

LABORATORI E PERCORSI

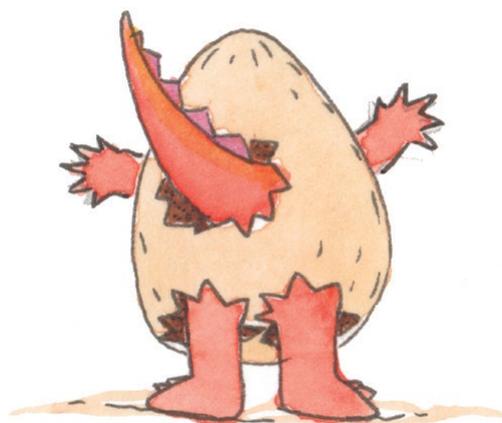
Educazione ambientale

Scuola Primaria

2022/2023



LEGENDA.....	3
SUONI, MELODIE ED ARMONIE... DAI RIFIUTI AGLI STRUMENTI.....	4
PRIMITIVO SARÀ LEI! L'ARTE SOSTENIBILE DELLA PREISTORIA.....	4
ADESSO PIANTALA.....	4
LA GRAMMATICA DELLA MATERIA.....	4
BESTIARIO INFORMALE.....	4
LA NATURA IN FORMA.....	4
ARCHITETTURE IN DIVENIRE.....	4
GIOCO DELL'OCA-ECOLOGICO... ISTRUZIONI PER L'USO!.....	4
DENTRO LA MATERIA.....	4
LE AVVENTURE DI MALNETTUS.....	4
IL CODING DEI RIFIUTI.....	4
CAMBIO ROTTA.....	4
UN LITRO DI LUCE!.....	4
PLASTIC FREE MOVIE.....	4
NO PLASTIC.....	4
ENERGIOCA.....	4
VITE IN BOTTOGLIA!.....	4
DIFFERENZIARE VA DI MODA.....	4
C'È UNA BELLA DIFFERENZA.....	4
BUONE NOTIZIE DAL PIANETA RICICLANDIA.....	4
GREEN TOUR.....	4
FACCIAMO DUE PASSI IN CENTRO.....	4





LEGENDA:



= rifiuti



= storia



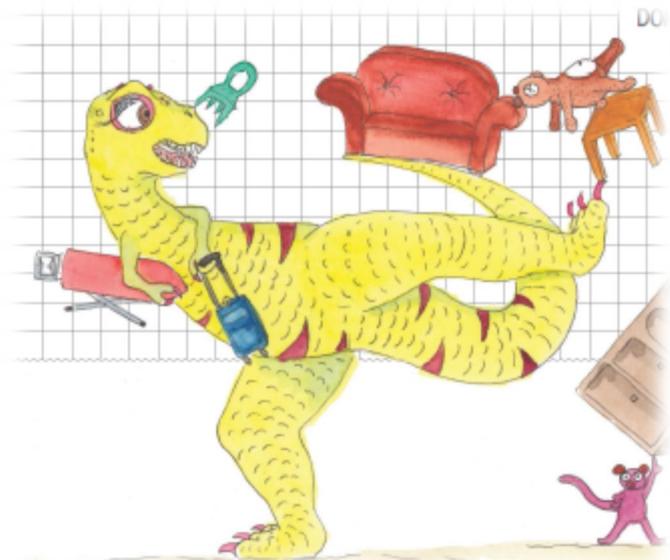
= energia e risparmio energetico



= sostenibilità



= arte



SUONI, MELODIE ED ARMONIE... DAI RIFIUTI AGLI STRUMENTI



Sporchi, inutili, da dimenticare ... i rifiuti non hanno mai goduto di un'ottima reputazione!!! Invece gli oggetti che decidiamo di gettare nel bidone della spazzatura avrebbero ancora tanto da regalare! Scopriamo come, recuperando materiali scartati e trasformandoli in ... strumenti musicali!

