



# LINEE GUIDA PER INSEGNANTI

Versione 1.0 - Gennaio 2023

## KidsLab4Sustainability



### Coordinatore del lavoro:

Fundacja Ignatianum (Poland)

### Partecipanti:

Fondazione Politecnico di Milano (Italy)

Libera Università Maria Santissima Assunta  
(Italy)

Universitat Internacional de Catalunya (Spain)

Dublin City University (Ireland)



Co-funded by  
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

This document is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) except where otherwise noted.

# Indice dei contenuti

<b>1. Cosa sono le STEAM?</b>	<b>5</b>
<b>2. Why STEAM for sustainability?</b>	<b>5</b>
<b>3. Perché l'outdoor education ("educazione all'aperto")?</b>	<b>6</b>
<b>4. Perché le STEAM nell'educazione pre-scolare?</b>	<b>7</b>
L'integrazione	7
La dimensione pratica dell'apprendimento	7
Lo sviluppo della conoscenza scientifica	7
La cooperazione	8
L'amore per l'apprendimento	8
<b>5. Perché l'approccio STEAM per la sostenibilità è importante nell'educazione pre-scolare?</b>	<b>9</b>
<b>6. Di cosa bisogna tener conto quando si implementano risorse didattiche STEAM per la sostenibilità?</b>	<b>9</b>
6.1. Norme di sicurezza	9
6.2. Materiali e strumenti sostenibili	10
6.3. Includere l'outdoor education	10
6.4. Far riflettere i/le bambini/e circa le sfide sostenibili	10
<b>7. Cosa sono le STEAM per le sfide della sostenibilità?</b>	<b>11</b>
<b>8. Cosa sono i percorsi di apprendimento?</b>	<b>12</b>
<b>9. Perché i percorsi di apprendimento anziché attività singole?</b>	<b>13</b>
<b>10. Quali tipi di percorso di apprendimento vengono realizzati nel progetto?</b>	<b>13</b>
<b>11. Come usare il sito del progetto?</b>	<b>13</b>
<b>12. Come sviluppare il proprio percorso di apprendimento?</b>	<b>14</b>



**Co-funded by  
the European Union**

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

## 1. Cosa sono le STEAM?

Le STEAM possono essere definite come una strategia di apprendimento olistica, basata sull'indagine, che consiste nel risolvere problemi complessi, interdisciplinari e reali, in un contesto significativo per i bambini. Utilizzando questo approccio nella scuola dell'infanzia è possibile incrementare la fiducia dei bambini e delle bambine in se stessi/e, costruire le loro credenze di autoefficacia e la loro immagine positiva di studenti/studentesse. Tale approccio permette anche di cambiare la prospettiva degli/delle insegnanti, ponendo l'accento sulle abilità intellettuali dei/delle bambini/e (come il pensiero critico e creativo, l'osservazione, la previsione, il confronto, la capacità di trarre conclusioni basate su prove, la riflessione sulle proprie conoscenze, ecc.).

Nella strategia STEAM, le abilità come leggere, scrivere, contare, misurare, ecc. diventano strumenti per il pensiero, abitudini mentali e modi per costruire una cultura dell'apprendimento che sia comune a tutta classe. La ricerca dimostra che l'educazione STEAM precoce non solo è preziosa per sviluppare gli interessi scientifici nei/nelle bambini/e in età prescolare, ma è anche un fattore cruciale per prevenire o alleviare la "tecnofobia" o "ansia da matematica" nei/nelle bambini/e, nonché per sostenere la loro personalità, le abilità sociali, la capacità di reagire agli insuccessi e la forza emotiva. È un approccio particolarmente valido per prevenire il divario di genere nelle professioni scientifiche e tecnologiche.

