



RIFIUTI IN GIOCO

Laboratorio esperienziale sui rifiuti

DESTINATARI: sezioni dei 3, 4, 5 anni della scuola dell'infanzia

CONTENUTI: I bambini, per loro naturale inclinazione, sono portati a vivere in maniera più profonda il contatto con la natura e ad essere maggiormente sensibili riguardo il tema dell'educazione ambientale. È importante però avvicinarli a certi argomenti con proposte stimolanti e divertenti, con attività coinvolgenti che possano imprimere in loro messaggi importanti quali il riconoscimento dei vari materiali per la raccolta differenziata, l'importanza della riduzione dei rifiuti e del loro corretto conferimento. Attraverso il **gioco** e l'**esperienza diretta** il laboratorio propone una modalità divertente per affrontare il tema della raccolta e del riciclo dei rifiuti. Grazie a giochi a squadre, i bambini sviluppano l'acquisizione di pratiche quotidiane sostenibili. Utilizzando una **didattica inclusiva**, ogni alunno può dare il proprio contributo nel superamento delle prove e al termine può riportare ai compagni e agli insegnanti le informazioni **apprese durante il percorso**

OBIETTIVI DIDATTICI

- Rendere bambine/i e la scuola veicoli efficaci attraverso i quali diffondere, nelle famiglie e nella società in generale, comportamenti più consapevoli e rispettosi nei confronti dell'ambiente, con particolare riferimento al tema dei rifiuti e della raccolta differenziata.
- Sviluppare la memoria e la capacità di osservazione
- Attraverso il gioco potenziamento delle discipline motorie e della capacità di riflessione sulle proprie esperienze personali
- Sensibilizzare alla problematica dell'abbandono dei rifiuti negli ambienti naturali

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO: 1 incontro in sezione di 1,5 ore

ATTIVITÀ PROPOSTE

- L'operatore arriva a scuola sotto la veste di massimo esperto di Ambiente e chiede la collaborazione della sezione per aiutare la Natura e il nostro pianeta, superando una serie di prove e giochi:
- *Gioco 'Riciclo o Recupero'*: tramite un gioco i bambini imparano a riconoscere le varie tipologie di rifiuto e a comprendere il concetto di riciclo e di recupero.
- *Gioco 'Il Memory dei rifiuti'*: divisi a squadre i bambini si sfidano al gioco del memory, dove sulle tessere sono illustrati diversi rifiuti.
- *Gioco 'Puliamo il mondo'*: gioco motorio in cui i bambini devono ripulire dai rifiuti un paesaggio naturale e poi scegliere il bidone corretto in cui conferire.
- Feedback verbale da parte di bambine/i, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.



L'APPRENDISTA RICICLONE

Storytelling alla scoperta dei rifiuti e della raccolta differenziata

DESTINATARI: sezioni dei 3, 4, 5 anni della scuola dell'infanzia

CONTENUTI

Il progetto ha inizio con il racconto della storia ideata e realizzata da La Lumaca "Le avventure di un apprendista riciclone", un simpatico maghetto che affronta la tematica dell'accumulo e del riciclo dei rifiuti. Il laboratorio propone un'attività **narrativa** e di **storytelling** per favorire il coinvolgimento emotivo di bambine/i e fornire loro chiavi di accesso più immediate a concetti complessi e astratti. La lettura è accompagnata da immagini ed esperienze pratiche, che coinvolgono attivamente i partecipanti attraverso l'osservazione, il gioco e le emozioni. L'approccio **hands-on** **laboratoriale** ed **esperienziale**, unito a metodologie attive e partecipate, genera un ambiente divertente e informale, in grado di trasmettere i concetti complicati in maniera semplice ed efficace.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Introdurre il concetto di rifiuto e saperne riconoscere le varie tipologie e i materiali di cui sono composti.
- Orientare bambine/i verso una corretta gestione dei rifiuti nella vita quotidiana.
- Promuovere la riduzione degli sprechi.
- Stimolare la curiosità favorendo l'esplorazione attraverso i cinque sensi.
- Rendere bambine/i e la scuola veicoli efficaci attraverso i quali diffondere, nelle famiglie e nella società in generale, comportamenti più consapevoli e rispettosi nei confronti dell'ambiente, con particolare riferimento al tema dei rifiuti e della raccolta differenziata.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 11, 12 e 15.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO: 1 incontro in sezione di 1,5 ore

ATTIVITÀ PROPOSTE

- *Le avventure di un apprendista riciclone:* la classe si trasforma in un piccolo palcoscenico e i bambini sono coinvolti nella narrazione della storia del simpatico maghetto. Immagini, suoni e parole catturano l'attenzione dei bambini e introdurranno la tematica del riciclo dei rifiuti. Il racconto è seguito da un breve approfondimento sulla raccolta differenziata, sul perché è importante che venga fatta e sul riciclo.
- *Giochi ed esperienza sensoriale* sui rifiuti e i loro diversi materiali per scoprire le forme e i colori che stanno alla base della raccolta differenziata; rifiuto misterioso, divisi in gruppi di 2-3 bimbi, all'interno di un sacco misterioso devono essere cercati i rifiuti che l'operatore mostra loro. Una volta trovati, gli oggetti devono essere associati al contenitore per la raccolta differenziata corretto.
- Feedback verbale da parte di bambine/i, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.