Destinatari: il percorso è rivolto a gruppi di 20/25 bambini delle classi 3e, 4e, 5e della scuola Primaria.

Durata: un incontro, presso le scuole, di circa h. 1,30 per ogni gruppo partecipante. E' richiesta l'adesione al percorso di due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Possibilità di svolgimento del laboratorio anche on-line.

Soggetto proponente: AGENTER

NEW!

PRIMITIVO SARÀ LEI! L'ARTE SOSTENIBILE DELLA PREISTORIA



La natura ci dona delle preziose risorse. Lo sapevano bene i nostri antenati preistorici che utilizzavano tutto ciò che la natura offriva per creare oggetti e realizzare bellissimi "capolavori"... prendiamo spunto da loro per creare colori con risorse sostenibili e del tutto inaspettate!

Destinatari: il percorso è rivolto a gruppi di 20/25 studenti delle classi 1° e 2° della scuola Primaria.

Durata: un incontro, presso le scuole, di circa h. 1,30 ore. E' richiesta l'adesione al percorso di due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Non è prevista la modalità on-line.

Soggetto proponente: AGENTER

ADESSO PIANTALA



Cos'è un seme? Quante trasformazioni può assumere? Partendo da una conservazione sulle sue diverse identità i bambini possono costruire un proprio vaso, realizzato interamente con materiali di scarto, dentro cui sarà piantato un seme da curare, innaffiare, far germogliare.

Destinatari: scuola primaria.

Durata: 1 incontro di h. 1,30

Luogo: ReMida Bologna_Terre d'Acqua, Via Turati 13 a Calderara di Reno (BO), all'interno delle scuole che ne facciano richiesta oppure on-line.

Soggetto proponente: ReMida

LA GRAMMATICA DELLA MATERIA



Il percorso vuole approfondire differenze e caratteristiche dei materiali più comuni, analizzare la loro interazione con l'ambiente, comprendere come le azioni e gli agenti atmosferici li modifichino, scoprirne le possibili trasformazioni. Attraverso una prima indagine sui materiali si potranno creare storie, racconti, filastrocche e illustrazioni il cui materiale stesso è protagonista.

Destinatari: scuola primaria (classi 3°, 4° e 5°)

Durata: 1 incontro di h. 1,30

Luogo: ReMida Bologna_Terre d'Acqua, Via Turati 13 a Calderara di Reno (BO), all'interno delle scuole che ne facciano richiesta oppure on-line.

Soggetto proponente: ReMida

BESTIARIO inFORMAle



Partendo dalla lettura di alcuni albi illustrati, i ragazzi sono inviati a progettare un animale fantastico utilizzando semplici forme geometriche da combinare tra loro.

Le bestie create verranno personalizzate attraverso la creazione di texture e la sovrapposizione di diverse tipologie di carte.

Destinatari: scuola primaria.

Durata: 1 incontro di h. 1,30

Luogo: ReMida Bologna_Terre d'Acqua, Via Turati 13 a Calderara di Reno (BO), all'interno delle scuole che ne facciano richiesta (non è previsto il laboratorio on-line).

Soggetto proponente: ReMida

LA NATURA IN_FORMA



Cosa c'è in giardino? Come si trasformano gli elementi naturali nel tempo? Quali mimesi tra una foglia e un tessuto di pizzo? Partendo dall'osservazione, dalla raccolta e dalla catalogazione dei materiali naturali, si potranno creare disposizioni in relazione alla forma, ai colori e alle dimensioni oppure cercare corrispondenze e parallelismi tra carte, stoffe, filati ed elementi naturali.

Destinatari: scuola primaria.

Durata: 1 incontro di h. 1,30

Luogo: ReMida Bologna_Terre d'Acqua, Via Turati 13 a Calderara di Reno (BO) oppure all'interno delle scuole che ne facciano richiesta (non è previsto il laboratorio on-line).

