

SCARABEO VERDE

**Proposte didattiche per le scuole
infanzia, primaria e secondaria di primo grado
della provincia di Ancona
a.s. 2019-2020**



www.atarifiuti.an.it | www.aato2.marche.it | www.ludotecariu.it/santa-maria-nuova
tel. 347 1496519 | educazione@atarifiuti.an.it

Con il patrocinio di



Infanzia

IL TAPPETO RICICLONE

1 incontro in sezione della durata di 1 ora e 30 minuti

Ispirata alla metodologia didattica del tinkering, l'attività si svolge su un **grande e colorato "tappetone"**: una plancia componibile che accoglierà i bambini permettendo loro di giocare e cimentarsi in prove sensoriali e giochi didattici proposti nelle diverse sezioni esplorative che saranno allestite sul tappeto. L'attività si conclude realizzando una coinvolgente opera d'arte effimera con imballaggi e altri rifiuti, creata da tutti gli alunni della sezione in maniera partecipata.

IL VIAGGIO DEI NOSTRI AMICI RIFIUTI

1 incontro in sezione della durata di 1 ora e 30 minuti

Questo laboratorio, basato sull'attività ludica ed esperienziale, ha l'obiettivo di insegnare comportamenti sostenibili e trasmettere le regole base della raccolta differenziata.

Per creare nei bambini l'attesa del laboratorio, sarà inviata all'insegnante una lettera che dovrà essere letta ai bambini prima dell'attività. Il giorno dell'incontro l'educatore si presenta a scuola "travestito" nei panni della mascotte che ha inviato la lettera e introduce ai bambini l'importanza del rispetto dell'ambiente **attraverso la lettura di una storia che ha come protagonisti le mascotte del progetto**, impegnate nel tenere puliti gli ambienti urbani della città.

La storia non ha un finale predefinito, ma saranno le bambine e i bambini che decideranno il finale del racconto, grazie a prove e giochi di gruppo con cui metteranno in atto le azioni necessarie per effettuare la corretta raccolta differenziata dei materiali e il loro conferimento nei giusti contenitori.



PRIMARIA primo ciclo

IMPARIAMO LA RACCOLTA DIFFERENZIATA CON IL CODING

1 incontro in classe della durata di 2 ore

Il laboratorio prevede l'utilizzo del coding come efficace strumento di apprendimento. L'attività sarà condotta da un educatore che in classe spiegherà come utilizzare i **dispositivi di robotica educativa** messi a disposizione. I bambini potranno così cimentarsi in varie prove e giochi di logica che proporranno ad esempio: l'analisi di una situazione iniziale (ad es. quali sono i possibili destini di un oggetto di scarto, quali sono le corrette scelte di raccolta differenziata dei rifiuti, ecc.), l'esplorazione delle possibili soluzioni al problema, la decisione di quale sia la soluzione più sostenibile, la programmazione del robot che sarà guidato fisicamente su di una griglia di movimento, l'analisi condivisa della soluzione scelta per verificare soluzioni alternative o migliori.

GLI AMICI DELL'ORGANICO

1 incontro in classe della durata di 2 ore

Il laboratorio è dedicato alla conoscenza del mondo dei rifiuti organici, una delle frazioni più rilevanti dei rifiuti urbani, che i bambini impareranno a conoscere attraverso la scoperta di uno degli organismi decompositori più caratteristici del compostaggio: **il lombrico**. L'attività coinvolgerà la classe in un gioco di gruppo che permetterà ai bambini di riconoscere le caratteristiche dei rifiuti, organici e non. Per rendere protagonisti e responsabili i bambini, sarà inoltre allestito in classe **un lombricaio**, che sarà curato dagli alunni anche grazie alle indicazioni presenti sul manuale didattico.

E POI, COSA SUCCEDERE?

1 incontro in classe della durata di 2 ore

Il laboratorio è basato sulla metodologia dello storytelling: l'educatore racconterà ai bambini la storia mediante un **caratteristico teatrino Kamishibai**. La narrazione sarà però improvvisamente interrotta dalla frase "E poi...? Cosa succede?". A seguire, saranno proprio i bambini a impegnarsi per **trovare lo sviluppo e il finale della storia**, che sarà completata con creatività, analizzando gli elementi di riflessione sul recupero ed il riciclo dei materiali che la trama ha suscitato.