GREEN TWISTER

Coding a squadre per imparare le buone pratiche per l'ambiente

DESTINATARI: classi 1° e 2° della scuola primaria

CONTENUTI: Il percorso prevede l'utilizzo del **coding** che permette di affrontare il tema della sostenibilità ambientale in una chiave innovativa ed interattiva, stimolando una modalità di apprendimento diversa basata sulle competenze logiche e computazionali. L'attività si sviluppa attraverso le metodologie del **cooperative learning** e del **problem solving** che facilitano la cooperazione ed il superamento condiviso di limiti e ostacoli, rafforzando così l'apprendimento di concetti e fenomeni e stimolando comportamenti virtuosi.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Affrontare il tema del rispetto dell'ambiente e stimolare comportamenti sostenibili.
- Facilitare la cooperazione ed il superamento condiviso di limiti e ostacoli, rafforzando l'apprendimento di concetti e fenomeni legati alla gestione dei rifiuti.
- Sviluppare competenze logiche e il linguaggio computazionale.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 6, 7, 11, 12, 13 e 15.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO: 1 incontro in classe di 1,5 ore

ATTIVITÀ PROPOSTE

- *Il gioco del coding* è una innovativa attività di programmazione informatica in forma di gioco. La classe ha a disposizione un kit per il coding composto da alcune Bee-Bot e da un tabellone di gioco. I bambini, suddivisi in piccoli gruppi, elaborano le proprie scelte sotto forma di istruzioni sequenziali che assegnano ai robot, programmandoli direttamente. I Bee-Bot si animano così su di un grande tabellone illustrato e permettono alla classe di vedere concretizzarsi le scelte fatte, di fare scoperte e rivedere l'opzione scelta per poi optare verso percorsi alternativi. L'approccio tecnologico applicato alle tematiche ambientali stimola l'uso della logica nell'affrontarne gli aspetti critici permettendo ai bambini di risolvere problemi "da grandi" in modo divertente e stimolante.
- Feedback verbale da parte di bambine/i, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.



ENERGIOCA

Sfide di gruppo per scoprire il valore dell'energia

DESTINATARI: classi 4° e 5° della scuola primaria

CONTENUTI: attraverso la **partecipazione attiva** e l'**esperienza diretta** ragazze/i entrano in contatto con i segreti e le curiosità delle varie forme di energia, scoprono come utilizzarle in modo intelligente, senza sprechi e imparano a riconoscere le energie alternative, come ad esempio la produzione di energia dal rifiuto organico. In questo laboratorio si propone un'attività di **gaming**, un'attività accattivante e coinvolgente che permette di approfondire la tematica trattata tramite l'inserimento di punti, sfide e ricompense. Quando il gaming è applicato in ambito educativo a fini didattici si parla, generalmente, di **edutainment** e permette di raggiungere i risultati attesi.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Creare interesse e curiosità nei confronti dell'energia con l'obiettivo principale di stimolare un senso di responsabilità per limitarne lo spreco.
- Scoprire le fonti energetiche alternative, come per esempio quella prodotta dal rifiuto organico.
- Sviluppare nei bambini, i cittadini di domani, una coscienza ambientale rivolta alla tutela del territorio.
- Favorire la socializzazione e l'attività di gruppo.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 7, 11 e 15.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO: 1 incontro in classe di 1,5 ore

ATTIVITÀ PROPOSTE

- *Esperimenti scientifici* che mostrano le caratteristiche delle diverse forme di energia, come ad esempio "Magico bicarbonato", "La bacchetta magica", "I palloncini elettrostatici".
- *Come si crea l'Energia:* modellini e giochi per capire quali sono e come si producono le diverse forme di energia.
- *Energioca:* gioco a squadre per imparare e scoprire i segreti e le curiosità rispetto ai temi di produzione, utilizzo, spreco dell'energia. Grazie ad un tabellone di 4 mq, collocato sul pavimento della classe, i bambini e le bambine potranno confrontarsi sul tema proposto e aumentare la consapevolezza rispetto allo spreco della risorsa energia.
- Feedback verbale da parte di bambine/i, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.



