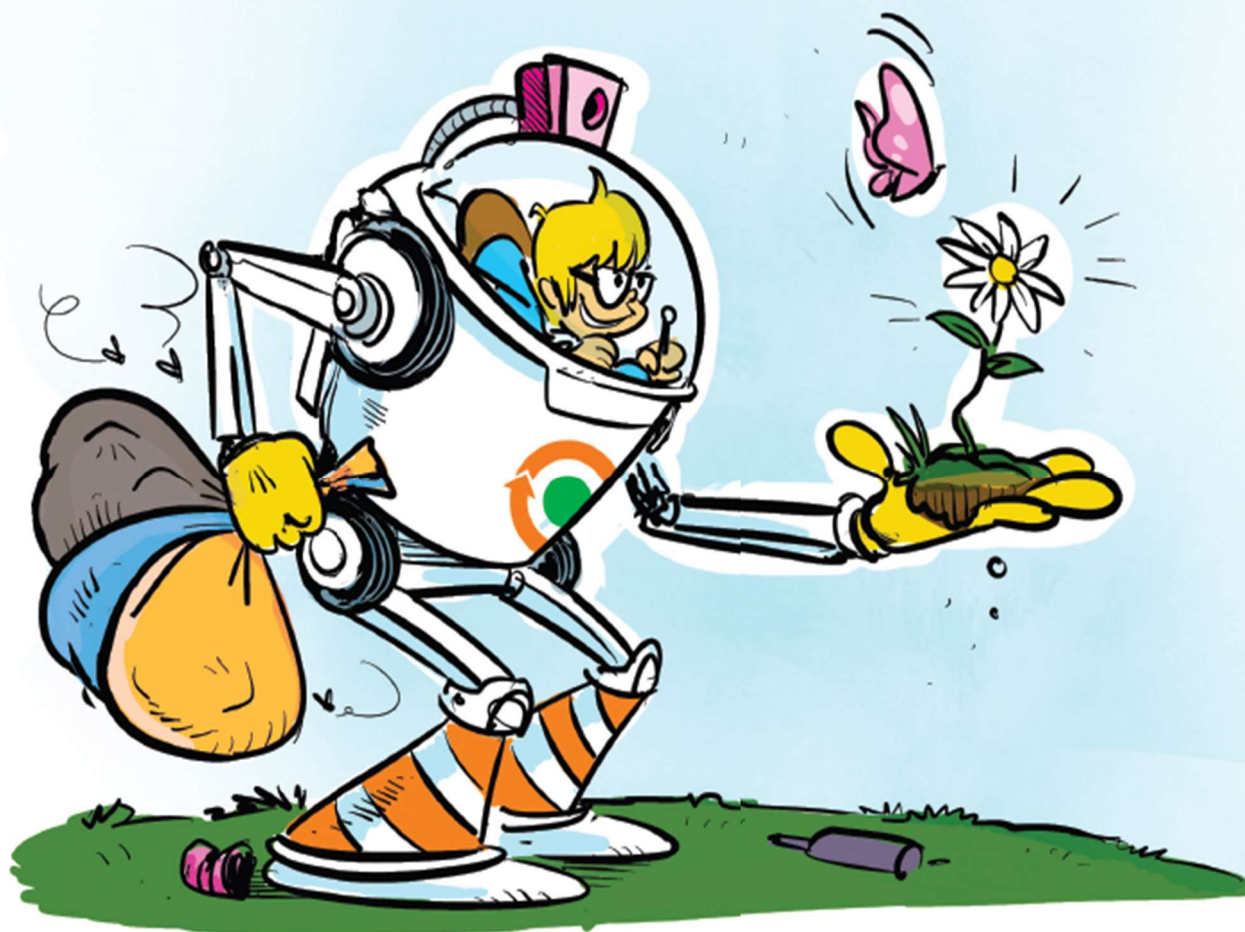


LABORATORI E PERCORSI

Educazione ambientale
Scuola Primaria
a.s. 2025/2026



SOMMARIO:

LUCCIOLE O LANTERNE.....	4
PICCOLI ESPLORATORI ECOLOGICI.....	4
LA LOMBRICOMPOSTIERA.....	4
RICICLA ROBOT.....	5
POLLICE VERDE.....	5
SUONI, MELODIE E ARMONIE...DAI RIFIUTI AGLI STRUMENTI MUSICALE!.....	5
STRINGI LA MANO...ALLA NATURA.....	6
UN'AVVENTURA...AL CUBO!!!.....	6
TRASFORMAZIONE DI SCARTI.....	6
BESTIARIO INFORMALE.....	7
1 2 3...SCARTO.....	7
LA GRAMMATICA DELLA MATERIA.....	8
IL LIBRO DELLE IMPRONTE.....	8
RIBELLAZIONE.....	8
IL CODING DEI RIFIUTI.....	9
UN CASO PER I BIODTECTIVE.....	9
COME TI CAMBIO IL CLIMA.....	11
GREEN TOUR.....	12
BUONE NOTIZIE DAL PIANETA RICICLANDIA.....	16
DIFFERENZIARE VA DI MODA.....	16
AGGIUNGI UN PASTO A TAVOLA.....	17
BICICLETTA E PINZETTA.....	17
FACCIAMO DUE PASSI IN CENTRO	18
TESSUTI RIBELLI.....	18
C'E' UNA BELLA DIFFERENZA.....	19
PLASTIC FREE MOVIE.....	20
INDOVINA CHI...E DOVE.....	20

LEGENDA:



= RIFIUTI



= STORIA



= SOSTENIBILITA'



= AMBIENTE



= ARTE



= ARIA E CLIMA



NEW!

LUCCIOLE O LANTERNE?



Sapevate che le lucciole non sono solo insetti affascinanti, ma anche dei veri e propri bioindicatori della salute del nostro ambiente? La loro presenza è legata all'inquinamento da rifiuti e all'uso di pesticidi. Durante questo laboratorio, avremo l'opportunità di ascoltare e osservare vari abitanti della notte e ci divertiremo a costruire piccole lanterne con vecchi barattoli di vetro, portando nella classe un'atmosfera magica!

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. È richiesta l'adesione al percorso di due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Soggetto proponente: AGENTER

NEW!!

PICCOLI ESPLORATORI ECOLOGICI



Con l'aiuto di materiali di riciclo, in questo laboratorio costruiremo binocoli, mappa delle isole ecologiche e bussola - ovvero il kit perfetto dell'esploratore! - per poterci "orientare" nella raccolta differenziata. Un'attività educativa e divertente per sensibilizzare i bambini sulla corretta gestione dei rifiuti: ogni scarto, infatti, può diventare un tesoro se lo guardiamo con occhi creativi!

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. È richiesta l'adesione al percorso di due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Soggetto proponente: AGENTER

NEW!!

LA LOMBRICOMPOSTIERA



Una lombricompostiera è un sistema per il compostaggio domestico che utilizza i lombrichi per trasformare i rifiuti organici (come gli scarti di cucina e giardino) in un fertilizzante naturale ricco di nutrienti per le piante. Siete pronti per costruirne uno? Sarà un'occasione per imparare ad imitare la natura che, come ben sappiamo, non produce mai rifiuti ma solo nuovi nutrienti per il ciclo della vita.

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. È richiesta l'adesione al percorso di due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Soggetto proponente: AGENTER

RICICLA ROBOT



Al giorno d'oggi sentiamo spesso il bisogno di "risolvere problemi", progettare sistemi, comprendere situazioni... soprattutto in riferimento alle emergenze ambientali che ci circondano. Con le nostre mani, con la nostra fantasia e con diversi tipi di oggetti recuperati dalle nostre case, creiamo insieme dei piccoli robot; avremo occasione di trattare temi quali *coding* e intelligenza artificiale.

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

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

Soggetto proponente: AGENTER

NEW!!

POLLICE...VERDE!



Realizzare una serra domestica con materiali di riciclo e naturali è un'ottima idea per coltivare piante e, allo stesso tempo, per scoprire i processi di fotosintesi e respirazione vegetale e contribuire alla sostenibilità ambientale... obiettivo di questo laboratorio è far crescere piccole piantine e nuove speranze per il nostro bellissimo pianeta!

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

Durata: un incontro, presso le scuole, di circa h. 1,30. 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 MUSICALI!



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 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

STRINGI LA MANO...ALLA NATURA



Andiamo alla scoperta del meraviglioso sistema che caratterizza il corpo umano in ciascuna delle sue parti. Attraverso divertenti laboratori pratici, realizzati con materiali di riciclo, comprenderemo come funzionano cellule, tessuti, organi e apparati, quali sono le circostanze in cui stiamo bene e quali sono i pericoli ambientali che possono metterci in difficoltà.

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. È richiesta l'adesione al percorso di due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Soggetto proponente: AGENTER

NEW!!

UN'AVVENTURA...AL CUBO!