Soggetto proponente: ReMida

ARCHITETTURE IN DIVENIRE



Cosa c'è in una città? Quante forme e dimensioni può avere una casa? L'atelier della costruttività si apre al piacere di costruire, attraverso il gioco combinatorio, sperimentando altezze, pesi, accostamenti ed equilibri: i bambini scelgono, incastrano, sovrappongono e collegano i materiali di scarto per realizzare architetture in continua trasformazione.

Destinatari: scuola primaria.

Durata: 1 incontro di h. 1,30

Luogo: ReMida Bologna_Terre d'Acqua, Via Turati 13 a Calderara di Reno (BO), all'interno delle scuole che ne facciano richiesta (non è previsto il laboratorio on-line).

Soggetto proponente: ReMida

GIOCO DELL'OCA-ECOLOGICO... ISTRUZIONI PER L'USO!



Cosa succede a una cartaccia, una bottiglietta o un mozzicone di sigaretta buttata per incuria o disattenzione a terra? Attraverso il "gioco dell'Oca" ci sfideremo in una gara a squadre ecologica alla scoperta del mondo dei rifiuti e dei suoi effetti! Il paesaggio di gioco rappresenta il parco giochi cittadino con il cancello, l'altalena e le fontane tutti elementi che riprendono quelli reali. Il percorso porta i bambini verso il traguardo passando su caselle speciali dove grazie a salti in avanti o all'indietro i ragazzi imparano quanti anni impiega una bottiglia di vetro a scomparire dall'ambiente o a cercare di migliorare il nostro mondo, con semplici gesti quotidiani, prima che sia troppo tardi!

Destinatari: il percorso è rivolto alle classi 3e, 4e, 5e della scuola Primaria.

Durata: un incontro, presso le scuole, di circa h. 1,30 per ogni gruppo partecipante. E' richiesta l'adesione al percorso di due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Possibilità di svolgimento del laboratorio anche on-line.

Soggetto proponente: AGENTER

DENTRO LA MATERIA



Indagare la struttura interna dei materiali attraverso l'uso del microscopio, riprodurre l'essenza mediante la realizzazione di intrecci, quali metafora della texture invisibile resa tangibile, coglierne la trama e imitare le consistenze e le forme legando, collegando, annodando tra loro fili di stoffa, di carta e di ferro.

Destinatari: Scuola dell'infanzia.

Durata: 1 incontro di h. 1,30

Luogo: ReMida Bologna_Terre d'Acqua, Via Turati 13 a Calderara di Reno (BO), all'interno delle scuole che ne facciano richiesta oppure on-line.

Soggetto proponente: ReMida



Obiettivi:

- ✓ Stimolare le prime riflessioni sul tema dei rifiuti.
- ✓ Incentivare l'acquisizione di modelli comportamentali socialmente utili, sostenibili e consapevoli.
- ✓ Fornire ai bambini le conoscenze e le abilità che ne arricchiscano le capacità di rapportarsi con l'ambiente, aiutandoli a maturare un proprio senso di responsabilità nei riguardi della natura.
- ✓ Sensibilizzare e promuovere comportamenti più consapevoli e rispettosi nei confronti dell'ambiente, attraverso la conoscenza, l'osservazione, il gioco e le emozioni.
- ✓ Favorire la cooperazione e l'attività di gruppo.

Contenuti e Metodologia:

L'approccio narrativo, l'applicazione di semplici tecniche di riciclo creativo, la metodologia ludico/sperimentale sono alla base della nostra proposta. La prima parte dell'incontro si svolge tramite la narrazione di una storia in cui il protagonista Melnettus, incontra una serie di personaggi un po' maleducati e poco rispettosi, che compiono brutte azioni nei confronti del nostro pianeta e che i bambini, con l'aiuto dell'educatore, dovranno riconoscere e correggere. La lettura sarà quindi coadiuvata da una serie di giochi e attività che coinvolgeranno attivamente e direttamente i bambini nel riconoscimento dei materiali di cui sono fatti i rifiuti e nella scoperta delle buone pratiche per una corretta raccolta differenziata. Nella seconda parte dell'incontro verrà realizzato un laboratorio di riciclo creativo: i bambini, con l'aiuto dell'operatore e degli insegnanti, realizzeranno semplici creazioni, utilizzando materiale di recupero, prendendo spunto dai personaggi della storia. In sede di programmazione verrà fornito l'elenco del materiale di recupero necessario per il laboratorio di riciclo creativo. Si ritiene infatti utile coinvolgere i bambini nella ricerca e nel recupero dei materiali necessari al laboratorio, ciò consente di portare il messaggio di rispetto dell'ambiente dalla classe alla famiglia.

Illustrazione delle attività svolte durante l'incontro:

A ogni fase del racconto corrisponde una tavola illustrata e al termine saranno mostrate ai bambini le schede dei vari cassonetti/contenitori per la raccolta differenziata, favorendo così un primo approccio indiretto al concetto di rifiuto, che sarà poi successivamente approfondimento tramite alcuni giochi come "Toccare e non guardare", per riconoscere attraverso il tatto le varie tipologie di rifiuto. Dal gioco si passerà poi all'attività manuale, coinvolgendo i bambini nel recupero di materiali di scarto tramite un divertente laboratorio di riciclo creativo.

Destinatari: scuole primarie classi 1° e 2°.

Durata: un incontro laboratorio di 2 ore con lettura animata e un'attività di riciclo creativo da svolgersi in classe oppure on-line.

Soggetto proponente: LA LUMACA



NEW!

IL CODING DEI RIFIUTI



OBIETTIVI

- ✓ 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.

CONTENUTI E METODOLOGIA

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.

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.

Destinatari: scuole primarie classi 1° e 2°.

Durata: un incontro laboratorio di 2 ore con lettura animata e un'attività di riciclo creativo da svolgersi in classe oppure on-line.

Soggetto proponente: LA LUMACA

CAMBIO ROTTA



OBIETTIVI

- ✓ Stimolare interesse nei confronti dei temi dell'Agenda 2030
- ✓ Favorire comportamenti responsabili per perseguire nella quotidianità gli obiettivi dell'Agenda
- ✓ Incentivare l'adozione di stili di vita sostenibili, con particolare riferimento all'utilizzo delle risorse, al trattamento dei rifiuti e alla produzione/consumo di energia
- ✓ Sviluppare nei bambini, i cittadini di domani, una coscienza ambientale rivolta alla tutela del territorio
- ✓ Promuovere il confronto e la collaborazione fra pari

CONTENUTI E METODOLOGIA

Il laboratorio viene sviluppato con diversi approcci: ludico-esperienziale da una parte ed espressivo dall'altra, con utilizzo di nuove tecnologie e tecniche pittoriche. Queste mirano al coinvolgimento attivo, pongono l'attenzione sui processi e sulle correlazioni tra ambiente ed essere umano e favoriscono lo sviluppo di un approccio analitico di tipo sistemico nei confronti della realtà che circonda i bambini. L'elaborazione manuale stimola la creatività e permette ai bambini di esprimere idee e concetti appresi durante il laboratorio, ma consente anche di fare uscire dalle classi i concetti e di coinvolgere la collettività scolastica e le famiglie.

ATTIVITÀ SVOLTE DURANTE L'INCONTRO

Attività multimediale e ludica: la classe, divisa a gruppi, si sfiderà in un divertente quiz realizzato con l'utilizzo di una piattaforma multimediale, per approfondire gli argomenti dell'Agenda 2030 con un particolare riferimento alla gestione delle risorse e all'adozione di stili di vita sostenibili. Ricerca-azione: stesura del vademecum "Il manifesto per l'ambiente" con alcune semplici e utili regole per combattere i cambiamenti climatici sia a scuola che in famiglia, sperimentando tecniche di cooperative learning.