## 2. Why STEAM for sustainability?

Per stimolare l'interesse per il metodo scientifico è necessario sviluppare strategie di indagine che consentano una comprensione più profonda dei contenuti scientifici ([Vilches & Gil, 2007](#)). Uno degli obiettivi più importanti dell'educazione scientifica è sviluppare l'interesse intellettuale dei/delle bambini/e ad apprendere. Come raccomandato dal rapporto [Science Education Now: A Renewed Pedagogy for the Future of Europe](#), è necessario un rinnovamento delle strategie di insegnamento e di apprendimento che incoraggi un atteggiamento positivo nei confronti della scienza e che si basi su metodologie fondate sulla ricerca ([Rocard et al, 2007](#)). Dopo aver sviluppato il progetto Kitchen Lab for Kids, rivolto agli educatori di quattro Paesi europei che volevano promuovere le competenze STEM nei bambini, alla luce dell'emergenza climatica e della necessità di integrare scienza, tecnologia e società, si ritiene opportuno includere anche l'arte e lo sviluppo delle competenze di sostenibilità fin dalla prima infanzia. Un valore aggiunto di questo curriculum è la creazione di collegamenti tra le due sfide critiche riconosciute nei



Co-funded by  
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

documenti dell'UE: la sostenibilità come fonte di contenuti curricolari e le STEAM come metodologia di insegnamento e apprendimento.

La conoscenza scientifica e artistica non viene presentata in modo decontestualizzato. Conducendo esperimenti e indagini scientifiche e facendo osservazioni nell'ambiente esterno più vicino alla scuola dell'infanzia si possono affrontare i temi della sostenibilità. Il nuovo programma di studi mira a sensibilizzare i/le bambini/e e gli/le insegnanti sulle sfide dell'ambiente e del cambiamento climatico, come la necessità di risparmiare risorse, ridurre il consumo di energia, sviluppare abitudini di consumo sostenibili e promuovere l'armonia tra tecnologia e natura nella nostra vita, in modo da raggiungere un alto livello di benessere ampiamente inteso. I concetti di sostenibilità saranno utilizzati per strutturare le risorse per gli/le insegnanti e i/le formatori/formatrici di insegnanti e per creare consapevolezza delle importanti interrelazioni tra i tre pilastri della sostenibilità: ambiente, società ed economia.

### 3. Perché l'outdoor education ("educazione all'aperto")?

L'educazione all'aperto è "l'educazione in, su e per l'aria aperta". Questa definizione indica il luogo, l'argomento e lo scopo dell'educazione all'aperto; può avvenire in qualsiasi ambiente all'aperto, dal cortile di una scuola, in un quartiere industriale, a una remota zona selvaggia.

L'educazione all'aperto si svolge durante una passeggiata intorno all'isolato o in una foresta, una riva, un lago o qualsiasi altro bioma. Questi tipi di luoghi sono ideali per le esperienze dirette, il contatto con l'argomento, l'interazione e la socializzazione dei partecipanti. L'apprendimento avviene attraverso il contesto all'aria aperta e l'argomento trattato è una combinazione olistica di interrelazioni tra la natura e l'essere umano, di atteggiamenti per la cura del pianeta e di abilità per un uso responsabile delle risorse naturali. Ci sono sei caratteristiche essenziali dell'educazione all'aperto che la rendono adatta all'educazione dei/delle bambini/e:

- Avviene all'esterno (out-of-doors);
- I partecipanti sono direttamente coinvolti nell'attività;
- Comporta l'interpretazione di oggetti reali;
- Definisce relazioni tra fatti diversi;
- Coinvolge il maggior numero possibile di sensi;
- Invita alla partecipazione.



Co-funded by  
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

## 4. Perché le STEAM nell'educazione pre-scolare?

L'educazione STEAM si basa su 5 componenti chiave:

- L'integrazione
- La dimensione pratica dell'apprendimento
- Lo sviluppo della conoscenza scientifica
- La cooperazione
- L'amore per l'apprendimento

### L'integrazione

Anziché insegnare le discipline del sapere come se fossero materie indipendenti e isolate, le attività STEAM sono laboratori basati su progetti, che utilizzano approcci basati sull'indagine con una forte enfasi sull'apprendimento interdisciplinare.

Prendendo come esempio un architetto, per sviluppare il suo progetto, è necessario utilizzare diversi aspetti della conoscenza: non solo la matematica, ma anche l'ingegneria, la tecnologia, la scienza in senso lato o le ispirazioni artistiche. Tutti gli elementi necessari per portare a termine il compito non sono separati l'uno dall'altro, ma devono essere interconnessi e intrecciati in modo pratico, consentendo all'architetto di progettare edifici complessi.

