



OPEN DAY - 27 settembre 2023

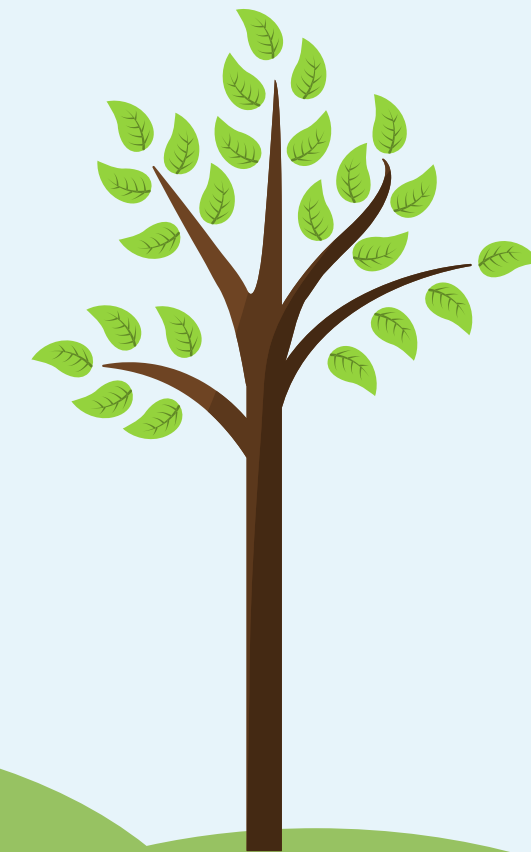
**PRESENTAZIONE PROGETTI DIDATTICI
A.S. 2023-2024**

OFFERTA DIDATTICA

a.s. 2023\24



- 14 LABORATORI
- CONCORSO TRIVIAL TIME 2030
 - SWAP PARTY
 - Progetto RINNOVATO,
con CONTENUTI e METODOLOGIE
ALL'AVANGUARDIA
 - MULTIDISCIPLINARIETA'



La **GESTIONE DEI RIFIUTI** e lo **SVILUPPO SOSTENIBILE** sono temi centrali per A&T 2000, che si pone come obiettivo quello di sensibilizzare le nuove generazioni rispetto alle tematiche ambientali orientate a consumi e dinamiche più sostenibili.

Tutte le proposte sono pensate per fare crescere negli studenti una **coscienza ambientale più solida**, fondamentale per innescare una trasformazione degli stili di vita verso modelli virtuosi di produzione e consumo sostenibili, sul modello dell'**AGENDA ONU 2030**



METODOLOGIE DIDATTICHE



**COINVOLGIMENTO
ATTIVO**

STORYTELLING

NUOVE TECNOLOGIE

**APPROCCIO LABORATORIALE
e SPERIMENTALE**

PEER EDUCATION

**COOPERATIVE
LEARNING**

BRAINSTORMING

WORLD CAFFE'

GAMING

I PROGETTI DIDATTICI



L'APPRENDISTA RICICLONE

Storytelling alla scoperta dei rifiuti e della raccolta differenziata

RAGAZZI, VI E' PIACIUTA LA MIA STORIA?
BENE, RICORDATE CHE CI SONO MAGIE
CHE POSSIAMO FARE TUTTI NOI! COME?
CON LA **RACCOLTA DIFFERENZIATA** CHE
TRASFORMA I RIFIUTI IN TANTE
COSE NUOVE !!!



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

CONTENUTI: “Le avventure di un apprendista riciclone”, storia di un simpatico maghetto che affronta la tematica dell'accumulo e dello smaltimento dei rifiuti. Il laboratorio propone **un'attività narrativa** e di **storytelling** per favorire il coinvolgimento emotivo di bambine/i. La lettura è accompagnata da immagini ed esperienze pratiche, che coinvolgono attivamente i partecipanti attraverso l'osservazione, il gioco e le emozioni.

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

SCUOLA
PRIMARIA

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.

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.