Attività pittorica, in cui i bambini sono chiamati a disegnare grandi cartelli con slogan per comunicare a tutti il cambio di rotta che hanno intenzione di adottare per un futuro sostenibile. Gli elaborati potranno poi essere esposti nei corridoi o nell'atrio della scuola oppure in spazi esterni, così da rendere partecipe l'intera comunità e le famiglie.

Destinatari: Scuole primarie, classi 3° 4° e 5°

Durata: un incontro laboratorio di 2 ore in classe oppure on-line.

Soggetto proponente: LA LUMACA

UN LITRO DI LUCE!



Lo sapevate che è possibile creare luce artificiale anche senza energia elettrica? Chiunque può creare con le proprie mani una lampadina incandescente con solo acqua, candeggina ed una bottiglia di plastica... e che esistono veicoli che si muovono solo ad energia solare, bici-generatori e parchi giochi per bambini ad energia cinetica? Viaggio alla scoperta delle fonti di energia che l'uomo ha imparato a utilizzare nel corso del tempo, attraverso scoperte e nuove tecnologie per comprendere, attraverso divertenti esperimenti pratici, l'importanza delle energie rinnovabili.

Destinatari: scuola Primaria è rivolto alle classi 3e, 4e, 5e.

Durata: un incontro, presso le scuole, di circa h. 1,30 per ogni gruppo partecipante. E' richiesta l'adesione al percorso di due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Possibilità di svolgimento del laboratorio anche on-line.

Soggetto proponente: AGENTER

PLASTIC FREE MOVIE



Il percorso ha l'obiettivo di sensibilizzare ragazzi e ragazze ai temi della riduzione del consumo di plastica monouso attraverso l'occhio critico della telecamera. Gli alunni saranno accompagnati in un percorso di conoscenza dell'uso dell'immagine animata attraverso la telecamera o i loro dispositivi mobili per creare uno spot o un cortometraggio. Attraverso momenti di confronto fra i ragazzi si arriverà alla creazione di una traccia per lo spot su temi relativi alla plastic free e anche sull'impatto sulla salute. Successivamente verranno effettuate le riprese ed il montaggio. Ad ogni ragazzo saranno assegnato un compito e fornite le indicazioni e le strumentazioni necessarie alla realizzazione delle diverse fasi.

Gli spot realizzati saranno valorizzati a livello locale nell'ambito del progetto "Plastica per la salute" promosso dall'Unione dei Comuni Terre d'Acqua con la diffusione attraverso i canali dei Comuni e degli altri partner di progetto.

Destinatari: Solo per Comuni dell'Unione Terre d'Acqua (Anzola dell'Emilia, Calderara di Reno, Crevalcore, Sala Bolognese, Sant'Agata Bolognese e San Giovanni Persiceto, il percorso è rivolto alle classi di 4°, 5° di scuola primaria.

Durata: due incontri di 2 ore cadauno, NON è prevista l'opzione on-line

Soggetto proponente: CENTRO ANTARTIDE

NO PLASTIC



Obiettivi:

- ✓ Approfondire le modalità di corretto conferimento, smaltimento e riciclo degli oggetti di plastica e valutare gli effetti ambientali che l'eccesso del loro utilizzo provoca per l'uomo e per l'ambiente.
- ✓ Promuovere maggiore consapevolezza sul tema dell'inquinamento da microplastiche e dell'abbandono dei rifiuti.
- ✓ Favorire l'adozione di stili di vita sostenibili.

Contenuti e Metodologia:

La metodologia didattica utilizzata è quello dello storyboard fotografico che permette agli alunni di collaborare tra di loro in modo attivo, stimolare la creatività e creare situazioni di confronto positivo, per una presa di coscienza e per sensibilizzare i bambini rispetto all' utilizzo consapevole degli oggetti in plastica, con particolare riferimento agli imballaggi di uso quotidiano.

