



Educazione ambientale per le scuole - Edizione 2021/22

OFFERTA DIDATTICA

a.s 2021/22



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.

DAD

In caso la situazione epidemiologica porti all'attivazione della Didattica a Distanza per i vari ordini e gradi di scuola, le attività proposte essere rimodulate. L'incontro in classe può essere proposto con collegamento online, in diretta con un operatore qualificato.



ENERGIOCA

Sfide di gruppo per scoprire il valore dell'energia

DESTINATARI: classi 3°, 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.

DAD

In caso la situazione epidemiologica porti all'attivazione della Didattica a Distanza per i vari ordini e gradi di scuola, le attività proposte potranno essere rimodulate. L'incontro in classe può essere proposto con collegamento online, in diretta con un operatore qualificato.



FUTUROPOLY

Laboratorio di cittadinanza attiva

DESTINATARI: tutte le classi della scuola primaria

CONTENUTI: l'**attività narrativa** da una parte e l'**elaborazione manuale** dall'altra, garantiscono un ampio coinvolgimento dei bambini e permettono di veicolare idee e saperi anche all'esterno della classe, sia ai compagni di scuola che alle famiglie. L'attività narrativa e lo **storytelling** offrono chiavi di accesso più immediate a concetti complessi ed astratti, favoriscono il coinvolgimento emotivo e la creatività. L'attività manuale (**laboratorio hands-on**), permette agli studenti di sviluppare un apprendimento cooperativo (**cooperative learning**) e dare voce alle idee per il futuro in un'ottica di cittadinanza attiva.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Aumentare la consapevolezza sul tema della crisi climatica e approfondire le tematiche legate alle conseguenze sugli ecosistemi acquatici e terrestri.
- Favorire atteggiamenti di cittadinanza attiva e l'adozione di stili di vita sostenibili.
- Promuovere le attività manuali come espressione della propria fantasia e creatività.
- Responsabilizzare bambine/i nel passaggio delle informazioni ai coetanei, alle famiglie e alla collettività, promuovendo azioni concrete di cittadinanza attiva.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 10, 13, 15 e 16.

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

ATTIVITÀ PROPOSTE

- *Narrazione della storia di Greta Thunberg:* per scoprire come una ragazza comune ha deciso di cambiare il mondo nel nome di un futuro migliore, dal primo #fridaysforfuture della storia a favore del clima, a come è riuscita a coinvolgere milioni di coetanei nel mondo, che ora fanno sentire ovunque la loro voce.
- *Non sei troppo piccolo per fare cose da grandi:* dibattito e confronto sulle azioni che possono essere intraprese nella vita quotidiana per salvaguardare il pianeta e avere rispetto delle risorse.
- *Laboratorio hands-on:* attività pittorica in cui i bambini sono chiamati a disegnare grandi cartelli con slogan per supportare Greta nella sua 'lotta' contro i cambiamenti climatici. Questi cartelli verranno poi messi in esposizione nei locali della scuola, per veicolare i messaggi di rispetto per l'ambiente e l'impegno degli studenti per il clima, alle famiglie e alla cittadinanza in generale.
- Feedback verbale da parte di bambine/i, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

DAD

In caso la situazione epidemiologica porti all'attivazione della Didattica a Distanza per i vari ordini e gradi di scuola, le attività proposte potranno essere rimodulate. L'incontro in classe può essere proposto con collegamento online, in diretta con un operatore qualificato.



PLASTICRAFT

Attività manuale creativa per sensibilizzare alla riduzione dell'uso della plastica

DESTINATARI: tutte le classi della scuola primaria

CONTENUTI: attraverso una forma di **apprendimento informale**, i bambini vengono avvicinati alla tematica dell'accumulo e dello smaltimento dei rifiuti, con un particolare riferimento all'utilizzo degli imballaggi in plastica. Questo metodo incoraggia a sperimentare, stimola l'attitudine alla risoluzione dei problemi, insegna a lavorare in gruppo e a collaborare per il raggiungimento di un obiettivo comune. Con il **laboratorio manuale e creativo** gli alunni possono accostarsi a discipline trasversali come l'arte, la scienza e la tecnologia con le sole attività pratiche. L'attenzione alla tutela delle risorse viene comunicata con un **coinvolgimento fisico e cognitivo** dei bambini, che sperimentano in prima persona i materiali e la loro importanza, producendo un'opera collettiva utilizzando oggetti personali.