Con questo laboratorio metteremo alla prova le vostre abilità nel costruire blocchi e riutilizzare oggetti! Prendiamo vecchi vasetti e fogli colorati: ritagliamoli, pieghiamoli e incolliamoli per creare dei fantastici cubi. Ogni cubo diventerà un tassello del nostro micromondo, dove vivranno api laboriose, fiori colorati e personaggi stravaganti proprio come nei videogiochi che amiamo! Sarà un'occasione per divertirsi e dare nuova vita ai materiali che abbiamo in casa.

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. È richiesta l'adesione al percorso di due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Soggetto proponente: AGENTER

TRASFORMAZIONE DI SCARTI TRA SEGNI E FORME IN EVOLUZIONE



Gli scarti aziendali per la loro funzione-non funzione hanno spesso forme particolari che a uno sguardo attento rivelano continue metafore figurative. I bambini, abili nel dialogare con gli scarti, li

indagano nella loro forma ed essenza e li trasformano, attraverso il gesto o il segno grafico, in personaggi e ambienti inusuali, attrezzi bizzarri e oggetti animati.

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

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

IL LIBRO DELLE IMPRONTE



Impronte di materiali strisciati, scivolati, rotolati, caduti o avvolti, tracce che narrano storie e trattengono memorie. Partendo dall'indagine delle possibilità comunicative dei materiali, il percorso conduce alla realizzazione di un libro misterioso per inviare messaggi composti unicamente dalle tracce lasciate dai materiali durante un loro breve passaggio o dalla loro permanenza sul supporto d'iscrizione di carta o di creta.

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

RIBELLAZIONE....SLOGAN DI SOSTENIBILITA'



Partendo dall'osservazione di una mostra in valigia (intitolata "we don't have a second plan-et") 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

UN CASO PER I BIODetective



Obiettivi:

- ✓ Stimolare le prime riflessioni sui concetti di materiali, prodotti, rifiuti.
- ✓ Approcciare le conseguenze dell'abbandono di rifiuti in natura.
- ✓ Facilitare il riconoscimento di comportamenti e abitudini dannosi per la comunità.
- ✓ Favorire atteggiamenti di cittadinanza attiva e l'adozione di stili di vita sostenibili.
- ✓ Sviluppare il pensiero logico e la memoria.
- ✓ Stimolare il problem solving, le capacità logiche, deduttive e di ragionamento critico.
- ✓ Migliorare la consapevolezza su come possiamo ridurre l'impronta dell'uomo sull'ambiente.
- ✓ Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 11 e 12.

Contenuti e Metodologia

Un reato gravissimo, una scena del crimine, tanti indizi e un colpevole da trovare. Qualcuno ha abbandonato dei rifiuti nel bel mezzo del bosco e i cittadini non possono accettarlo. Così hanno assunto dei piccoli Bio-Detective per risolvere il caso.

Nel laboratorio i bambini vengono coinvolti in prima persona nel racconto di un evento che coinvolge tutta la cittadinanza, e che li chiama a risolvere enigmi e superare prove per risolvere il 'caso' in questione, come dei veri investigatori. L'attività ha l'obiettivo di stimolare l'interesse della classe sul rispetto dell'ambiente e delle sue risorse, al fine di contrastare comportamenti insostenibili per il futuro del pianeta; il gioco di ruolo, che fornisce molteplici stimoli all'apprendimento attraverso l'imitazione e l'azione, porta a riflettere sulle conseguenze dell'abbandono dei rifiuti in natura e su azioni irrispettose e poco sostenibili da parte della comunità.

Attività proposte

Un telo, su cui è rappresentata la scena del crimine, viene disteso per mostrare alla class, i rifiuti che sono stati abbandonati. La classe associa ad ogni rifiuto raffigurato sulla scena del crimine il suo tempo di degradazione, in seguito i bambini/e vengono divisi in gruppi di lavoro, ognuno dei quali

corrisponde ad una unità investigativa che dovrà risolvere delle prove per ricostruire il profilo del colpevole.

I detective identificano il colpevole e si lanciano al suo inseguimento, tirando un dado a 20 facce che deciderà l'andamento della cattura.

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

Durata: un incontro in classe di 2 ore

Soggetto proponente: LA LUMACA

NEW!!

COME TI CAMBIO IL CLIMA



Obiettivi

- ✓ Scoprire la complessità del sistema Terra e la sua fragilità davanti alle attività dell'uomo.
- ✓ Conoscere la composizione della nostra atmosfera e dei fenomeni che la regolano.
- ✓ Osservare la genesi del cambiamento climatico e i suoi effetti sul pianeta e l'uomo.
- ✓ Sviluppare il pensiero logico e stimolare la manualità.
- ✓ Favorire il lavoro di gruppo e la cooperazione.
- ✓ Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente a comprendere i Goal 13 (lotta al cambiamento climatico) e 15 (vita sulla Terra).