1,2,3 COMPOST

Laboratorio sul rifiuto organico

DESTINATARI: tutte le classi della scuola primaria

CONTENUTI: attraverso l'attivo coinvolgimento degli alunni con lo **storytelling** per i più piccoli e con giochi, esperienze sensoriali e pratiche per i più grandi, l'educatore presenterà il ciclo dei rifiuti organici in natura, gli organismi decompositori, il concetto di biodegradabilità e quello di rifiuto come risorsa, sottolineando l'importanza del compostaggio domestico. L'esposizione dei contenuti attraverso un approccio manipolativo ed esperienze sensoriali garantisce l'attivo coinvolgimento degli studenti, stimolando la curiosità e la formulazione di domande, inoltre attraverso il **problem solving** i bambini saranno guidati a comprendere la complessità dei fenomeni naturali. **L'attività creativa e manipolativa** contribuirà poi a rafforzare il processo di apprendimento dei concetti trasmessi, oltre a sviluppare le proprie capacità espressive.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Stimolare riflessioni sul tema dei rifiuti, con particolare riferimento al rifiuto organico
- Valorizzare il rifiuto organico come risorsa
- Conoscere le modalità di raccolta del rifiuto organico e del suo impiego per produrre compost
- Favorire la scoperta attraverso l'osservazione e la manipolazione
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 12, 13 e 15.

MODALITA' DI SVOLGIMENTO: 1 incontro in classe di 1,5 ore

ATTIVITA' PROPOSTE:

- *Introduzione all'argomento.* Per il 1° ciclo della primaria lettura della storia 'Federico il verme amico' di Sima Özkan e Orhan Ata; per il 2° ciclo della primaria: cosa succede in natura? La natura come smaltisce i rifiuti? Esperienze pratiche ed esempi di degradazione di rifiuti diversi e in ambienti diversi
- *Ma che rifiuto sei?* Gioco di squadra multimediale per imparare a riconoscere i rifiuti organici dalle altre tipologie di rifiuti prodotti quotidianamente nelle nostre case.
- *Costruzione di una compostiera:* bambini saranno coinvolti nella costruzione di una compostiera con materiale di recupero, proveranno a capire cosa avviene all'interno di essa, chi compie questo prezioso lavoro di decomposizione degli scarti alimentari e vegetali e come essi diventino compost per arricchire il terreno dell'orto scolastico.
- Feedback verbale da parte di bambine/i, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.



PLASTIC GAME

Laboratorio sugli imballaggi di plastica

DESTINATARI: 3°, 4° e 5° della scuola primaria

CONTENUTI: il laboratorio privilegia l'**approccio sperimentale** ed alterna **esperienze scientifiche** a momenti di **brainstorming**, attività multimediali e manuali che permettono ai ragazzi di capire cos'è la plastica, la sua storia, le sue proprietà chimico-fisiche e le conseguenze dell'eccessiva produzione/consumo della stessa. Nella seconda parte del laboratorio viene proposto un grande **gioco multimediale** che permette di coinvolgere in modo attivo gli studenti e li sensibilizza su una tematica importante e coinvolgente spingendoli a collaborare. L'entusiasmo generato dalla sfida a squadre fra le classi permette di affrontare in una maniera differente numerosi temi ambientali e scientifici, dando agli insegnanti numerosi spunti di approfondimento successivi.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Introdurre il concetto di rifiuto e sapere riconoscere i materiali di cui sono composti, con particolare riferimento ai rifiuti in plastica.
- Generare una coscienza ambientale nei confronti della riduzione dei rifiuti.
- Favorire la consapevolezza del riuso e del riutilizzo dei materiali.
- Sviluppare abilità manuali e creative.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 11, 12 e 15.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO: 1 incontro in classe di 1,5 ore

ATTIVITÀ PROPOSTE

- *Brainstorming* iniziale per introdurre l'argomento.
- *Presentazione multimediale* che guida i bambini e le bambine nella conoscenza della plastica di quelle che sono le principali conseguenze legate alla sovra produzione di rifiuti plastici, le strategie di riduzione e riutilizzo in un'ottica di economia circolare.
- *Plastic game*: la classe divisa in squadre si sfida ad un quiz multimediale sulle tematiche affrontate nella prima parte del laboratorio.
- Feedback verbale da parte di bambine/i, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.



OLIMPIADI DEI RIFIUTI

Laboratorio sui rifiuti e la corretta raccolta differenziata

DESTINATARI: tutte le classi della scuola primaria

CONTENUTI: parlare di rifiuti e della loro riduzione già nei primi anni della scuola primaria risulta di fondamentale importanza per l'acquisizione, da parte dei bambini, di modelli comportamentali consapevoli e sostenibili che mirano a fare della raccolta differenziata una "sana" abitudine quotidiana. Attraverso il **gioco** e l'**esperienza diretta**, propone ai bambini/e un modo divertente per acquisire pratiche quotidiane consapevoli e sostenibili. Ogni alunno potrà dare il proprio contributo alla realizzazione dell'elaborato della classe (cooperative learning) e potrà raccontare ai compagni le nuove scoperte realizzate durante il percorso (**peer education**).

