazzi e delle loro conseguenze sociali e ambientali vicine e lontane (sia nello spazio che nel tempo). Breve ricostruzione storica degli stili di consumo e analisi e delle conseguenze del consumismo esagerato (con l’aiuto di un video). Giro in Cascina e dintorni per vedere come vengono prodotti gli alimenti, l’energia, il calore e come vengono gestiti i rifiuti. In aula, ricostruzione (con brain storming e dibattito) dei concetti chiave della permacultura e elaborazione di proposte concrete per uno stile di vita (anche a scuola) più sostenibile.

LE COSE - PROPOSTA 2

Gioco di simulazione e successivo debriefing sui meccanismi che creano la fame nel mondo e sul concetto di sovranità alimentare.

LE COSE - PROPOSTA 3

(Per le medie inferiori) Wall Street Brazil, gioco di ruolo a squadre per approfondire il concetto di consumo critico e il ruolo giocato dalle multinazionali nell’economia mondiale.

(Per le medie superiori) Il dilemma dei Saterè Mawè è un gioco di ruolo più complesso che riproduce la situazione reale di un gruppo di indigeni brasiliani e riassume alcune delle problematiche più attuali (e sempre più pressanti) con cui tutti, come cittadini e consumatori, ci troviamo e ci troveremo sempre più spesso a confrontarci.

I giochi di ruolo permettono di confrontarsi in modo vivo e partecipato con tematiche complesse e ne favoriscono l’analisi.

LE COSE - PROPOSTA 4

Attraverso documenti filmati, giochi di ruolo e altre attività interattive, analisi delle possibili alternative all’attuale modello economico già sperimentate in tutto il mondo (di cui la Cascina stessa è un esempio) e approfondimento del ruolo attivo che ognuno/a di noi può svolgere.

ENERGIA – PROPOSTA 1

Analisi della nostra fortissima dipendenza dall'energia e dell'attuale emergenza ambientale (picco del petrolio, riscaldamento del clima). Giro in Cascina per vedere come vengono usate le fonti rinnovabili (sole, biomasse). Quiz a squadre per valutare le nozioni dei ragazzi sull'argomento e per introdurre alcuni temi fondamentali: risparmio, decentramento, autoproduzione, uso di fonti rinnovabili. Check up dell'ambiente (questo si può fare anche nell'ambiente scolastico usando un semplice apparecchio) per evidenziare eventuali sprechi ed elaborazione di un decalogo (da applicare anche a scuola) per il risparmio energetico.

ENERGIA – PROPOSTA 2

Guidati da un esperto, ogni ragazzo progetta e si costruisce con materiale di recupero e materiale elettrico a basso costo una semplice lampada a led, che permette un'ottima illuminazione con un consumo molto basso e che può essere facilmente riparata, adattata e modificata.

Se opportuno e possibile, con la guida dell'esperto si analizzano le modalità di produzione di energia nell'ambiente scolastico e si elabora una proposta per passare a fonti meno inquinanti (per esempio con la sottoscrizione di un contratto con un fornitore che garantisce la produzione da fonti rinnovabili, o l'installazione di pannelli fotovoltaici sul tetto...)

ENERGIA – PROPOSTA 3

Laboratorio per imparare a trasformare una normale bicicletta in una bicicletta elettrica, di durata di una mezza giornata.

ENERGIA – PROPOSTA 4

Laboratorio per imparare a costruire un piccolo pannello fotovoltaico di durata di una mezza giornata.



MA CHE COS'E' LA PERMACULTURA?

La permacultura è un metodo per progettare insediamenti umani sostenibili, basandosi sull'osservazione degli ambienti naturali, sulla consapevolezza della necessità di ridurre l'impatto umano sull'ambiente e sulla sinergia tra i diversi elementi, ognuno dei quali ha più funzioni: per esempio, gli animali collaborano a mantenere i terreni fertili e a prepararli per la coltivazione.

Per gli/le insegnanti e le/gli alunni/e particolarmente interessati a questo argomento, è possibile programmare un'unità didattica specifica sul tema e "personalizzata" in base alle esigenze della classe, utilizzando un gioco interattivo per introdurre i principi della permacultura e realizzando un piccolo progetto nell'ambito della cascina basato sulle tre fasi del metodo: osservazione della natura, riflessione/progettazione e esecuzione.

UBICAZIONE

Per sapere come si arriva alla Cascina Santa Brera, che offre anche un servizio di agriturismo, consultare il sito: www.cascinasantabrera.it

COSTO

Il prezzo base di ogni incontro (di tre-quattro ore) è di 5 euro a ragazzo/a, che può essere leggermente aumentato se occorrono materiali particolari e l'intervento di un esperto (per esempio nel caso dei laboratori sull'energia).

EDUCATORI

Gli incontri verranno condotti da educatrici di ottima esperienza in campo educativo, in particolare sulle tematiche del consumo critico e dell'economia solidale e sostenibile: Sandra Cangemi e Elena Failla. La parte sull'energia verrà svolta con la consulenza di esperti in risparmio energetico e autoproduzione di energia da fonti rinnovabili.

PER INFORMAZIONI

Sandra Cangemi, e-mail: bambini@cascinasantabrera.it,
tel. 3357745510.



Cascina Santa Brera