Contenuti e Metodologia

Il laboratorio scientifico si pone l'obiettivo di destrutturare un argomento molto complesso come il cambiamento climatico per comprendere le sue cause e i suoi effetti. Attraverso le metodologie del learning by doing e del cooperative learning, gli alunni eseguono esperimenti per comprendere la struttura dell'atmosfera, come stia cambiando e quali siano gli effetti di questo fenomeno.

Attività svolte durante l'incontro

La classe divisa in gruppi di lavoro svolge in prima persona esperimenti per:

- ✓ osservare i gas clima alteranti e come contribuiscono a modificare il clima;
- ✓ comprendere i meccanismi alla base delle conseguenze del cambiamento climatico, con particolare riferimento ad eventi climatici estremi e scioglimento dei ghiacci;
- ✓ realizzare un vademecum per mitigare il cambiamento climatico.

Destinatari: scuole primarie classi 4^e e 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 "immersersi" 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/>





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

Durata: un incontro di 2 ore in classe

Soggetto proponente: LA LUMACA

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.

Aree tematiche: produzione dei rifiuti, consumismo, spreco delle risorse, raccolta differenziata e buone pratiche ambientali.

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

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

DIFFERENZIARE VA DI MODA



In maniera dettagliata ma con esempi semplici, pratici e divertenti si spiegherà come e perché si producono tanti rifiuti e quanto sia importante gestirli in maniera corretta, mettendo in atto comportamenti più sostenibili in difesa della natura e dell'ambiente in generale. Si parlerà quindi della raccolta degli abiti usati, attività che coinvolge in maniera diretta le Cooperative Sociali, evidenziando quindi due aspetti importanti, la sostenibilità ambientale e la sostenibilità sociale. Si arriverà così ad un divertente finale a sorpresa che coinvolgerà insegnanti e alunni.

Aree tematiche: produzione dei rifiuti, consumismo, spreco delle risorse, usa e getta, raccolta differenziata, comportamenti e buone pratiche ambientali.

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

Durata: un incontro della durata un'ora circa.

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

NEW!!

AGGIUNGI UN PASTO A TAVOLA



La statistica ci dice che in Italia ogni settimana una famiglia di tre persone getta nella spazzatura circa un kg di cibo; ce ne sarebbe abbastanza per aggiungere un pasto per una persona.

L'odioso spreco del cibo, oltre che sugli aspetti etici, deve farci riflettere sulle implicazioni di carattere ambientale ed economico per l'utilizzo di risorse ambientali ed energetiche nella fase produttiva e per la gestione dei rifiuti successivamente.

Argomenti importanti che saranno trattati con leggerezza e un pizzico di ironia per stimolare gli alunni ad un'analisi dei comportamenti personali nella ricerca di possibili piccoli cambiamenti nel proprio stile di vita.

Aree tematiche: sistemi di produzione agricola, utilizzo del suolo e dell'energia, sprechi, consumismo, gestione dei rifiuti, raccolta differenziata, compostaggio, cambiamento climatico.

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

Durata: un incontro della durata un'ora circa.

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

NEW!!

BICICLETTA E PINZETTA



Una delle prime esperienze di vita in cui abbiamo assaporato il raggiungimento di un traguardo nella propria crescita personale è senza dubbio il momento in cui abbiamo staccato i piedi da terra e abbiamo imparato ad andare in bicicletta, scoprendo la libertà di decidere dove andare e a quale velocità. Questo percorso didattico è un divertente racconto sull'invenzione della bicicletta e sugli aspetti storici e sociali della sua diffusione. La bicicletta è il mezzo di trasporto più ecologico per scoprire il nostro territorio e può essere anche il modo per rendere il mondo più pulito. Mentre si percorre una pista ciclabile o una strada sterrata di campagna costeggiando un fosso, può capitare di imbattersi in qualche rifiuto incautamente abbandonato; ecco che con una pinza e un sacchetto possiamo raccogliere quel rifiuto, compiendo una semplice ma importante azione contro la maleducazione e a favore dell'ambiente.

Aree tematiche: storia della bicicletta, mobilità sostenibile, inquinamento, buone pratiche. impegno civico, scoperta del territorio.

