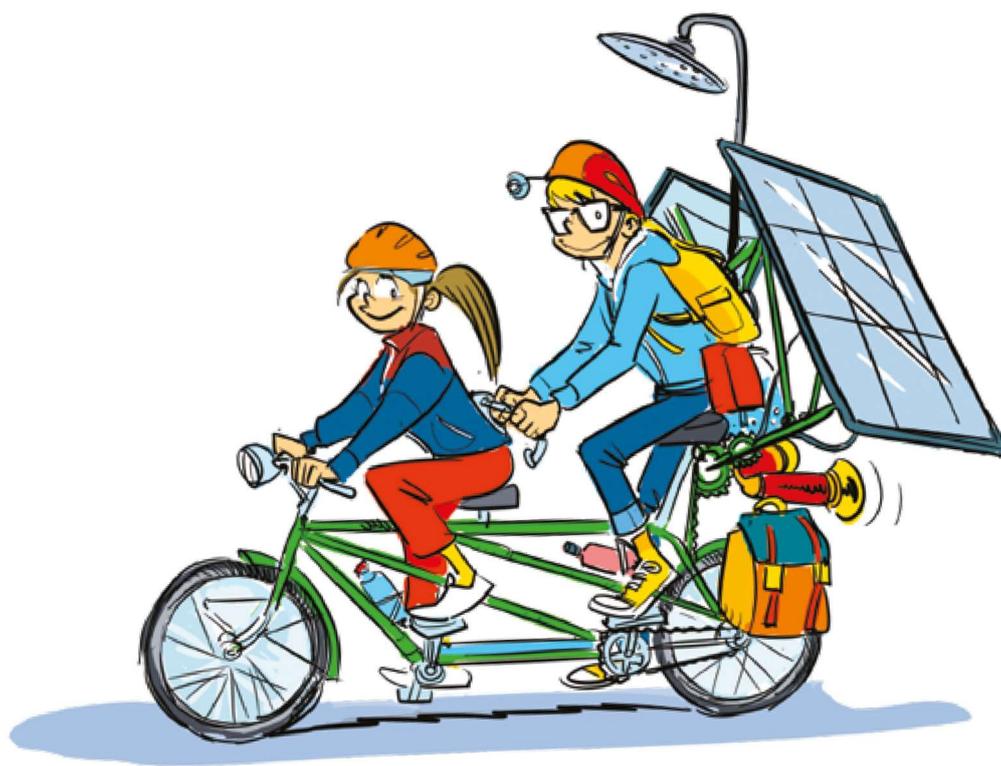


LABORATORI E PERCORSI

Educazione ambientale

Scuola Primaria

2023/2024



SOMMARIO:

1, 2, E 3...ENERGIE RINNOVABILI!	4
VITE IN BOTTIGLIA	4
UNA SCUOLA SPAZIALE.....	4
SUONI, MELODIE ED ARMONIE... DAI RIFIUTI AGLI STRUMENTI	5
PRIMITIVO SARÀ LEI.....	5
CASE...ECOGREEN.....	6
SIR COMPOST: IL RICICLO SECONDO NATURA.....	6
ADESSO PIANTALA.....	6
BESTIARIO INFORMALE.....	7
ARCHITETTURE IN DIVENIREI.....	7
1 2 3 SCARTO.....	8
LA GRAMMATICA DELLA MATERIA	8
RIBELLAZIONE SLOGAN DI SOSTENIBILITÀ.....	8
IL CODING DEI RIFIUTI	9
CAMBIO ROTTA.....	10
NO PLASTIC	16
ENERGIOCA.....	16
GREEN TOUR.....	13
DIFFERENZIARE VA DI MODA.....	16
BUONE NOTIZIE DAL PAESE RICICLANDIA	18
C'È UNA BELLA DIFFERENZA	17
FACCIAMO DUE PASSI IN CENTRO.....	18
PLASTIC FREE MOVIE.....	18