Primaria secondo ciclo

GIRO GIRO TONDO

1 incontro in classe della durata di 2 ore

Dopo una prima parte introduttiva in cui l'educatore presenta le mascotte del progetto e fornisce tutte le informazioni preliminari, gli alunni parteciperanno a un **gioco a squadre** che propone loro di rispondere a domande o superare prove, strutturate appositamente per spiegare il sistema di gestione dei rifiuti di ATA Ancona oltre che il grande vantaggio ambientale derivato dall'attenzione e dal rispetto delle regole della raccolta differenziata. Le domande e le prove saranno sorteggiate dalle squadre grazie all'utilizzo di una "ruota del riciclo".

PROFESSIONE DECOMPOSITORE

1 incontro in classe della durata di 2 ore

Questo laboratorio didattico esperienziale è dedicato alla conoscenza del mondo dei rifiuti organici, una delle frazioni più rilevanti dei rifiuti urbani, che i bambini impareranno a conoscere attraverso un viaggio alla scoperta della **grande varietà di organismi** protagonisti del processo di degradazione degli scarti organici e del compostaggio. Dopo un momento iniziale di brainstorming per introdurre tutte le caratteristiche dei rifiuti organici e le corrette modalità del loro conferimento, sarà allestito in classe un **laboratorio** che consente di osservare da vicino **alcune tipologie di organismi decompositori** (ad es. muffe, insetti detritivori, molluschi, ecc...).

TUTTI PAZZI PER I PUPAZZI

1 incontro in classe della durata di 2 ore

Il laboratorio utilizza la metodologia didattica del tinkering, grazie alla quale i bambini imparano il valore del recupero di materiali e oggetti apparentemente non più utili che si trovano a maneggiare, per **dare vita a una marionetta**. Prima del laboratorio, alla classe sarà chiesto di procurarsi alcuni oggetti di recupero e comuni rifiuti domestici che saranno utilizzati per realizzare marionette personalizzate. In questo modo i bambini saranno coinvolti in prima persona nell'attività di analisi e recupero dei rifiuti portati in classe e condotti, mediante un ragionamento critico, a riflettere sull'importanza della raccolta differenziata e alla conoscenza dei Centri Ambiente gestiti da ATA Ancona.

ESPLORATORI DEL RICICLO

Laboratorio-evento rivolto a un minimo di 4 classi che partecipano contemporaneamente alle attività allestite nei locali/aree scolastiche messi a disposizione; ogni classe sarà impegnata per 2 ore con un singolo educatore ambientale.

L'attività è proposta per tutte le classi della scuola primaria e rispetto ai laboratori descritti in precedenza intende **coinvolgere contemporaneamente più classi dello stesso plesso**, invitate a visitare diverse postazioni, i "punti di esplorazione", dislocate all'interno dell'edificio scolastico. I diversi punti di esplorazione saranno presidiati ognuno da un educatore, che proporrà alla classe di svolgere una attività abbinata a uno specifico materiale finalizzata a promuovere l'importanza del rispetto dell'ambiente, l'adozione di comportamenti civili e responsabili, l'applicazione delle corrette regole per la raccolta differenziata, la conoscenza dei Centri Ambiente e dei servizi attivi in ogni territorio.



Secondaria primo grado

COME TI DIFFERENZIO?

1 incontro della durata di 2h

Dopo una parte iniziale introduttiva e di brainstorming sulle corrette regole per lo smaltimento, gli studenti si metteranno alla prova con una **sfida a squadre** utilizzando una **applicazione web** che pone quesiti con un grado di complessità crescente sul conferimento di alcuni oggetti, imballaggi e materiali. Dopo l'attività, e grazie alle informazioni disponibili sul manuale didattico digitale, i docenti potranno guidare i ragazzi nella realizzazione di un lapbook, che permetterà di rielaborare quanto appreso durante il laboratorio con l'educatore ambientale.

SEGNALO IN AGENDA

1 incontro della durata di 2h

L'**Agenda 2030** riconosce lo stretto legame tra il benessere umano, la salute dei sistemi naturali e la presenza di sfide comuni che tutti i paesi sono chiamati ad affrontare.