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



SCUOLA
PRIMARIA

ENERGIOCA

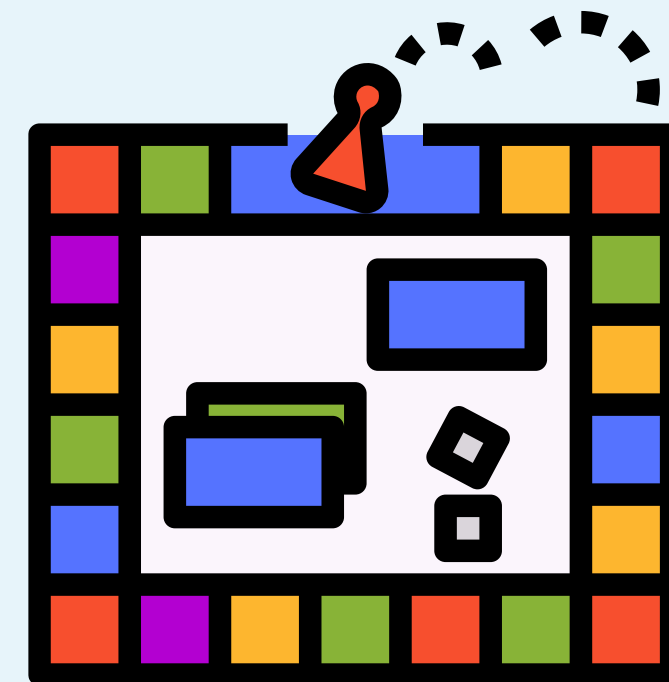
Sfide di gruppo per scoprire il valore dell'energia

DESTINATARI: classi 4° e 5° della scuola primaria

CONTENUTI: attraverso la **partecipazione attiva** e **l'esperienza diretta** ragazze/i, scoprono come utilizzare le forme di energia in modo intelligente e senza sprechi.

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.

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



SCUOLA
PRIMARIA

1,2,3 COMPOST

Laboratorio sul rifiuto organico

DESTINATARI: tutte le classi della scuola primaria

CONTENUTI: attraverso l'attivo coinvolgimento degli alunni con lo **storytelling** per i più piccoli e con giochi, **esperienze sensoriali e pratiche** per i più grandi, l'educatore presenterà il ciclo dei rifiuti organici in natura, gli organismi decompositori, il concetto di biodegradabilità e quello di rifiuto come risorsa, sottolineando l'importanza del compostaggio domestico.

L'**attività creativa e manipolativa** contribuirà poi a rafforzare il processo di apprendimento dei concetti trasmessi, oltre a sviluppare le proprie capacità espressive.

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



SCUOLA
PRIMARIA

PLASTIC GAME

Laboratorio sugli imballaggi di plastica

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

CONTENUTI: il laboratorio privilegia l'approccio sperimentale ed alterna **esperienze scientifiche** a momenti di **brainstorming**, **attività multimediali** e **manuali** che permettono ai ragazzi di capire cos'è la plastica, la sua storia, le sue proprietà chimico-fisiche e le conseguenze dell'eccessiva produzione/consumo della stessa.

Nella seconda parte del laboratorio viene proposto un grande **gioco multimediale**.

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



SCUOLA
PRIMARIA

OLIMPIADI DEI RIFIUTI

Laboratorio sui rifiuti e la corretta raccolta differenziata

DESTINATARI: tutte le classi della scuola primaria

CONTENUTI: Attraverso il **gioco** e **l'esperienza diretta**, propone ai bambini/e un modo divertente per acquisire pratiche quotidiane consapevoli e sostenibili.

Ogni alunno potrà dare il proprio contributo alla realizzazione dell'elaborato della classe (**cooperative learning**) e potrà raccontare ai compagni le nuove scoperte realizzate durante il percorso (**peer education**).

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



SCUOLA
SECONDARIA
1° GRADO



INDOVINA CHI... è UN RIFIUTO COSÌ!