OBIETTIVI DIDATTICI

- Stimolare la riflessione sul problema dei rifiuti, sul loro ciclo di vita e promuovere la loro riduzione alla fonte.
- Conoscere le modalità di raccolta differenziata del proprio territorio.
- Educare al recupero, al riciclo, al riuso e alla riduzione degli sprechi.
- Incentivare l'acquisizione di modelli comportamentali socialmente utili e consapevoli.
- Sostenere l'idea che anche le piccole azioni possono portare a grandi risultati e che ciascuno è protagonista del proprio futuro.
- Favorire il gioco e l'esperienza diretta come strumento per sviluppare comportamenti consapevoli e sostenibili.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 10, 13, 15 e 16.

MODALITA' DI SVOLGIMENTO: 1 incontro in classe di 1,5 ore

ATTIVITA' PROPOSTE:

Nella prima parte dell'incontro la classe verrà suddivisa in squadre e saranno coinvolti in **DIVERTENTI GIOCHI**, come ad esempio:

- *La ruscotenda*: imparare a conferire nell'apposito contenitore per la raccolta differenziata un'ampia gamma di rifiuti pescati da una piccola tenda;
- *Il pranzo è servito*: divertente gioco per imparare come differenziare il rifiuto organico;
- *Da cosa nasce cosa*: incastri e associazioni sono alla base di questa prova pratica per capire cosa nasce dal riciclo dei materiali di uso quotidiano.
- *Quanto tempo?* i tempi di degradazione dei rifiuti non avranno più segreti, insieme i bambini e le bambine scopriranno quanto tempo ci impiegano i rifiuti che l'uomo produce ogni giorno se immessi nell'ambiente naturale.

Nella seconda parte dell'incontro invece la classe sarà guidata nella costruzione di un *TRASH-BOOK* (il lap book dei rifiuti), per identificare in modo chiaro e divertente a quali categorie appartengono i rifiuti che vengono prodotti ogni giorno, in che quantità vengono prodotti, cosa possono diventare attraverso il riciclo, l'upcycling o il recupero.



INDOVINA CHI... è UN RIFIUTO COSÌ! Laboratorio sul valore del rifiuto organico

DESTINATARI: tutte le classi della scuola secondaria di primo grado

CONTENUTI: I rifiuti, se non adeguatamente trattati, non costituiscono soltanto un problema ambientale ma anche una perdita economica. Il rifiuto organico in particolare viene comunemente considerato "utile" solo per produrre il compost, come ammendante agricolo o per la produzione di biocombustibile, ma è veramente così? Prima di arrivare al compostaggio, domestico e industriale, riusciamo a valorizzare tale rifiuto? il laboratorio si pone come obiettivo quello di capire meglio come lo scarto può diventare una risorsa. Modalità di **brainstorming** e di interazione continua, stimoleranno la curiosità di alunne e alunni contribuendo a tenere alta l'attenzione, a porsi domande e a confrontarsi coi coetanei. Inoltre verrà utilizzato il **gioco** come metodologia di apprendimento attivo, particolarmente efficace per trasmettere concetti la cui comprensione e memorizzazione può risultare non immediata da parte dei ragazzi.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Educare al recupero, al riciclo, al riuso e alla riduzione degli sprechi.
- Valorizzare il rifiuto organico come risorsa.
- Conoscere le modalità di raccolta del rifiuto organico e del suo impiego per produrre compost.
- Sensibilizzare ragazze/i verso una corretta gestione dei rifiuti per contribuire alla diffusione delle buone pratiche ambientali nelle scuole e nelle famiglie.
- Stimolare il lavoro di gruppo, lo scambio di informazioni tra pari e la cooperazione.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 11, 12 e 13.

MODALITA' DI SVOLGIMENTO: 1 incontro in classe di 1,5 ore

ATTIVITA' PROPOSTE:

- Prima dell'incontro, gli alunni riceveranno una scheda da compilare per scoprire quale e quanto rifiuto organico ogni famiglia produce.
- All'inizio del laboratorio in classe si analizzeranno le schede compilate dai singoli alunni, focalizzando l'attenzione sulle norme anti-spreco del cibo: come fare e cosa fare per non sprecare cibo, lo spreco alimentare è tanto più illogico quanto più aumenta la produzione di rifiuti e la crisi ambientale, oltre che l'impoverimento e la denutrizione.
- *Gioco a quiz:* suddivisi in squadre, i ragazzi e le ragazze sono chiamati a riflettere come si può riutilizzare il rifiuto organico prima di trasformarlo in compost, attraverso semplici e fattibili impieghi casalinghi ma anche attraverso conversioni industriali più complesse e impensabili.
- *Decalogo antispreco.*
- Feedback verbale da parte dei ragazzi, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.