Destinatari: il percorso è rivolto a tutte le classi della scuola primaria

Durata: un incontro della durata un'ora circa.

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

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.

Aree tematiche: produzione e gestione dei rifiuti, riciclaggio dei rifiuti, rischi ambientali, raccolta differenziata, buone pratiche ambientali, impegno civico.

Destinatari: il percorso è rivolto a tutte le classi della scuola primaria

Durata: un incontro della durata un'ora 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

TESSUTI RIBELLI



Dagli scarti alla bellezza: un laboratorio di moda sostenibile e inclusiva

Partendo dal concetto di abilità e dis-abilità, e da come spesso esistano pregiudizi in merito e atteggiamenti di esclusione, viene introdotto in tema dello scarto, fenomeno che può coinvolgere persone e cose non considerate più utili o adeguate. Nello specifico verrà trattato il tema degli abiti usati, e spiegando l'importanza della raccolta differenziata anche di questi particolari "rifiuti", verrà realizzato un coinvolgente laboratorio artistico per produrre fantasiosi, nuovi ed utili manufatti come una sacca/zainetto, una sporta/borsa 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 Sociale “Campi d’Arte” che grazie alle loro abili mani di artigiani aiuteranno i bambini a guardare con “nuovi occhi” le persone, e a riscoprire il valore di quei materiali o abiti ormai considerati inutili.

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

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

È richiesta l’adesione al percorso di almeno due classi per lo svolgimento degli incontri nell’arco della stessa mattinata

Soggetto proponente Cooperativa Sociale CAMPI D’ARTE

NEW!!

C’E’ UNA BELLA DIFFERENZA



Laboratorio inclusivo di riciclo creativo: quando i materiali e le persone rivelano il loro valore.

Partendo dal concetto di abilità e dis-abilità, e da come spesso esistano pregiudizi in merito e atteggiamenti di esclusione, viene introdotto in tema dello scarto, fenomeno che può coinvolgere persone e cose non considerate più utili o adeguate. Nello specifico verrà trattato il tema dei rifiuti che in ogni casa vengono prodotti dagli imballaggi (vasetti yogurt, rotoli carta igienica, bottiglie di plastica, tappi...) e da altri materiali di scarto (CD, calzini, bottoni, ...). Spiegando l’importanza della raccolta differenziata e del riuso, verrà realizzato un coinvolgente laboratorio artistico per produrre fantasiosi e utili oggetti come giochi, portachiavi, collane, decorazioni, riciclando i materiali 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 guardare con “nuovi occhi” le persone, e a riscoprire il valore di quegli oggetti ormai considerati inutili.

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

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

È richiesta l’adesione al percorso di almeno due classi per lo svolgimento degli incontri nell’arco della stessa mattinata

Soggetto proponente Cooperativa Sociale CAMPI D’ARTE

PLASTIC FREE MOVIE



Il percorso ha l'obiettivo di sensibilizzare ragazze e ragazzi 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 si arriverà alla creazione di una traccia per lo spot sui temi relativi alla plastic free e anche l'impatto sulla salute. Successivamente verranno effettuate le riprese ed il montaggio. Ad ognuno sarà assegnato un compito e saranno fornite le indicazioni e le strumentazioni necessarie alla realizzazione delle diverse fasi.

Destinatari: Il percorso è rivolto alle classi di 4°, 5° della scuola primaria.

Durata: due incontri di 2 ore cadauno per ciascuna classe.

Soggetto proponente: CENTRO ANTARTIDE

NEW!!

INDOVINA CHI...E DOVE



Siamo in grado di riconoscere i rifiuti senza vederli? Attraverso attività ludiche bambini e bambine saranno chiamati ad indagare le caratteristiche di "rifiuti segreti" che non saranno immediatamente visibili. Divisi in gruppi i bambini/e parteciperanno a due attività: in una prima fase verranno utilizzate delle scatole chiuse al cui interno si troveranno degli oggetti misteriosi da smaltire che bambini e bambine dovranno riconoscere sfruttando unicamente il tatto, una volta riconosciuti i rifiuti le squadre dovranno anche indicare il modo corretto per smaltirli. Nella seconda parte dell'attività, si proporranno invece giochi di società che li porteranno a ragionare su cosa sono gli oggetti che buttiamo, da cosa sono fatti, quali funzioni hanno avuto e quali opportunità possono offrire.

Destinatari: Il percorso è rivolto alle classi di 4°, 5° della scuola primaria.

Durata: un incontro di 2 ore per ciascuna classe.

Soggetto proponente: CENTRO ANTARTIDE