Laboratorio sul valore del rifiuto organico

DESTINATARI: tutte le classi della scuola secondaria di primo grado

CONTENUTI: il laboratorio si pone come obiettivo quello di capire meglio come lo scarto può diventare una risorsa. Modalità di **brainstorming** e di interazione continua, stimoleranno la curiosità di alunne e alunni contribuendo a tenere alta l'attenzione, a porsi domande e a confrontarsi coi coetanei. Inoltre verrà utilizzato il gioco come metodologia di **apprendimento attivo**, particolarmente efficace per trasmettere concetti la cui comprensione e memorizzazione può risultare non immediata da parte dei ragazzi.

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

SCUOLA
SECONDARIA
1° GRADO

RIFIUTI ROBOTICI

Laboratorio sui RAEE

DESTINATARI: tutte le classi della scuola secondaria di primo grado

CONTENUTI: l'**economia circolare** è un nuovo modo di pensare l'economia, passare dalla linea al cerchio e 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 vengono coinvolti direttamente nelle attività, con lo scopo di acquisire competenze attraverso una esperienza pratica che viene a contatto con problematiche reali e concrete. Il laboratorio prevede l'utilizzo della metodologia didattica del **tinkering**, grazie alla quale gli alunni possono dare libero sfogo alla creatività e all'invenzione, infatti sono coinvolti nel progetto di ideazione e di creazione, grazie alla raccolta di materiali elettrici e di recupero che non servono più

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



SCUOLA
SECONDARIA
1° GRADO

DIFFERENZIAMO

Laboratorio sulla raccolta differenziata

DESTINATARI: tutte le classi della scuola secondaria di primo grado

CONTENUTI: il laboratorio tratta il tema dei rifiuti e della raccolta differenziata e, attraverso il **gioco e l'esperienza diretta**, propone ai ragazzi un modo divertente per acquisire pratiche quotidiane consapevoli e sostenibili.

L'educatore con l'ausilio di una presentazione multimediale dinamica e interattiva, fondamentale per mantenere sempre alta l'attenzione dei ragazzi, si sofferma sul destino dei diversi materiali, toccando temi quali la raccolta differenziata, le 5 R dei rifiuti, la lotta agli sprechi e i principi del modello economico circolare che permette di trasformare i rifiuti in risorse.