Attività svolte durante l'incontro:

Il crescente sviluppo della plastica, materiale economico e durevole, è stato accompagnato da una grande produzione di rifiuti che colpisce in modo significativo l'ambiente e la salute dell'uomo, basti considerare che ogni anno nell'UE vengono generate circa 26 milioni di tonnellate di questi rifiuti: meno del 30% viene riciclato, parte della restante percentuale viene esportata per il trattamento, il resto va nelle discariche, viene incenerito o finisce in natura. La plastica abbandonata trasforma gli equilibri naturali danneggiando gli ecosistemi in modo irreversibili nel medio o nel lungo periodo. Il coinvolgimento dei bambini sul tema "plastic free" sarà effettuato tramite l'ideazione di una storia sulle tematiche ambientali e sulla corretta gestione dei rifiuti, completata dalla realizzazione dei protagonisti con materiale di recupero. Tramite una scenografia formata da pannelli intercambiabili con immagini di diverse ambientazioni naturali, i bambini animeranno i loro personaggi e scatteranno foto alle diverse sequenze della storia. Le foto saranno poi raccolte sotto forma di una semplice story-board didascalica oppure in formato multimediale/slide show con musica e didascalie.

Destinatari: Scuole primarie, classi 3° 4° e 5°

Durata: un incontro laboratorio di 2 ore in classe oppure on-line.

Soggetto proponente: LA LUMACA



Obiettivi:

- ✓ Creare interesse e curiosità nei confronti dell'energia con l'obiettivo principale di stimolare un senso di responsabilità per limitarne lo spreco.
- ✓ Scoprire le energie alternative e soprattutto capire come utilizzarle in modo intelligente e senza sprechi.
- ✓ Sviluppare nei bambini, i cittadini di domani, una coscienza ambientale rivolta alla tutela del proprio territorio.
- ✓ Favorire la socializzazione e l'attività di gruppo.

Contenuti e Metodologia:

Case e scuole fresche d'estate e calde d'inverno, strade illuminate, computer che si accendono con un semplice click dell'interruttore, fabbriche che funzionano 24 ore su 24. Ma da dove viene tutta questa energia? Chi e come la produce? E soprattutto sarà sempre a nostra disposizione? L'energia che ci circonda è piena di scienza e tecnologia. In questo laboratorio i ragazzi entreranno in contatto con i segreti e le curiosità delle varie forme di energia, conosceranno le energie alternative ma soprattutto scopriranno come utilizzarle in modo intelligente e senza sprechi.

Attività svolte durante l'incontro in classe:

Il laboratorio prevede momenti in cui i ragazzi parteciperanno attivamente alla realizzazione di piccoli esperimenti e giochi a squadre, organizzati in base al numero dei partecipanti. La metodologia educativa utilizzata è prevalentemente di tipo ludico/sperimentale. Le attività realizzate saranno:

- ✓ Esperimenti scientifici: "Magico bicarbonato", "La bacchetta magica", "I palloncini elettrostatici", "Costruzione di una bussola"
- ✓ Sperimentazione di semplici oggetti funzionanti ad energia alternativa
- ✓ Giochi: indovinelli energetici, il quizzone, il tabù dell'energia, gara di eco-consigli

Destinatari: scuole primarie classi 5

Durata: un incontro laboratorio di 2 ore in classe oppure on-line.

Soggetto proponente: LA LUMACA

VITE IN BOTTOGLIA!



Costruiamo un ecosistema in bottiglia, un micromondo completamente autosufficiente capace di rigenerarsi completamente e di vivere in completa autonomia per molto, molto tempo.

Prendendo esempio dalla natura, approfondiremo il significato di “economia circolare”, parola tanto ricorrente ai giorni nostri, ripensando la produzione dei nostri rifiuti e gli sprechi.

Destinatari: il percorso è rivolto a gruppi di 20/25 bambini delle classi 1e e 2e della scuola Primaria.