LEGENDA:



= rifiuti



= storia



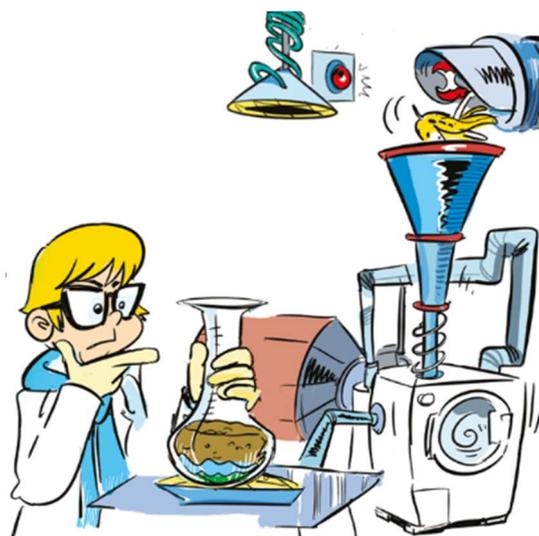
= energia e risparmio energetico



= sostenibilità



= arte



NEW!

1, 2 e 3...ENERGIE RINNOVABILI!



Non inquinano e non si esauriscono, dal momento che hanno la capacità di rigenerarsi a fine ciclo: sono le energie rinnovabili! Giochiamo e scopriamo, in maniera divertente, come utilizzare l'immensa energia del nostro amico Sole!

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

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

Soggetto proponente: AGENTER

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 1^e e 2^e della scuola Primaria.

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

Soggetto proponente: AGENTER

NEW!

UNA SCUOLA...SPAZIALE



Cosa vorresti fare da grande? L'astronauta?? Allora esploriamo il sistema solare e prepariamo lo zaino spaziale con preziosi materiali di riciclo: inizia il viaggio verso le stelle!

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

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

Soggetto proponente: AGENTER

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 3^e, 4^e, 5^e della scuola Primaria.

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

Soggetto proponente: AGENTER

PRIMITIVO SARA' 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 bambini delle classi 3^e, 4^e e 5^e della scuola Primaria.

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

Soggetto proponente: AGENTER

NEW!

CASE...ECOGREEN



Amate la natura e il cinguettio degli uccellini in giardino? Ottimo! Per realizzare delle casette per i vostri piccoli amici vi basterà riciclare un po' di materiali di scarto e mettere in moto la fantasia...cominciamo!

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

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

Soggetto proponente: AGENTER

SIR COMPOST: IL RICICLO SECONDO NATURA



Un misterioso personaggio ci condurrà nella selvaggia Terra dell'Orto, spiegandoci l'importanza e i segreti del compostaggio attraverso il racconto delle sue avventure. Impariamo come la natura ricicla ogni cosa...siete pronti a sporcarvi le mani??

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

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

Soggetto proponente: AGENTER

ADESSO PIANTALA



Cos'è un seme? Quante trasformazioni può assumere? Partendo da una conversazione sul processo di crescita e metamorfosi del seme, sulle diverse identità delle piante e sulle radici, si realizzerà il "diario di un piccolo seme". Il diario sarà composto dalle elaborazioni grafiche di ciascun partecipante e seguirà l'evoluzione e la crescita dei semi piantati in diversi contenitori, per indagare le condizioni necessarie per far germogliare le diverse piante.

Destinatari: scuola primaria.

Durata: 1 incontro di h. 1,30

Luogo: presso la sede di ReMida Bologna_Terre d'Acqua, Via Turati 13 a Calderara di Reno (BO) oppure presso la sede scolastica.