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



SCUOLA
SECONDARIA
1° GRADO

SPRÈCONARY

Gioco della spesa consapevole

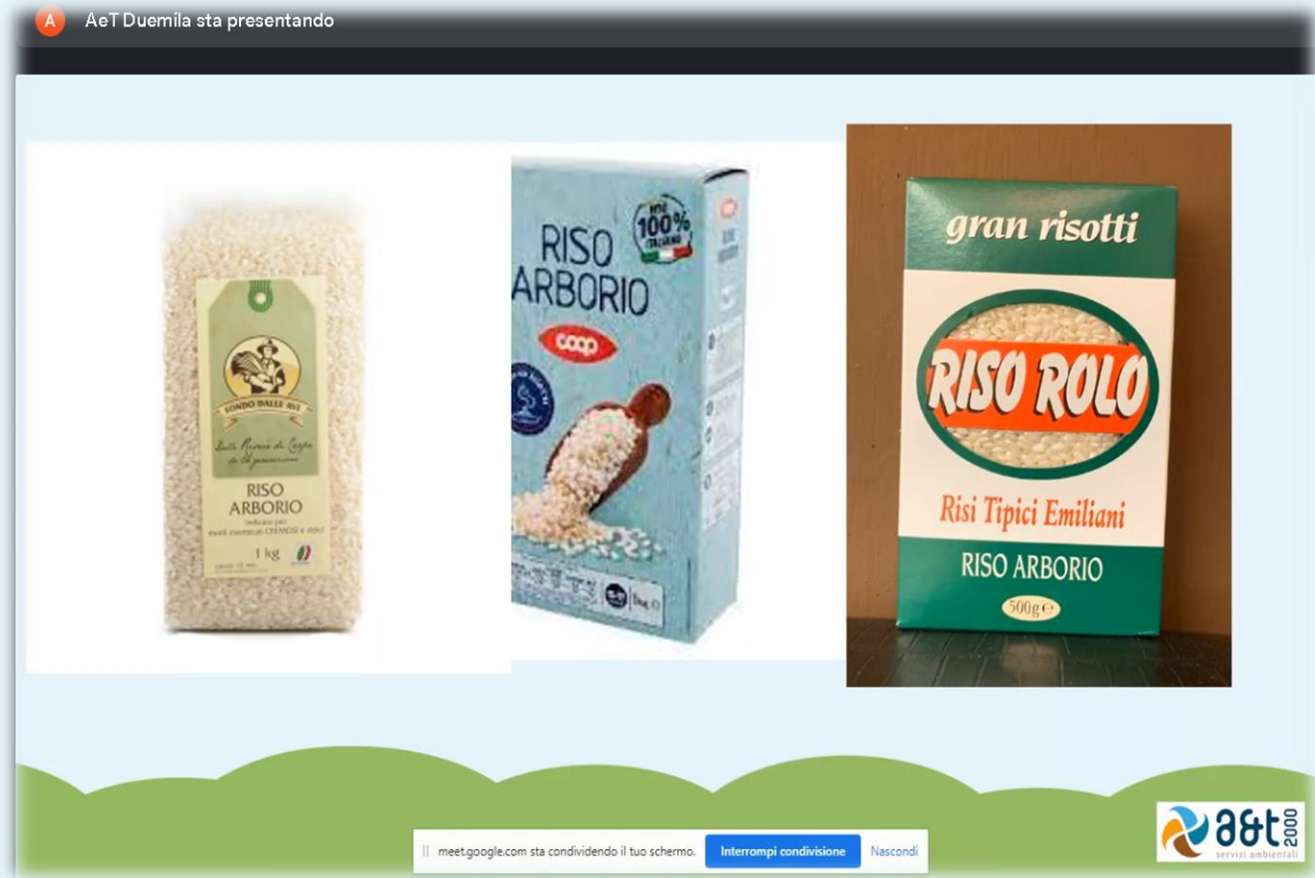


DESTINATARI: tutte le classi della scuola secondaria di primo grado

CONTENUTI: il percorso sviluppa il **concetto di spreco** in tutte le sue forme e propone una occasione concreta per riflettere sulla limitatezza delle risorse del pianeta.

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

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



SCUOLA
SECONDARIA
2° GRADO



CLIMA FORZA 4

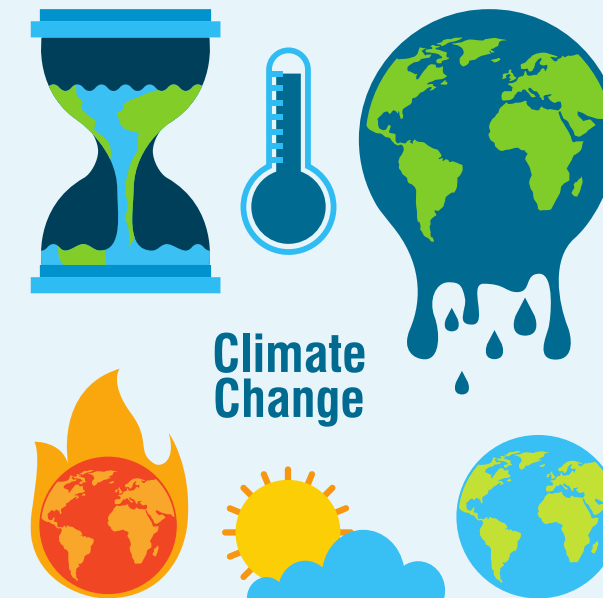
Esperienze pratiche di cambiamento climatico

DESTINATARI: tutte le classi della scuola secondaria di secondo grado

CONTENUTI: Grazie all'utilizzo di una presentazione interattiva multimediale vengono proposte **attività pratiche** e momenti di approfondimento per suscitare negli alunni uno spirito critico e riflessioni costruttive rispetto al cambiamento climatico.

Il laboratorio privilegia la **partecipazione attiva** e propone una **didattica inclusiva** che permette ad ogni alunno di dare il proprio contributo e di mettere in luce i comportamenti virtuosi volti a ridurre gli impatti ambientali.