### La dimensione pratica dell'apprendimento

Il metodo STEAM si adatta al nostro modo di lavorare e di risolvere i problemi quotidiani.

È un approccio unico all'insegnamento e all'apprendimento che offre applicazioni pratiche della conoscenza, mostrandone l'utilità immediata nella vita umana.

Ad esempio, considerate un bambino che costruisce un ponte di cartone. A quante domande deve rispondere? Quanti problemi deve risolvere per creare una struttura resistente? Che cartone deve usare? Come assemblarlo? Quale forma progettare? Cosa fare affinché il ponte sopporti il peso? Questi giochi e attività permettono al bambino di capire meglio il mondo.

### Lo sviluppo della conoscenza scientifica

L'educazione STEAM si basa sulla risoluzione di problemi complessi e significativi che richiedono la capacità di percepire, analizzare, ipotizzare e verificare previsioni, osservare, raccogliere dati e trarre conclusioni. Tutti questi elementi costituiscono il nucleo del pensiero scientifico, che richiede logica e precisione nella formulazione di giudizi relativi ai fenomeni osservati.



Co-funded by  
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

L'educazione STEAM favorisce anche lo sviluppo del **pensiero creativo**. Quando un bambino o una bambina affronta una sfida (come costruire la torre più alta possibile usando solo stuzzicadenti e caramelle) o un problema aperto che non ha una risposta chiara e univoca ha la possibilità di esercitare la flessibilità del pensiero. In queste attività bisogna abbandonare gli stereotipi e gli schemi di pensiero noti e concedersi un momento di "libertà", di creatività, di ricerca di nuove soluzioni per tentativi ed errori.

## La cooperazione

L'educazione STEAM promuove il lavoro di squadra e le capacità di comunicazione. Componenti importanti del lavoro di squadra sono: assumere il ruolo di leader e di subordinato, selezionare e condividere i compiti e assumersi la responsabilità della loro realizzazione. Durante queste attività i bambini imparano a comunicare, a spiegare le proprie idee, a condividere diverse prospettive di visione del problema e a negoziare le soluzioni. Osservate i bambini che realizzano il progetto di gruppo. Ognuno di loro è diverso, con un approccio leggermente diverso alla soluzione dei problemi. Tuttavia, insieme, motivandosi e sostenendosi a vicenda, riescono a elaborare una soluzione innovativa. Nessuno di questi bambini avrebbe ottenuto tali risultati lavorando da solo.

## L'amore per l'apprendimento

Nel mondo moderno lo sviluppo e l'apprendimento continui sono essenziali per il successo personale e professionale. Pertanto, gli studenti dovrebbero lasciare il sistema scolastico con la passione per l'apprendimento. Se ciò non accade e i/le bambini/e non vogliono imparare e acquisire nuove competenze, si troveranno costantemente in difficoltà nel lavoro e nella vita. In questo contesto, l'istruzione immersa nell'approccio STEAM è di vitale importanza. Il dono più grande che possiamo fare ai/alle bambini/e in tenera età è stimolare la loro curiosità cognitiva, l'autoefficacia e la fiducia in se stessi, la sete di conoscenza e la passione per lo sviluppo. Grazie a queste capacità, i bambini saranno pronti ad affrontare le sfide dell'istruzione superiore e del mondo moderno. Non importa dove li porterà il loro percorso di vita.



Co-funded by  
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

## 5. Perché l'approccio STEAM per la sostenibilità è importante nell'educazione pre-scolare?

L'approccio STEAM incoraggia gli/le studenti/esse a sviluppare soluzioni a problemi reali con conoscenze e competenze di scienza, tecnologia, ingegneria, arte e matematica. Sebbene esistano molte definizioni di educazione STEAM, il termine "interdisciplinare" è uno dei modi comunemente usati per descrivere l'approccio teorico e didattico all'educazione STEM.

Il concetto di educazione STEAM per la sostenibilità espande l'ambito dell'educazione interdisciplinare STEAM per la risoluzione dei problemi a un **metodo multidisciplinare di pensiero critico** e a una mentalità di sostenibilità.

Le sfide complesse legate alla sostenibilità richiedono un background disciplinare, per dimostrare e applicare una comprensione interconnessa e interdisciplinare delle sfide dell'utilizzo delle competenze STEAM.