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 con il supporto di carte da gioco a tema rifiuti per introdurre l'argomento.
- *Presentazione multimediale* che guida i bambini e le bambine nella conoscenza 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*: i bambini creano dei giochi per la classe con materiali di recupero, in particolare con imballaggi in plastica.
- Feedback verbale da parte di bambine/i, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

DAD

In caso la situazione epidemiologica porti all'attivazione della Didattica a Distanza per i vari ordini e gradi di scuola, le attività proposte potranno essere rimodulate. L'incontro in classe può essere proposto con collegamento online, in diretta con un operatore qualificato.



LABIRINTI SOSTENIBILI

Attività di video making

DESTINATARI: tutte le classi della scuola secondaria di primo grado

CONTENUTI: la rete ed i dispositivi digitali costituiscono oggi la più grande risorsa che abbiamo per costruire l'innovazione. Gli economisti cominciano ad affermare che le nuove TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) e la rete hanno innescato la terza rivoluzione industriale, ovviamente questo richiede un profondo sforzo educativo per adeguare le metodologie e il contesto educativo alla nuova condizione. L'attività si sviluppa attraverso le metodologie del **cooperative learning**, del **problem solving** e della **peer education** che facilitano la cooperazione ed il superamento condiviso di limiti e ostacoli, rafforzando così l'apprendimento di concetti e fenomeni e stimolando comportamenti ambientalmente sostenibili. L'approccio **multimediale** e il **video editing** sono le metodologie educative attorno alle quali si sviluppa il progetto.

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, allo smaltimento e riciclo.
- Coinvolgere gli studenti in maniera attiva utilizzando le nuove tecnologie e un setting emozionale.
- Imparare a cercare e selezionare dalla rete le fonti di informazione.
- 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

- Visione di una *presentazione interattiva* per orientare ragazze/i, suddivisi in gruppi, verso la scelta di un argomento legato ai temi del consumo consapevole, delle risorse naturali e degli impatti che le attività umane possono avere sugli ecosistemi.
- Attività di *video making*: ragazze/i realizzano brevi video e/o animazioni dedicati al tema della sostenibilità, per promuovere le buone pratiche. Ogni gruppo avrà a disposizione un tablet con applicazioni che serviranno per creare i video.
- *Condivisione* degli elaborati digitali
- Feedback verbale da parte di ragazze/i, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

DAD

In caso la situazione epidemiologica porti all'attivazione della Didattica a Distanza per i vari ordini e gradi di scuola, le attività proposte potranno essere rimodulate. L'incontro in classe può essere proposto con collegamento online, in diretta con un operatore qualificato.



BATTAGLIA CIRCOLARE

Laboratorio sulla filiera dei 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 "seminare" 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.

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 ascolto della "Canzone Circolare" realizzata da Elio e le Storie tese per Legambiente per mettere in luce la percezione della classe su questo tema e far emergere le conoscenze e le informazioni che ragazze/i possiedono.
- *Viaggio di un cellulare:* attività pratica di dis-assemblaggio di uno smartphone per scoprirne le componenti e le parti preziose.
- *Alla scoperta dei RAEE:* come un rifiuto speciale può diventare una risorsa.
- *Storie circolari:* attività di scoperta di giovani start up e delle loro idee innovative basate sulla riduzione degli sprechi o il recupero dei rifiuti.
- Feedback verbale da parte di ragazze/i, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

DAD

In caso la situazione epidemiologica porti all'attivazione della Didattica a Distanza per i vari ordini e gradi di scuola, le attività proposte potranno essere rimodulate. L'incontro in classe può essere proposto con collegamento online, in diretta con un operatore qualificato.