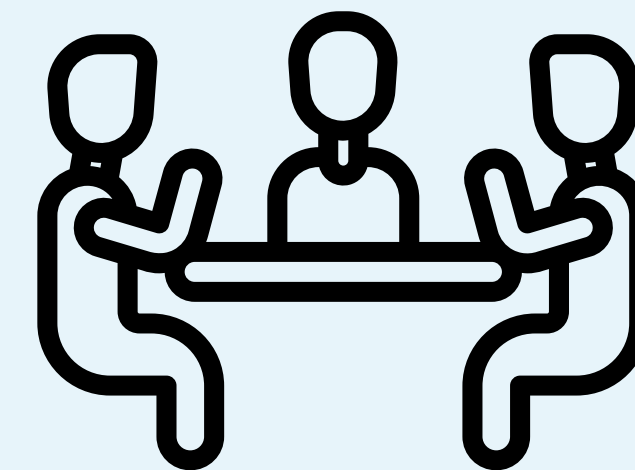
MODALITÀ DI SVOLGIMENTO: 1 incontro in classe di 1,5 ore



SCUOLA
SECONDARIA
2° GRADO

A-JENGA

World caffè sull'Agenda 2030



DESTINATARI: tutte le classi della scuola secondaria di secondo grado

CONTENUTI: il percorso vuole essere una occasione per portare all'attenzione degli studenti le **tematiche dell'Agenda 2030**.

L'attività 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, che permette a ragazze/i di proporre idee e di illustrare punti di vista differenti creando opportunità di scambio e partecipazione al dialogo.

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

SCUOLA
SECONDARIA
2° GRADO



SWAP PARTY

DESTINATARI: tutte le classi della scuola secondaria di secondo grado

CONTENUTI: l'importanza dell'economia circolare e del cambio di paradigma rispetto all'attuale modello di sviluppo viene trattata con i ragazzi attraverso una tematica a loro molto vicina: la moda e il fast fashion.

Due incontri, il primo per approfondire in modo teorico i concetti base dell'economia circolare, il secondo un vero e proprio evento a scuola in cui gli alunni avranno la possibilità di scambiarsi vestiti e ad accessori.

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

SCUOLA
SECONDARIA
2° GRADO

SWAP PARTY



Regolamento
SWAP PARTY
Cosa portare e come scambiare

1. Si inizia con **fare un po' di decluttering**: apri l'armadio e seleziona i capi d'abbigliamento che, pur in buono stato, non porti più. La regola? Se non li hai indossati nell'ultimo anno, è molto probabile che non li metterai più.
2. Porta **da 1 a 5 articoli** tra capi e accessori che non usi più. Sia estivo che invernale.
3. **A casa controlla bene i tuoi capi**, porta solo ciò che è nuovo o usato in ottimo stato e pulito! Alcuni esempi: abiti, pantaloni, maglie, gonne, borse, cappelli, sciarpe, cinture...
4. **Intimo e costumi da bagno** verranno accettati solo se nuovi **con etichetta e mai indossati**.
5. Le **scarpe** saranno accettate solo se **nuove o indossate pochissimo**.
6. I capi dovranno essere portati e affidati al referente di ogni classe, **appositamente nominato, 4 giorni prima dell'evento**.
7. **Per ogni capo portato si riceverà un gettone** da utilizzare il giorno dello swap party.
8. Il giorno dello swap party, le classi ruoteranno a seconda del numero dei partecipanti e avranno circa **30-45 minuti per visionare e provare gli abiti**.
9. Una volta che l'indumento è stato provato e scelto da uno dei partecipanti **è da considerarsi suo ed esce definitivamente di scena**.
10. Girate tra i tavoli e gli stand, selezionate ciò che vi piace, provate capi/accessori che volete, ma fate una scelta! **Se un vestito non vi interessa lasciatelo a disposizione delle altre persone** sul tavolo della categoria corrispondente o consegnatelo allo staff.
11. Tenete sempre presente il **numero di gettoni che avete a disposizione!** Ogni capo vale 1 gettone.
12. Quando avete fatto la vostra scelta, andate al **desk del pagamento** e pagate i vostri capi con i gettoni ricevuti al momento della selezione.