## 6. Di cosa bisogna tener conto quando si implementano risorse didattiche STEAM per la sostenibilità?

Le risorse presentate sono destinate ai bambini da 0 a 6 anni. Per iniziare a svilupparle, è necessario prendere in considerazione diversi aspetti che devono garantire sia la sicurezza dei bambini e delle bambine sia la coerenza di ciò che proponiamo con gli obiettivi di sviluppo sostenibile. È inoltre necessario tenere conto delle caratteristiche dei bambini e delle bambine e dell'uso e della cura dell'ambiente.

### 6.1. Norme di sicurezza

I materiali e le attrezzature degli spazi devono suscitare la curiosità dei bambini e delle bambine e devono incoraggiare, attraverso il gioco, la manipolazione, la sperimentazione, la creatività e la scoperta dell'ambiente. In nessun caso, però, vanno



Co-funded by  
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

dimenticate le norme di sicurezza che devono garantire il regolare svolgimento delle attività e la prevenzione degli incidenti (Branche et al., 2008)<sup>1</sup>.

Gli spazi e i materiali da utilizzare devono essere accuratamente selezionati per evitare infiammabilità, scivolamenti, cadute, rischi derivanti da sostanze pericolose e dall'uso di strumenti taglienti o pericolosi. È inoltre necessario verificare che i materiali da utilizzare siano adatti alla manipolazione da parte dei bambini e che non siano scaduti. Negli spazi più adatti agli adulti (cucine, laboratori, esterni non adattati, ecc.) è necessario prevedere l'inserimento di adulti di supporto. I materiali devono sempre essere adattati alle condizioni motorie, cognitive e verbali delle creature a cui sono destinati.

## 6.2. Materiali e strumenti sostenibili

In linea con la proposta di educazione alla sostenibilità attraverso le risorse STEAM, è necessario prevedere l'utilizzo di materiali sostenibili e naturali, nonché di strumenti non invasivi o distruttivi per l'ambiente. Seguendo il criterio di promozione dei pilastri della sostenibilità, è previsto l'utilizzo di materiali e strumenti provenienti dall'ambiente, riciclati, gratuiti o a bassissimo costo.

## 6.3. Includere l'outdoor education

Anche in conformità con il pilastro ambientale della sostenibilità, le attività all'aperto sono incoraggiate quando e dove il tempo lo permette. Si incoraggia l'osservazione, l'interpretazione, l'uso e la cura del nostro ambiente. È necessario puntare sulla flessibilità quando si svolgono attività in ambienti molto diversi tra loro, sia in termini di clima che di paesaggio e cultura.

## 6.4. Far riflettere i/le bambini/e circa le sfide sostenibili

Uno dei processi mentali che si intende favorire nei/nelle bambini/e è la riflessione su ciò che stanno vivendo. L'obiettivo è sviluppare il pensiero sistemico, analitico e sintetico, sempre attraverso il dialogo. Le domande devono portare i bambini a cercare le risposte nella loro mente. L'obiettivo è sviluppare bambini e bambine mentalmente

---

<sup>1</sup> Branche, C., Ozanne-Smith, J., Oyebite, K., & Hyder, A. A. (2008). World report on child injury prevention. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=UeXwoNh8sbwC&oi=fnd&pg=PR7&dq=World+report+on+child+injury+prevention&ots=hI5tULav0E&sig=O4dbuaibFpmnGMRrOu8xwXWOGwg#v=onepage&q=World%20report%20on%20child%20injury%20prevention&f=false>



**Co-funded by  
the European Union**

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



attivi/e. Il contenuto dei dialoghi deve essere incentrato sia sullo sviluppo di abilità cognitive, ad esempio dimostrando la comprensione dell'esperimento, sia sullo sviluppo di abilità metacognitive, ad esempio incoraggiando i bambini a fare previsioni, ad autoregolarsi e ad autovalutarsi, durante la loro partecipazione alle attività.