Soggetto proponente: REMIDA

BESTIARIO inFORMALE



Quanti animali conosciamo? Dove abitano? Cosa mangiano? E si mescolassero tra di loro, quali nuovi specie potrebbero nascere? Partendo dalla lettura di alcuni albi illustrati, i ragazzi sono inviati a progettare un animale fantastico utilizzando semplici forme geometriche da combinare tra loro. Successivamente 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: presso la sede di ReMida Bologna_Terre d'Acqua, Via Turati 13 a Calderara di Reno (BO) oppure presso la sede scolastica.

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: scegliere, incastrare, sovrapporre e collegare i materiali di scarto per realizzare architetture in continua trasformazione.

Destinatari: scuola primaria

Durata: 1 incontro di h. 1,30

Luogo: presso la sede di ReMida Bologna_Terre d'Acqua, Via Turati 13 a Calderara di Reno (BO) oppure presso la sede scolastica.

Soggetto proponente: REMIDA

1 2 3... SCARTO



Cos'è un gioco di società? Quali le regole per giocare? Il gioco è crescita, confronto, sperimentazione, divertimento. Partendo da differenti tipologie di materiali e lavorando in piccoli gruppi, si progetteranno vecchi e nuovi giochi: dallo sviluppo di un'idea partecipata alla sua realizzazione, condividendone scopi e regole.

Destinatari: scuola primaria

Durata: 1 incontro di h. 1,30

Luogo: presso la sede di ReMida Bologna_Terre d'Acqua, Via Turati 13 a Calderara di Reno (BO) oppure presso la sede scolastica.

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^e, 4^e e 5^e)

Durata: 1 incontro di h. 1,30

Luogo: presso la sede di ReMida Bologna_Terre d'Acqua, Via Turati 13 a Calderara di Reno (BO) oppure presso la sede scolastica.

Soggetto proponente: REMIDA

NEW!

RIBELLAZIONE_SLOGAN DI SOSTENIBILITA'



Partendo dall'osservazione di una mostra in valigia (intitolata "we don't have a second planet") che racconta, attraverso fotografie e reperti raccolti, un viaggio di pulizia delle coste norvegesi dalla plastica, si rifletterà sul termine "Ribellazione" (parola inventata da un

bambino di 10 anni a ReMida), unione di ribellione, azione e bellezza per un ambiente più pulito e libero. Le riflessioni scaturite e le letture di albi illustrati sull'argomento, accompagneranno bambini e bambine nella progettazione e creazione di uno slogan di gruppo o individuale mediante i materiali di scarto aziendale, per urlare la propria idea al pianeta e alla gente.

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

Durata: 1 incontro di h. 1,30

Luogo: presso la sede di ReMida Bologna_Terre d'Acqua, Via Turati 13 a Calderara di Reno (BO) oppure presso la sede scolastica.

Soggetto proponente: REMIDA

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 delle 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 e 2^e.

Durata: un incontro in classe di 2 ore

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 proposte

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^e 4^e e 5^e

Durata: un incontro in classe di 2 ore

Soggetto proponente: LA LUMACA

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^e 4^e e 5^e

Durata: un incontro in classe di 2 ore

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

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 che mostrano le caratteristiche delle diverse forme di energia, come ad esempio "Magico bicarbonato", "La bacchetta magica", "I palloncini elettrostatici";
- ✓ Che forma ha l'energia: sperimentazione di semplici oggetti funzionanti ad energia alternativa;
- ✓ Come si crea l'Energia: modellini e giochi per capire quali sono e come si producono le diverse forme di energia;
- ✓ Giochi: indovinelli energetici, il quizzone, il tabù dell'energia, gara di eco-consigli;
- ✓ 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, le bambine e i bambini potranno confrontarsi sul tema proposto e aumentare la consapevolezza rispetto allo spreco della risorsa energia.