Second hand
SWAP PARTY

Raccogli. Ricicla.
Riusa. Recupera.
Riduci



DATA XXXX
LUOGO XXXX



Regolamento
SWAP PARTY
Come allestire

1. Trovare uno **spazio idoneo** all'interno della scuola come per esempio la palestra, la mensa o il giardino.
2. Procurarsi dei **tavoli, delle grucce e degli appendiabiti** dove disporre con ordine tutti gli indumenti raccolti.
3. Un tavolo sarà allestito da **desk** per il pagamento, gestito dai referenti delle varie classi.
4. Separate gli abiti e gli accessori per **taglia**.
5. **Vestiti e accessori saranno esposti un po' alla volta**, in modo che ad ogni turno ci siano sempre lo stesso numero di capi disponibili.
6. Create nella stanza una **zona-camerini**, magari schermandola con un separé (date libero sfogo alla creatività: lenzuola, bambù, ecc)
7. Portate alcuni **specchi e sgabelli** per sedersi e provare le scarpe.



PRIMARIA
SECONDARIA
1° E 2°
GRADO

ECO DETECTIVE

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



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

CONTENUTI: la visita guidata è un'attività finalizzata alla conoscenza degli **impianti gestiti da A&T 2000**, punti nevralgici del sistema di gestione dei rifiuti del territorio: è possibile scegliere fra 2 diversi impianti, quello di selezione di Rive d'Arcano e quello di compostaggio con recupero energetico di Pannellia (Codroipo).

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO: 1 uscita di 1 ora, trasporto a carico della scuola



TRIVIAL TIME 2030

Concorso a premi differenziato in base al target e all'ordine scolastico.

È rivolto a **tutte le scuole primarie e secondarie di 1° e 2° grado** del territorio servito da A&T 2000 S.p.A.

Le classi, divise per ordine scolastico, potranno mettersi alla prova partecipando a un quiz interattivo con domande a risposta multipla sui temi dell'Agenda 2030, della sostenibilità e della cittadinanza attiva.





Okoljsko izobraževanje za šole
Šolsko leto 2021/22



Prijavi svoj razred!

 greengoals2030.aet2000.it



www.lalunere.org

**NELLE SCUOLE DEL COMUNE
DI SAN DORLIGO DELLA
VALLE-DOLINA I
LABORATORI VERRANNO
SVOLTI IN MODALITÀ
BILINGUE ITALIANO-
SLOVENO.**



Per iscriverne le classi ai laboratori
utilizzare
apposito modulo online.

**Il termine per le adesioni ai laboratori:
sabato 14 ottobre 2023**

Visita il sito:
greengoals2030.aet2000.it



The screenshot shows the homepage of the website. At the top left is a navigation menu with links: Home, Proposta didattica, Il Concorso, Area insegnanti, News, and Contatti. In the center is a large graphic for 'GREEN GOALS 2030' with the tagline 'Il futuro del pianeta in gioco'. Below this is the 'a&t 2000' logo and the text 'Educazione ambientale per le scuole - Edizione 2021/22'. A welcome message states: 'Benvenuti sul sito web delle proposte didattiche di educazione ambientale per le scuole di A&T 2000. In questo spazio è possibile consultare la proposta didattica, iscriversi ai laboratori direttamente online, partecipare al concorso e restare in contatto con tutti gli ultimi aggiornamenti.' Below the message are three main sections: 'Proposta Didattica' (with a document icon), 'Il Concorso' (with a calendar icon), and 'News' (with a list icon). The 'News' section features two articles: 'At via Green Goals 2030' and 'Partecipa all'Open Day'. At the bottom left, there is a footer with 'Copyright 2021 © e rispettivi marchi - PIVA 800000000', 'Privacy policy', and 'Cookie policy'.



PER ISCRIZIONI e INFORMAZIONI:

scuole@aet2000.it

Telefono: 3298668746





GREEN
GOALS 2030
Il futuro del pianeta in gioco



GRAZIE PER L'ATTENZIONE