Grazie ad un approccio ispirato al metodo IBSE, gli studenti saranno chiamati ad identificare le connessioni tra diversi oggetti selezionati e raccolti all'interno di una **mystery box**, ricostruendo il legame che li unisce ad alcuni tra i principali obiettivi dell'Agenda 2030, con particolare riferimento a quelli riguardanti la gestione sostenibile delle materie prime, l'economia circolare e la gestione dei rifiuti.

RIFIUTI IN CIRCOLO

1 incontro della durata di 2h

L'adozione di un **sistema economico circolare**, comporta il passaggio da un modello economico lineare, basato su "produci/consuma/getta via" e destinato a scontrarsi con la limitatezza delle risorse naturali, gli impatti ambientali e la gestione sempre più problematica di quantità sempre più grandi di rifiuti, a un altro – quello circolare appunto – nel quale il ciclo produttivo si chiude e i rifiuti diventano risorse. Dopo una introduzione dedicata all'importanza dell'economia circolare, come unico modello di crescita oggi possibile per la salvaguardia delle risorse e del pianeta, gli studenti saranno coinvolti in un gioco a squadre strutturato sul modello di una **escape room**, durante il quale dovranno risolvere enigmi e prove su questi temi, per allontanarsi dal modello economico lineare, simbolicamente rappresentato dalla loro aula.



Visite didattiche al Centro Ambiente per la scuola primaria e secondaria di primo grado

L'obiettivo della visita è quello di scoprire il viaggio che compiono i rifiuti prodotti tutti i giorni, e soprattutto qual è il loro destino, una volta giunti al **Centro Ambiente**.

La classe sarà accolta dall'educatore che incoraggerà i bambini a ragionare sul significato e sull'importanza della raccolta differenziata mediante un'attività ludica alla scoperta dei vari punti di raccolta materiali del Centro. Durante l'attività saranno spiegate quali sono le tipologie di rifiuto che possono essere conferite e mostrate le modalità di stoccaggio presso la struttura, per trasmettere ai bambini l'importanza del riciclo, nell'ottica della sempre più attuale economia circolare e dei vantaggi ad essa connessi, sia per l'ambiente che per la società.

Proposte didattiche in collaborazione con





Corsi preliminari rivolti agli insegnanti

I corsi preliminari, condotti da esperti e da personale qualificato, avranno una durata di 4 ore ciascuno: i docenti possono partecipare ai singoli incontri oppure decidere di aderire a tutte e quattro le proposte. I corsi sono così strutturati:

1. Agenda 2030, obiettivi e sfide per un futuro sostenibile

Il corso si propone di offrire agli insegnanti gli strumenti per realizzare approfondimenti multidisciplinari sull'**Agenda 2030**. Attraverso l'analisi di alcuni dei principali obiettivi dell'Agenda, si offrirà una formazione trasversale sui temi della sostenibilità e dell'economia circolare mantenendo come punti fermi la crescita economica, l'inclusione sociale e, in modo particolare, la salvaguardia dell'ambiente. Il corso fornirà le basi per svolgere attività sui temi trattati, come ad esempio il calcolo dell'impronta ecologica, dell'impronta idrica, dell'Overshoot day, etc.

2. Nuove tecnologie a servizio della didattica

Questo appuntamento è finalizzato a far conoscere gli strumenti digitali utilizzabili per preparare, innovare e fornire un **approccio multimediale a lezioni e moduli didattici**. Tra gli argomenti: introduzione al mondo del coding, tecniche di animazione in stop motion 2D e 3D, web application interattive (Kahoot!, Thinglink, etc.) che offrono agli studenti un approccio dinamico e coinvolgente alle materie e agli argomenti trattati.

3. Decompositori per natura

Nell'incontro si prenderà in esame da vicino il mondo degli organismi decompositori, attori fondamentali del ciclo materia-energia. In un'ottica di economia circolare, i docenti potranno capire come lavorano gli organismi che permettono la **decomposizione della materia organica** e la **formazione del compost**.

Si realizzeranno osservazioni e attività pratiche, prendendo in considerazione muffe, batteri e lombrichi, oltre alle modalità di costruzione e cura di un lombricaio.