Destinatari: scuole primarie classi 5^e

Durata: un incontro in classe di 2 ore

Soggetto proponente: LA LUMACA



Un viaggio alla scoperta di come ricicliamo carta e organico

Obiettivi

- ✓ Favorire la conoscenza dei sistemi tecnologici che supportano il ciclo dei rifiuti.
- ✓ Individuare collegamenti e relazioni tra le diverse fasi dei cicli tecnologici.
- ✓ Sviluppare la capacità di interpretare criticamente i sistemi di gestione delle risorse del proprio territorio.
- ✓ Stimolare l'osservazione e sviluppare un corretto orientamento nello spazio.
- ✓ 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

I virtual tour di Geovest illustrano i principali sistemi tecnologici della rete impiantistica di cui si serve Geovest, attraverso i luoghi chiave dell'impianto al fine di raccontare alcune fasi del ciclo in modo interattivo e coinvolgente. Due i percorsi disponibili: uno per descrivere il ciclo di recupero della carta e uno per la filiera dell'organico.

Il virtual tour permette agli studenti di intraprendere un viaggio alla scoperta dei principali impianti e sistemi tecnologici costruiti dall'uomo per garantire la gestione delle risorse. Questo percorso laboratorio accoglie le opportunità della Digital Transformation, grazie alle quali è possibile proporre esperienze molto coinvolgenti e dinamiche che permettono alle classi di visitare virtualmente due impianti attivi nella filiera dei rifiuti. Il laboratorio parte da un viaggio immersivo e prevede un incontro in classe in presenza con un educatore, durante il quale si viene accompagnati in una visita virtuale per scoprire il funzionamento e le curiosità dell'impianto stesso; grazie all'utilizzo di strumenti digitali innovativi e all'inserimento di approfondimenti aumentati, gli studenti sono protagonisti di una esperienza multisensoriale emotivamente coinvolgente che permette di esplorare a 360° le diverse fasi che caratterizzano i cicli tecnologici degli impianti. La realtà virtuale adotta il principio del "learning by doing": se faccio capisco. I materiali utilizzati, le presentazioni introduttive e il grado di approfondimento saranno diversificati 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.

Scopri i Virtual Tour <https://www.geovest.it/geovest-per-lambiente/in-tour-coi-rifiuti/>

Virtual Tour Ciclo della Carta





Virtual Tour Impianto di Compostaggio





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

Durata: un incontro di 2 ore in classe

Soggetto proponente: LA LUMACA

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^e, 4^e, 5^e 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". È richiesta l'adesione al percorso di almeno due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Soggetto proponente: Cooperativa sociale LA PICCOLA CAROVANA in collaborazione con CAMPI D'ARTE

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 alternati a momenti di divertimento tra gag e giochi. 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^e, 2^e e 3^e della scuola primaria

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

Soggetto proponente: Cooperativa sociale LA PICCOLA CAROVANA

C'È UNA BELLA DIFFERENZA



Il percorso didattico prevede due incontri:

Nel primo incontro si affronterà il problema della produzione dei rifiuti.

In maniera dettagliata ma con esempi semplici, pratici ed anche divertenti si spiegherà come e perché si producono tanti rifiuti

Si parlerà anche di rifiuti pericolosi per l'ambiente e di quanto sia importante gestirli in modo corretto. Infine, i bambini verranno stimolati a riflettere su come mettere in atto comportamenti più sostenibili in difesa della natura e dell'ambiente in generale.

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^e, 4^e, 5^e 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". È richiesta l'adesione al percorso di almeno due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Soggetto proponente: Cooperativa sociale LA PICCOLA CAROVANA in collaborazione con CAMPI D'ARTE

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^e, 4^e e 5^e della scuola primaria

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

Trasporto: Per raggiungere il Centro di Raccolta del proprio Comune le classi dovranno organizzarsi in maniera autonoma

Soggetto proponente Cooperativa sociale LA PICCOLA CAROVANA

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. Le alunne e 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.

Destinatari: il percorso è rivolto alle classi di 4^e e 5^e della scuola primaria.

Durata: due incontri di 2 ore cadauno per ciascuna classe

Soggetto proponente: CENTRO ANTARTIDE