Durata: un incontro, presso le scuole, di circa h. 1,30 per ogni gruppo partecipante. E' richiesta l'adesione al percorso di due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Possibilità di svolgimento del laboratorio anche on-line.

Soggetto proponente: AGENTER

DIFFERENZIARE VA DI MODA



Il percorso didattico prevede due incontri:

Nel primo incontro si affronta il tema della raccolta degli abiti usati che attualmente nel Comune viene realizzata tramite contenitori stradali. Verrà spiegata l'importanza della raccolta differenziata ed illustrato il viaggio dei vestiti che buttiamo fino al loro riciclaggio; il tutto raccontato in maniera divertente dove ci sarà spazio anche per una buffa sfilata di moda.

Nel secondo incontro, verrà realizzato un coinvolgente laboratorio artistico per produrre fantasiosi e utili oggetti come una sacca/zainetto o un ferma porte, riciclando vecchie maglie o calze che i bambini porteranno da casa. A condurre questo divertente laboratorio saranno le persone con e senza disabilità della Cooperativa “Campi d'Arte” che grazie alle loro abili mani di artigiani aiuteranno i bambini a scoprire il valore di quegli oggetti ormai considerati inutili.

Destinatari: il percorso è rivolto alle classi di 3°, 4°, 5° di scuola primaria.

Durata: due incontri, presso la scuola, di circa 1 ora e mezza. Il primo tenuto dagli educatori ambientali della “Piccola Carovana” e il secondo da personale di “Campi d'Arte”. E' richiesta l'adesione al percorso di almeno due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Le attività si potranno svolgere sia in presenza che con modalità on line.

Soggetto proponente: LA PICCOLA CAROVANA e CAMPI D'ARTE

C'È UNA BELLA DIFFERENZA



Il percorso didattico prevede due incontri:

Nel primo incontro si parlerà del Centro di Raccolta per mostrare l'organizzazione e il funzionamento di questa importante struttura comunale al servizio dei cittadini.

Verranno mostrate le diverse tipologie di rifiuti, la loro classificazione e la possibilità di riutilizzo. Si parlerà anche di rifiuti pericolosi per l'ambiente e di quanto sia importante gestirli in modo corretto.

Nel secondo incontro verrà realizzato un coinvolgente laboratorio artistico per produrre fantasiosi e utili oggetti come ad esempio un simpatico promemoria con le istruzioni per la fruizione del Centro di Raccolta. A condurre questo divertente laboratorio saranno le persone con e senza disabilità della Cooperativa "Campi d'Arte"

Destinatari: il percorso è rivolto alle classi di 3°, 4°, 5° di scuola primaria

Durata: due incontri, presso la scuola, di circa 1 ora. Il primo tenuto dagli educatori ambientali della "Piccola Carovana" e il secondo (1,5 ore) da personale di "Campi d'Arte". È richiesta l'adesione al percorso di almeno due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Le attività si potranno svolgere sia in presenza che con modalità on line

Soggetto proponente: LA PICCOLA CAROVANA e CAMPI D'ARTE

NEW!

BUONE NOTIZIE DAL PIANETA RICICLANDIA



I bambini saranno coinvolti in una divertente animazione sullo stile dei cantastorie che animavano le piazze nel secolo scorso; attraverso numerose tavole colorate con fantasiosi disegni potranno così conoscere curiosi personaggi che racconteranno i disastri ambientali che stanno accadendo sulla terra. Per fortuna gli abitanti del lontano pianeta Riciclandia potranno dare qualche utile suggerimento per comportamenti virtuosi e buone pratiche per salvare il nostro pianeta.

Ci saranno quindi momenti di riflessione e gioco alternati a momenti di divertimento tra gag e canzoni

Questa attività didattica è svolta in collaborazione con il Laboratorio protetto diurno per lavoratori disabili che la Cooperativa Sociale "La Piccola Carovana" ha istituito grazie al nuovo progetto "C'entri anche tu"

Destinatari: il percorso è rivolto alle classi di 1°, 2° e 3° della scuola primaria

Durata: un incontro della durata di circa un'ora e mezza, non è prevista la modalità on-line.