4. Un riciclo fatto ad arte

Si esploreranno le molteplici **tecniche creative di rielaborazione** delle informazioni: ne sono esempio i lapbook, le infografiche, i libri gioco e l'art journaling, tutte modalità creative di documentazione ed elaborazione che partendo da ritagli di giornale, stampe fatte dal web, mappe concettuali e mentali, linee del tempo, disegni, riassunti visivi, permettono di creare ed estrapolare concetti e riflessioni

Concorso a premi LA MIA IMPRONTA CONTA! Piccoli gesti contro lo spreco



Un nuovo grande concorso a premi per le scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di primo grado, sul tema dello spreco alimentare e del water footprint (impronta idrica) del cibo che buttiamo.

Quanto cibo si spreca nelle nostre tavole? Quanti alimenti vengono prodotti e non utilizzati?

È tempo di modificare le nostre abitudini alimentari e il nostro stile di vita verso modelli comportamentali più sostenibili, al fine di ridurre lo spreco alimentare, fare un uso efficiente delle risorse a disposizione, prevenire la produzione dei rifiuti e ridurre tutti gli impatti che ne derivano: emissioni, consumo di suolo, spreco di energia e acqua, risorsa preziosa e non infinita!

La partecipazione al concorso prevede il coinvolgimento delle classi in laboratori e attività ludico didattiche, pensate per rendere accessibile e divertente l'apprendimento.

QUAL È IL LAVORO DA SVOLGERE?

Si propone la realizzazione di un elaborato, sulla base delle nozioni fornite in classe e dei laboratori svolti, diversificato per età e grado scolastico di appartenenza, che rappresenti il tema oggetto del concorso con ampio spazio alla libertà di espressione, alla fantasia e all'immaginazione di bambini e ragazzi.

Gli elaborati realizzati saranno esposti in una mostra-evento finale a loro dedicata, che si terrà in luogo e data ancora da definire e comunicati in seguito, nonché collezionati in un catalogo di raccolta che sarà distribuito a tutti i partecipanti al concorso.

QUALI SONO LE CATEGORIE DI CONCORSO?

Sono previste quattro categorie:

1. Scuole dell'infanzia e classi I e II della scuola primaria

Modulo didattico in aula

Attraverso l'utilizzo del Kamishibai, antico e affascinante strumento di narrazione giapponese, ci avvicineremo in modo semplice e divertente al tema dello spreco alimentare e dell'importanza della risorsa acqua.

Elaborato richiesto: produzione visiva (racconto, disegno, fiaba, illustrazione etc)

2. Classi III, IV e V della scuola primaria

Modulo didattico in aula

Grazie alla proiezione di video e immagini di facile lettura, comprenderemo l'importanza di prevenire e ridurre gli sprechi di cibo e di acqua. A seguire, divertente gioco di classe con il coinvolgimento di tutti i bambini sui temi proposti.

Elaborato richiesto: produzione creativo pubblicitaria (filastrocca, slogan, spot, jingle, etc.).

3. Scuole secondarie primo grado

Modulo didattico in aula

Dopo aver compreso l'importanza e gli impatti che, a livello globale, derivano dagli sprechi di cibo e di acqua, calcoleremo insieme l'impatto delle nostre abitudini utilizzando siti web dedicati alla stima del water footprint.

Elaborato richiesto: produzione video (video, filmato, intervista etc.).

4. Classi III, IV e V della scuola primaria con servizio mensa

Modulo didattico in aula

Cosa si spreca in famiglia? Dove nasce lo spreco alimentare? Che impatti ambientali comporta lo spreco di cibo? Dopo aver risposto a queste domande, i bambini diventeranno i protagonisti di un monitoraggio degli sprechi della mensa scolastica che consentirà agli alunni di prendere consapevolezza del problema e proporre soluzioni.

Elaborato richiesto: produzione documentale (studio/analisi degli sprechi della mensa).

QUALI SONO I PREMI PREVISTI?

Saranno assegnati un totale di 12 premi, 3 per ogni categoria di concorso

1° premio MIGLIOR LAVORO NEL COMPLESSO

• € 800 per ciascuna delle categorie 1^a, 2^a e 3^a

• per la 4^a categoria, visita guidata all'azienda agraria didattico sperimentale 'PRosati' dell'Università Politecnica delle Marche.

2° premio MIGLIOR CAPACITÀ ESPRESSIVA

• € 600 per ciascuna delle categorie 1^a, 2^a e 3^a

• per la 4^a categoria, visita guidata ad un'azienda agricola biologica della Provincia di Ancona con merenda a cura di Slow Food.