DIFFERENZIAMO

Laboratorio sulla raccolta differenziata

DESTINATARI: tutte le classi della scuola secondaria di primo grado

CONTENUTI: la conoscenza delle diverse tipologie di materiali - carta, plastica, vetro, alluminio, RAEE e rifiuto organico – è fondamentale per comprendere le loro numerose applicazioni in campo industriale, e, al contempo gli impatti che possono avere sull'ambiente qualora non siano differenziate e conferite in modo corretto. Il laboratorio tratta il tema dei rifiuti e della raccolta differenziata e, attraverso il **gioco** e l'**esperienza diretta**, propone ai ragazzi un modo divertente per acquisire pratiche quotidiane consapevoli e sostenibili. L'educatore con l'ausilio di una presentazione multimediale dinamica e interattiva, fondamentale per mantenere sempre alta l'attenzione dei ragazzi, si sofferma sul destino dei diversi materiali, toccando temi quali la raccolta differenziata, le 5 R dei rifiuti, la lotta agli sprechi e i principi del modello economico circolare che permette di trasformare i rifiuti in risorse.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Educare e diffondere la cultura della sostenibilità ambientale con particolare riferimento alla tutela delle risorse ambientali.
- Promuovere ed evidenziare buone pratiche di sostenibilità ambientale legate al tema dei rifiuti, dalla raccolta differenziata, al trattamento e riciclo.
- Orientare i ragazzi verso una corretta gestione dei rifiuti nella vita quotidiana.
- Stimolare il pensiero secondo cui la vita di un bene, e in particolare dei materiali di cui è fatto, non si esaurisce dopo il suo primo utilizzo.
- Stimolare il lavoro di gruppo e il confronto fra pari.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 6, 7, 11, 12, 13 e 15.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO: 1 incontro in classe di 1,5 ore

ATTIVITÀ PROPOSTE

- *Fai la differenza:* i ragazzi ricevono un sacco nero contenente diverse tipologie di rifiuti, con l'aiuto di un tablet e di un applicazione, devono prima separare correttamente i materiali e poi capire se questi siano derivati da materie prime o da materiale riciclato.
- Visione di una *presentazione interattiva* sulla modalità di raccolta differenziata e di riduzione dei rifiuti.
- *Giochi multimediali* sui tempi di degradazione delle varie tipologie dei rifiuti.
- Feedback verbale da parte di ragazze/i, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.



RIFIUTI ROBOTICI

Laboratorio sui RAEE

DESTINATARI: tutte le classi della scuola secondaria di primo grado

CONTENUTI: l'economia circolare è un nuovo modo di pensare l'economia, passare dalla linea al cerchio: da un modello economico lineare basato su "produci/consuma/getta" che si scontra con la limitatezza delle risorse naturali, gli impatti ambientali e la gestione sempre più complessa dei rifiuti, a un altro, quello circolare, rigenerativo e ricostitutivo nel quale il cerchio si chiude e riapre. Il percorso vuole accompagnare gli studenti alla scoperta di questa nuova prospettiva, per "sembrare" i principi di questo stile di vita del presente e del futuro. **Il confronto fra pari e il problem solving** rendono la proposta molto coinvolgente. I partecipanti non sono semplici spettatori, ma vengono coinvolti direttamente nelle attività, con lo scopo di acquisire competenze attraverso una esperienza pratica che viene a contatto con problematiche reali e concrete. Il laboratorio prevede l'utilizzo della metodologia didattica del **tinkering**, grazie alla quale gli alunni possono dare libero sfogo alla creatività e all'invenzione, infatti sono coinvolti nel progetto di ideazione e di creazione, grazie alla raccolta di materiali elettrici e di recupero che non servono più.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Stimolare il pensiero secondo cui la vita di un bene, e in particolare dei materiali di cui è fatto, non si esaurisce dopo il suo primo utilizzo.
- Illustrare gli scenari e le prospettive dell'economia circolare.
- Acquisire il concetto di impronta ecologica.
- Conoscere le componenti principali dei RAEE, il loro recupero e smaltimento, con focus particolare sugli smartphone.
- Analizzare i propri comportamenti per promuovere quelli ecologicamente più compatibili.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 11 e 12.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO: 1 incontro in classe di 1,5 ore

ATTIVITÀ PROPOSTE

- *Brainstorming* sulla vita dei rifiuti, e in particolare sui RAEE e sull'economia circolare.
- *Alla scoperta dei RAEE:* come un rifiuto speciale può diventare una risorsa.
- La classe suddivisa in piccoli gruppi viene coinvolta nello smontaggio di alcuni apparecchi elettrici ed elettronici per scoprirne i componenti e i materiali preziosi nascosti al loro interno.
- *Trash robot:* a seguire il materiale smontato riassembleato per dare origine a bellissimi robot, che grazie all'utilizzo di un piccolo motorino meccanico, potranno anche compiere piccoli movimenti
- Feedback verbale da parte di ragazze/i, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.