## 7. Cosa sono le STEAM per le sfide della sostenibilità?

Le sfide STEAM per la sostenibilità sono un insieme di esperienze che vengono proposte ai/alle bambini/e affinché, da soli o con l'aiuto degli adulti, sviluppino le competenze legate all'osservazione, all'interpretazione, alla gestione e alla conservazione dell'ambiente. Il metodo comunemente proposto è la risoluzione di problemi complessi, interdisciplinari, reali e aperti per i quali non esiste una risposta "appropriata" o "corretta" o "pronta all'uso", ma piuttosto la situazione problematica è volta a provocare un processo di riflessione individuale o collettiva finalizzato al raggiungimento dei risultati di apprendimento previsti. A differenza degli esperimenti o dei laboratori, una sfida STEAM:

- Include istruzioni generali per le attività da seguire, ma consente approcci multipli. Tra le altre linee guida, viene spiegato l'obiettivo, qual è il risultato di apprendimento atteso e come deve essere valutato;
- Le stesse indicazioni dei passi da seguire, determinano le restrizioni per l'azione. Ad esempio, i materiali da utilizzare, gli spazi, il tempo necessario, ecc.
- Richiede ai partecipanti di essere flessibili e originali nel loro pensiero, senza fare riferimento a risposte pronte o a schemi d'azione;
- Richiede di comprendere le proposte, fare anticipazioni, verifiche e riflessioni durante l'intero iter dell'esperienza;
- Introduce elementi di competizione, divertimento e uso della lingua come una struttura di compito non standard che non prevede la risposta alle domande: "Come dobbiamo fare?" o "Potresti spiegare?";
- Incoraggia l'intrigo e l'interesse, vivacizza e porta molte emozioni positive che accompagnano il gioco;
- Permette soluzioni diverse e originali: ogni risposta/progetto è unico e viene incoraggiata la contestualizzazione in vari ambienti;
- E soprattutto: porta gioia nell'apprendimento!



Co-funded by  
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Una sfida STEAM di solito comprende le seguenti fasi di attività:

1. **Pianificazione:** Comprensione e interpretazione della domanda. Ad esempio, preparare il materiale, verbalizzare la comprensione, ecc.
2. **Sviluppo dell'esperimento**, attraverso la costruzione degli strumenti - con l'uso dei materiali e degli strumenti disponibili;
3. **Presentazione delle soluzioni da parte dei bambini:** confronto e verifica dei diversi risultati;
4. **Documentare e riflettere:** i bambini devono descrivere le loro esperienze in qualsiasi forma scelgano, scattare fotografie, riflettere sulla loro soluzione e sulla sua efficacia;
5. **Riassumere la discussione** - Cosa abbiamo imparato? Cosa si è rivelato più difficile e perché? Cosa è stato più divertente?
6. **Integrare con altre risorse** per completare il percorso di apprendimento e quindi sviluppare attività legate ai tre pilastri della sostenibilità.

## 8. Cosa sono i percorsi di apprendimento?

Un percorso di apprendimento è una varietà di opzioni di apprendimento collegate in una struttura che permette agli/alle studenti/esse di indagare, sviluppare e innovare. Ciò significa che le attività permettono ai bambini di indagare e scoprire, sviluppando le capacità di trovare soluzioni innovative o il pensiero innovativo. I percorsi di apprendimento comprendono una sequenza di risorse raggruppate e ordinate logicamente per consentire ai bambini di padroneggiare un particolare argomento, concetto scientifico o abilità/competenza. Sono concepiti come un percorso che consente ai discenti di passare dalle preconoscenze e dalle conoscenze di base al ragionamento scientifico. I percorsi di apprendimento sono uno strumento flessibile che consente agli insegnanti di percepire l'educazione STEAM come un processo a lungo termine piuttosto che come un evento singolo o isolato.



Co-funded by  
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

## 9. Perché i percorsi di apprendimento anziché attività singole?

I percorsi di apprendimento prestano un'attenzione specifica all'importanza delle competenze scientifiche di processo, alla necessità di collegare le esperienze utilizzando un concetto centrale e al ruolo della matematica, della comunicazione e dell'alfabetizzazione in un approccio di apprendimento basato sulle scienze.