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.

DAD

In caso la situazione epidemiologica porti all'attivazione della Didattica a Distanza per i vari ordini e gradi di scuola, le attività proposte potranno essere rimodulate. L'incontro in classe può essere proposto con collegamento online, in diretta con un operatore qualificato.



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, dell'atmosfera e soprattutto delle "buone pratiche" che ognuno di noi può e deve attuare per dare il suo fondamentale contributo alla salvaguardia del nostro pianeta. Per lo sviluppo del progetto viene privilegiato un **approccio di tipo sperimentale**. L'incontro in classe è caratterizzato dalla realizzazione di **laboratori scientifici**, ma anche dalla proiezione di video a tema e **discussioni di gruppo**. Attraverso questo laboratorio ragazze/i impareranno la differenza tra tempo meteorologico e clima, giocheranno con i parametri meteorologici, i gas che compongono l'atmosfera, i processi che regolano il clima sulla Terra, ma soprattutto acquisiranno consapevolezza delle "buone pratiche" che ognuno di noi può attuare per dare il suo fondamentale contributo alla salvaguardia del pianeta e delle generazioni future.

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.
- Evidenziare lo squilibrio nello sfruttamento delle risorse e nelle responsabilità del deterioramento della qualità ambientale a livello globale fra i paesi definiti "avanzati" e i paesi del cosiddetto "terzo mondo".
- 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

- Videoproiezione di alcuni spezzoni di film-documentari in cui vengono proposti dati reali e anticipazioni di scienziati di rilevanza mondiale sui cambiamenti climatici.
- *Scienziati per un giorno*: interpretazione di grafici relativi agli andamenti delle concentrazioni di CO₂ e delle temperature di diverse località del Pianeta e realizzazione di esperimenti scientifici per comprendere i fenomeni che avvengono in atmosfera.
- *Analisi delle filiere* per analizzare l'impatto ambientale degli oggetti di uso quotidiano e individuare le azioni per mitigare gli effetti sui cambiamenti climatici.
- Feedback verbale da parte di ragazze/i, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

DAD

In caso la situazione epidemiologica porti all'attivazione della Didattica a Distanza per i vari ordini e gradi di scuola, le attività proposte potranno essere rimodulate. L'incontro in classe può essere proposto con collegamento online, in diretta con un operatore qualificato.



A-JENGA

World café 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.

DAD

In caso la situazione epidemiologica porti all'attivazione della Didattica a Distanza per i vari ordini e gradi di scuola, le attività proposte potranno essere rimodulate. L'incontro in classe può essere proposto con collegamento online, in diretta con un operatore qualificato.



ECO DETECTIVE

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

DESTINATARI: 3°, 4° e 5° scuola primaria, tutte le classi della scuola secondaria di primo e secondo grado

CONTENUTI: la visita virtuale è un'attività finalizzata alla conoscenza degli impianti A&T 2000, punti nevralgici del sistema di gestione dei rifiuti del territorio. Nella visita virtuale si utilizza un approccio tecnologico per far conoscere un impianto, grazie all'adozione di una tecnica di comunicazione, il collegamento in videochiamata, conosciuta e utilizzata dalla maggior parte degli studenti coinvolti; in questo caso il valore aggiunto è dovuto alla capacità di integrazione delle informazioni fornite dagli educatori e la possibilità di incuriosire gli studenti mediante una dinamica giornalistica divulgativa.

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 in classe di 1,5 ore

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). La visita è di tipo virtuale e utilizza la modalità digitale della conference call: la classe è collegata in diretta con un educatore ambientale che si trova presso l'impianto scelto.
- Feedback verbale da parte di bambine/i, ragazze/i, conclusioni e invio del questionario di gradimento ai docenti.

DAD

In caso la situazione epidemiologica porti all'attivazione della Didattica a Distanza per i vari ordini e gradi di scuola, le attività proposte potranno essere rimodulate. L'incontro in classe può essere proposto con collegamento online, in diretta con un operatore qualificato.