SPRÈCONARY

Gioco della spesa consapevole finalizzato alla riduzione degli imballaggi

DESTINATARI: tutte le classi della scuola secondaria di primo grado

CONTENUTI: il percorso sviluppa il concetto di spreco in tutte le sue forme e propone una occasione concreta per permettere a ragazze/i di riflettere sulla limitatezza delle risorse del nostro pianeta e sull'uso responsabile che l'uomo dovrebbe farne.

Nello sviluppo del laboratorio vengono utilizzate diverse metodologie educative per favorire la partecipazione attiva e creare un ambiente di apprendimento stimolante.

In particolare sono previste **discussioni di gruppo, brainstorming**, videoproiezioni e giochi a squadre per consentire agli studenti di fare ricerca, di ipotizzare nuove soluzioni e di lavorare insieme con un obiettivo comune.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Educare al recupero, al riciclo, al riuso e alla riduzione degli sprechi.
- Approfondire il concetto di "consumo responsabile".
- Rendere gli studenti in grado di analizzare i propri comportamenti quotidiani e di ipotizzare soluzioni alternative più eco-compatibili.
- Sensibilizzare ragazze/i verso una corretta gestione dei rifiuti per contribuire alla diffusione delle buone pratiche ambientali nelle scuole e nelle famiglie.
- Stimolare il lavoro di gruppo, lo scambio di informazioni tra pari e la cooperazione.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 11, 12 e 13.
-

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO: 1 incontro in classe di 1,5 ore

ATTIVITÀ PROPOSTE

- *Brainstorming* sul tema dello spreco in cui, a ciascuno ragazzo/a, viene chiesto di pensare allo spreco e di scrivere almeno 5 parole da abbinare liberamente a questo concetto. Di seguito, per restituire alla classe la fotografia di tutte le parole emerse, si realizza una *world cloud* ovvero una rappresentazione visiva che ha la peculiarità di attribuire un font di dimensioni più grandi alle parole che ricorrono maggiormente.
- Laboratorio "*La spesa consapevole*": mentre facciamo la spesa stiamo già riempiendo il nostro sacco di rifiuti. In questa attività ragazze/i, suddivisi in gruppi, sono invitati a simulare una spesa ponendo la massima attenzione alla tipologia di prodotti, agli imballaggi e alle indicazioni riportate in etichetta. Il loro compito sarà quello di individuare i prodotti a minore impatto ambientale e realizzare una spesa quanto più possibile sostenibile.
- *Spreco quiz*: attività a squadre, con l'ausilio di tablet, per verificare le competenze acquisite da ragazze/i nell'ambito della lotta allo spreco.
- Feedback verbale da parte di ragazze/i, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.



CLIMA FORZA 4 Esperienze pratiche per prevenire il cambiamento climatico

DESTINATARI: tutte le classi della scuola secondaria di secondo grado

CONTENUTI: cambiamenti climatici, riscaldamento globale, effetto serra...sappiamo davvero di cosa si tratta? Quali sono gli scenari futuri? Percorso alla scoperta del clima, dove i ragazzi sono chiamati a riflettere e approfondire in modo dinamico e coinvolgente il tema della gestione delle risorse da parte dell'uomo e dalla crisi climatica, con lo scopo di suscitare idee e soluzioni condivise, per passare da un sistema di economia lineare ad un sistema circolare. Grazie all'utilizzo di una **presentazione interattiva multimediale** vengono proposte **attività pratiche e momenti di approfondimento** per suscitare negli alunni uno spirito critico e riflessioni costruttive rispetto alla tematica affrontata. Il laboratorio privilegia la **partecipazione attiva** e propone una **didattica inclusiva** che permette ad ogni alunno di dare il proprio contributo e di mettere in luce i comportamenti virtuosi volti a ridurre gli impatti ambientali.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Favorire la consapevolezza del legame che intercorre fra le problematiche ambientali oggi maggiormente presenti sul nostro pianeta: cambiamenti climatici, esauribilità delle risorse, deterioramento della qualità dell'aria e dell'acqua, perdita di biodiversità, aumento dei fenomeni meteorologici estremi, desertificazione.
- Focalizzare l'attenzione sui processi e sulle correlazioni tra uomo e ambiente.
- Stimolare la capacità di osservazione, il rispetto dell'ambiente e le risorse naturali, con una particolare riflessione rispetto alla loro limitatezza.
- Riflettere sulle differenze che ci sono fra un sistema di produzione lineare e uno circolare. Far comprendere la rilevanza dei comportamenti e delle scelte individuali e promuovere una mentalità più attenta, critica e meno influenzabile dai modelli di consumo veicolati dai mass-media.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 6, 7, 11, 12, 13 e 15.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO: 1 incontro in classe di 1,5 ore