Il percorso STEAM Cross Curriculare si concentra sui modi per incorporare le scienze, la tecnologia, l'ingegneria, l'arte e/o la matematica nella pratica didattica in modo olistico, includendo (quando possibile) i tre pilastri della sostenibilità (economica, sociale e ambientale) o sottolineandone uno in particolare. Esplorando gli obiettivi di sviluppo sostenibile, l'alfabetizzazione e altro ancora, questo percorso aiuta gli educatori a scoprire le interrelazioni di tutte le materie, concentrandosi al contempo sugli strumenti per affrontare l'indagine, il pensiero critico e la risoluzione dei problemi.

## 10. Quali tipi di percorso di apprendimento vengono realizzati nel progetto?

Ci sono due tipi di percorso di apprendimento:

- Percorsi di apprendimento basati sulle **sfere naturali**: biosfera, idrosfera, geosfera o atmosfera;
- Percorsi di apprendimento basati sulle **stagioni dell'anno**: autunno, inverno, primavera o estate.

## 11. Come usare il sito del progetto?

Vi invitiamo a sviluppare abitudini e competenze sostenibili nei/nelle bambini/e piccoli/e attraverso approcci STEAM e di educazione all'aperto. Potete utilizzarlo in diversi modi: in KidsLab4Sust troverete informazioni di base sulla sostenibilità nell'educazione prescolare, sull'approccio STEAM e sull'educazione all'aria aperta e sui modi per combinarli nelle vostre classi. Vi verranno fornite risorse dettagliate su come implementarle con i bambini in età



Co-funded by  
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

This document is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) except where otherwise noted.

prescolare in modo semplice e con materiali e strumenti semplici. Soprattutto, però, troverete suggerimenti su come condurre l'educazione alla sostenibilità in una scuola dell'infanzia e a casa in modo interessante sia per i bambini che per gli adulti. È possibile utilizzare scenari già pronti per laboratori sulla sostenibilità in cinque lingue. Potete anche utilizzare idee per interi percorsi di apprendimento che includono attività legate da un comune denominatore: le stagioni dell'anno e gli ambiti della natura. Se vi piacciono le nostre proposte, potete unirvi al KidsLab4 Sustainability come co-creatori, commentando le nostre proposte e creando le vostre idee, attività e percorsi educativi. Buon divertimento con la sostenibilità!

## 12. Come sviluppare il proprio percorso di apprendimento?

1. Utilizzate un motore di ricerca e trovate una parola chiave che vi interessa (stagione dell'anno; sfera della natura; concetto scientifico, ecosistema, ecc.)
2. Cercate le risorse sul sito web del progetto:  
<https://kidslab4sustainability.eu/aree-dellarchivio/#areas>
3. Scegliete le risorse che ritenete correlate alla parola chiave e che potrebbero soddisfare le vostre aspettative;
4. Progettate il vostro percorso di apprendimento utilizzando il seguente [link](#);
5. Create una descrizione video delle attività del percorso di apprendimento usando [questo modello](#);
6. Pubblicate e condividete i vostri percorsi con gli altri sul sito web del progetto;
7. Svolgete il vostro percorso di apprendimento con i bambini e condividete i risultati con noi utilizzando la [griglia di monitoraggio](#).



Co-funded by  
the European Union

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

## Bibliografia

- Branche, C., Ozanne-Smith, J., Oyebite, K., & Hyder, A. A. (2008). World report on child injury prevention.  
<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=UeXwoNh8sbwC&oi=fnd&pg=PR7&dq=World+report+on+child+injury+prevention&ots=hl5tULav0E&sig=04dbuaibFpmnGMRrOu8xwXWOGwg#v=onepage&q=World%20report%20on%20child%20injury%20prevention&f=false>
- Gelman, R., & Brenneman, K. (2004). *Science learning pathways for young children*. *Early childhood research quarterly*, 19(1), 150-158.  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0885200604000110?via%3Dihub>

## Sito web

For further and updated information about this project please see:

<http://kidslab4sustainability.eu>

## Social media

[Facebook](#)

[YouTube channel](#)

**Instagram:** KidsLab4Sustainability\_eu



**Co-funded by  
the European Union**

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

This document is licensed under a **Creative Commons Attribution 4.0 International license** except where otherwise noted.



**Co-funded by  
the European Union**

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

This document is licensed under a **Creative Commons Attribution 4.0 International license** except where otherwise noted.