Soggetto proponente: LA PICCOLA CAROVANA



GREEN TOUR



OBIETTIVI

- ✓ Favorire la conoscenza dei sistemi tecnologici che supportano il ciclo dei rifiuti.
- ✓ Individuare collegamenti e relazioni tra le diverse fasi dei cicli tecnologici.
- ✓ Imparare ad acquisire e interpretare le informazioni complesse.
- ✓ Promuovere senso di responsabilità verso l'ambiente e favorire l'adozione di stili di vita sostenibili.
- ✓ Essere in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare il proprio lavoro.

CONTENUTI E METODOLOGIA

In un'epoca dove la Digital Transformation sta modificando la possibilità di vivere esperienze di visite guidate, le tecnologie digitali permettono di trovare nuovi canali e nuove vie di accesso per usufruire di luoghi e opere che tradizionalmente venivano scoperte tramite visite dirette. Grazie all'utilizzo di strumenti digitali innovativi, le visite guidate diventano immersive e permettono agli studenti di scoprire gli impianti tecnologici di cui si serve Geovest. Grazie alla Realtà Virtuale l'esperienza diventa immersiva e permette di esplorare a 360° le diverse fasi che caratterizzano i cicli tecnologici. La realtà virtuale adotta il principio del "learning by doing": se faccio capisco. I materiali utilizzati durante, le presentazioni introduttive e il grado di approfondimento sarà diversificato a seconda del target scolastico coinvolto.

ATTIVITÀ SVOLTE DURANTE L'INCONTRO

- Dopo la fase di introduzione iniziale all'argomento trattato, gli studenti vengono invitati a "immergersi" nel tour proposto, che simula virtualmente l'esperienza in presenza. Il contenuto è fortemente visuale e multisensoriale: coinvolge la vista, l'udito ma anche il movimento e ciò aumenta il potenziale mnemonico: gli alunni vivono esperienze emotivamente coinvolgenti che restano impresse.

- Gli studenti sono guidati alla scoperta dei principali sistemi tecnologici della rete impiantistica di cui si serve Geovest, attraverso i luoghi chiave dell'impianto al fine di illustrare alcune fasi del ciclo in modo interattivo e coinvolgente. È possibile scegliere fra due virtual tour:

o filiera della carta

o filiera dell'organico

- Le esperienze stimolano la curiosità di bambini e ragazzi, creando nuovi ambienti di apprendimento, trasformando la visita all'impianto in didattica attiva, con un approccio esperienziale e una comunicazione efficace.

Destinatari: Scuole primarie, classi 3° 4° e 5°

Durata: un incontro laboratorio di 2 ore in classe oppure on-line.

Soggetto proponente: LA LUMACA



FACCIAMO DUE PASSI IN CENTRO



Visita didattica al Centro di Raccolta del Comune.

Una bizzarra guida accompagnerà i bambini ad una visita del Centro Raccolta del Comune.

Lo scopo della visita è quello di far apprendere l'importanza della corretta gestione dei rifiuti che produciamo nelle nostre case, rifiuti che per ingombro o pericolosità devono essere gestiti con opportune azioni.

Il Centro di Raccolta viene presentato in tutti suoi aspetti sia per l'importanza ambientale sia per gli aspetti di gestione spiegando le regole che i cittadini sono tenuti a rispettare; in questo modo sarà più semplice fruire del CDR e sarà più pulito il paese in cui viviamo

Destinatari: il percorso è rivolto alle classi di 3°, 4° e 5° della scuola primaria

Durata: un incontro della durata un'ora e mezza circa.

Le classi dovranno organizzarsi in maniera autonoma per il trasporto

Non è prevista la modalità on-line.

Soggetto proponente: LA PICCOLA CAROVANA