ATTIVITÀ PROPOSTE

- *Presentazione Prezi* interattiva che porta la classe ad affrontare diverse tematiche, quali la limitatezza delle risorse e l'utilizzo da parte dell'uomo, il riciclo dei rifiuti con un particolare riferimento all'economia circolare, l'utilizzo di energie e fonti rinnovabili.
- *Overshoot Day*: cos'è e che significato ha per il pianeta e per i suoi abitanti.
- Focus sul consumo di materie prime, lotta agli sprechi e analisi di alcune filiere significative
- *Quiz multimediale* sui cambiamenti climatici, cosa sono e come possiamo combatterli.
- Feedback verbale da parte di ragazze/i, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.



A-JENGA

World caffè sull'Agenda 2030

DESTINATARI: tutte le classi della scuola secondaria di secondo grado

CONTENUTI: l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile è un programma d'azione per le persone, il pianeta e la prosperità sottoscritto nel settembre 2015 dai governi dei 193 Paesi membri dell'ONU. Suddivisa in 17 macro-obiettivi (SSO) è uno straordinario documento che può essere assunto come "orizzonte di riferimento" per percorsi didattico/educativi interdisciplinari. Il percorso proposto vuole quindi essere una occasione per portare all'attenzione degli studenti le tematiche dell'Agenda 2030 attraverso attività pratiche e laboratoriali.

L'attività laboratoriale proposta utilizza il metodo denominato **World Cafè** che permette di affrontare argomenti complessi utilizzando una modalità colloquiale, attraverso il dialogo, il confronto e la discussione tra pari. La modalità informale che simula la conversazione di persone che si trovano sedute al tavolino del bar, permette a ragazze/i di proporre idee e di illustrare punti di vista differenti creando opportunità di scambio e partecipazione al dialogo.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Connettere le problematiche mondiali e locali e gli strumenti per affrontarli (i 17 SDGs Agenda 2030).
- Avere cura di sé, degli altri e dell'ambiente (riflessione su consapevolezza ed etica della responsabilità).
- Conoscere e misurare le performance di sostenibilità della propria città e Scuola.
- Riflettere sulle conseguenze delle azioni individuali e delle organizzazioni di cui si è parte.
- Vagliare le alternative possibili e operare per metterle in pratica.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO: 1 incontro in classe di 1,5 ore

ATTIVITÀ PROPOSTE

- *World Cafè:* la classe viene suddivisa in 4 o 5 tavoli di lavoro, dedicati ad alcuni obiettivi dell'Agenda 2030. Ragazze/i cambiano postazione ogni 20 minuti e al termine della rotazione una discussione in stile *Town Meeting* aiuterà a trarre conclusioni e proporre idee per il futuro. Ogni tavolo sarà inoltre dotato di materiali per stimolare la riflessione, la discussione e il dibattito, come ad esempio tablet con contenuti audio e video, immagini e testimonianze.
- Feedback verbale da parte di ragazze/i, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.



ECO DETECTIVE

Visita guidata agli impianti tecnologici di trattamento dei rifiuti di A&T 2000 S.p.A.

DESTINATARI: classe 5° scuola primaria, tutte le classi della scuola secondaria di primo e secondo grado

CONTENUTI: le visite didattiche guidate rivestono un ruolo importante nella formazione degli studenti e costituiscono un valido strumento nell'azione didattico-educativa. E' un'attività finalizzata alla conoscenza degli impianti A&T 2000, punti nevralgici del sistema di gestione dei rifiuti del territorio e favoriscono l'apprendimento di importanti contenuti disciplinari, l'osservazione diretta sul campo e l'esplorazione dell'ambiente circostante. Inoltre consentono un positivo sviluppo delle dinamiche sociali del gruppo classe, sollecitano la curiosità e promuovono una forma di apprendimento attivo e significativo, legato alla realtà.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Stimolare la riflessione sul problema dei rifiuti e sul loro ciclo di vita.
- Approfondire quali sono le modalità di un corretto conferimento, riciclo o smaltimento dei rifiuti e valutare gli effetti ambientali che l'eccesso della loro produzione provoca per l'uomo e per l'ambiente.
- Favorire l'adozione di stili di vita sostenibili.
- Acquisire atteggiamenti responsabili nel rispetto delle regole di convivenza civile;
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 9, 11 e 12.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO: 1 incontro presso l'impianto di 1 ora. Trasporto a carico delle scuole.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Gli alunni sono guidati alla scoperta dei principali sistemi tecnologici che garantiscono la gestione dei rifiuti. È possibile scegliere fra 2 diversi impianti, quello di selezione di Rive d'Arcano e quello di compostaggio con recupero energetico di Pannellia (Codroipo). Gli studenti vengono accompagnati da educatori esperti e da un tecnico dell'impianto, attraverso un preciso e organizzato percorso di visita a tappe concordato e definito in base alle indicazioni di sicurezza fornite dai tecnici referenti degli impianti. Gli studenti possono fare un'esperienza unica e osservare con i propri occhi tutto quello che sta dietro alla gestione dei rifiuti.
- Feedback verbale da parte di bambine/i, ragazze/i, conclusioni e invio del questionario di gradimento ai docenti.



SWAP PARTY

DESTINATARI: tutte le classi della scuola secondaria di secondo grado

CONTENUTI: l'importanza dell'economia circolare e del cambio di paradigma rispetto all'attuale modello di sviluppo viene trattata con i ragazzi attraverso una tematica a loro molto vicina: la moda e il fast fashion. Quando si parla di moda c'è infatti un dato difficilmente contestabile, sottolineato anche dalla Commissione europea, secondo cui il settore del tessile sia uno dei più impattanti sull'ambiente a livello globale. La moda è infatti una potente industria che intreccia due delle più importanti sfide del nostro secolo: quella ambientale contro la crisi climatica in atto e quella sociale per il rispetto dei diritti umani. È inoltre un settore che accoglie al proprio interno molte figure professionali in cui giovani e meno giovani lavoratori sviluppano e sfruttano talenti e competenze creative, tecniche, finanziarie.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Illustrare gli scenari e le prospettive dell'economia circolare.
- Imparare a distinguere ciò che è green da ciò che non lo è.
- Creare i collegamenti tra l'economia circolare e i concetti di sviluppo, territorio, innovazione, mercato, istituzioni, democrazia.
- Dimostrare che economia ed ambiente, se intesi nella direzione della sostenibilità, presentano molti punti d'incontro.
- Imparare a fare scelte di consumo consapevoli
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 11, 12 e 13.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO: 1 incontro da 1 ora a classe e 1 evento finale di una mattina aperto a tutte le classi partecipanti (il progetto richiede un minimo di 4 classi)

ATTIVITÀ PROPOSTE

- **1° incontro:** nella stessa mattina, a rotazione, in uno spazio messo a disposizione della scuola (es. aula magna) le classi sono invitate in una sessione plenaria di circa 1 ora per approfondire il legame tra economia circolare e fast fashion. Al termine della discussione due studenti per classe saranno incaricati di raccogliere dai compagni, nelle settimane successive, vestiti e accessori destinati allo scambio.
- **2° incontro:** evento finale in cui viene allestito un vero e proprio Swap Party in uno spazio idoneo (per esempio giardino, palestra o aula magna) in cui le classi a rotazione possono scambiare con i compagni il materiale raccolto, seguendo il regolamento diffuso durante l'incontro plenario.



TRIVIAL TIME 2030 - sfida online

DESTINATARI: scuole primarie, secondarie di 1° grado e secondarie di 2° grado.

Possono partecipare tutte le classi che hanno aderito ai progetti didattici promossi da A&T 2000.

ATTIVITA' PROPOSTE: a corollario delle attività didattiche proposte in classe, l'offerta didattica prevede l'organizzazione di una stimolante sfida-quiz in diretta tra classi a colpi di click e di sostenibilità, differenziato in base al target e all'ordine scolastico. Le proposte sono rivolte a tutte le scuole primarie e secondarie di primo e secondo grado del territorio servito da A&T 2000.

Le classi, divise per ordine scolastico, potranno mettersi alla prova partecipando a un quiz interattivo con domande a risposta multipla sui temi della raccolta differenziata, della sostenibilità, dell'economia circolare e del consumo consapevole. Per prepararsi alla sfida riceveranno un kit didattico propedeutico con spunti di approfondimento sulle tematiche del quiz, come per esempio link a video, sitografia, articoli.

Strutturato come un unico appuntamento durante il quale tutte le classi si connetteranno contemporaneamente ad un link e partirà il quiz, utilizzando una specifica applicazione web.

L'iniziativa ha lo scopo di rendere la prova e le tematiche del progetto interessanti ed accattivanti anche per gli studenti. Chi risponderà più velocemente e correttamente alle domande vincerà il contest.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO: 1 incontro online di 1 ora diviso per target

DATA: Scuola Primaria martedì 26 novembre ore 10.00

Scuola Secondaria di 1° grado mercoledì 27 novembre ore 10.00

Scuola Secondaria di 2° grado giovedì 28 novembre ore 10.00