3° premio MIGLIORE ORIGINALITÀ

• € 400 per ciascuna delle categorie 1^a, 2^a e 3^a

• per la 4^a categoria, escursione in area protetta delle Marche, alle sorgenti di un corso d'acqua o in altra area di interesse naturalistico per fenomeni legati alla presenza di acqua.

IL REGOLAMENTO DEL CONCORSO E I DETTAGLI SARANNO INVIATI IN SEGUITO A TUTTI I PARTECIPANTI

Laboratori del Riuso

► Infanzia

PALMIRO IL PAPPAGALLO... ROMPI-SCATOLE

1 incontro della durata di 1 ora e 30 minuti

Palmiro è un simpatico e buffo pappagallo di cartone che fa conoscere ai bambini, tramite l'esplorazione e la manipolazione, i vari tipi di carta/cartoncino di recupero e i suoi vari utilizzi. Alla fine con il cartone di varie scatole, accendendo la creatività, i piccoli costruiranno un puzzle.

► Primaria e secondaria primo grado

PER FARE LA CARTA...

1 incontro della durata di 1 ora e 30 minuti

Vecchi giornali, ritagli di carta prendono nuovamente vita...con un'attrezzatura specifica secondo l'antico procedimento, i bambini realizzano fogli di carta riciclata.

UN MARE DI PLASTICA

1 incontro della durata di 1 ora e 30 minuti

Laboratorio finalizzato a sensibilizzare i partecipanti sul problema dell'inquinamento da plastica di fiumi, mari e oceani. Dopo breve introduzione (tarata in base all'età dei minori), si passa ad attività creative usando materiali di rifiuto in plastica, come ad esempio la realizzazione di quadri, sculture o altri manufatti ispirati alla crescente presenza della plastica nelle acque dolci e salate, e alla necessità di un uso più responsabile della plastica.

ORTO PORTATILE RIÙ

1 incontro della durata di 1 ora e 30 minuti

Laboratorio finalizzato alla sensibilizzazione contro lo spreco dei materiali plastici monouso di plastiche dure, come i contenitori di saponi per la lavatrice o i flaconi di sapone per la persona. Dopo breve introduzione (tarata sull'età dei minori), si passa ad attività di costruzione di piccoli orti portatili, all'interno dei contenitori dei saponi, che verranno abbelliti e resi unici dalla fantasia dei bambini e portati successivamente a casa per essere curati quotidianamente. Durante il laboratorio planteremo, per ogni Orto Portatile, una vera piantina a scelta della scuola.

► Primaria classi I e II

LA VALIGIA DEL GIOCATTOLAIO

1 incontro della durata di 2 ore

Quanti segreti possiamo carpire dalla mani abili di un giocattolaio? Creatività ingegno e fantasia sono gli strumenti essenziali per manipolare materiali di recupero e costruire oggetti unici per giocare e divertirsi.

Laboratorio pratico: imparare a costruire dei piccoli giochi con le risorse che abbiamo a disposizione.

► Primaria classi III, IV e V

COSE PARLANTI

1 incontro della durata di 2 ore

Quante storie ci può raccontare un vecchio telegrafo? E quante montagne avrà scalato un vecchio scarpone? Dietro ogni oggetto c'è una lunga storia e mille altre ne possiamo immaginare. Apriamo insieme una valigia di cose parlanti e mettiamoci all'ascolto.

Laboratorio pratico: dalle suggestioni ricevute immagineremo insieme una nuova storia e daremo vita al nostro originale racconto

► Primaria classe V e secondaria di primo grado classe I

ANATOMIA DELLA BICICLETTA

1 incontro della durata di 2 ore

L'obiettivo è avvicinare i ragazzi alla conoscenza della bici (mezzo ecologico e di lunga durata) e delle sue parti, che, se sottoposte a regolare manutenzione, restano efficienti a lungo. Dopo breve introduzione sui temi di "Agenda 2030" (sviluppo sostenibile), ci si concentra sulla bicicletta come caso di stretto rapporto tra sostenibilità ambientale e riduzione dei rifiuti. Ovvero: la bici intesa come mezzo meccanico composto di varie parti, che si possono smontare e rimontare senza problemi se si conosce il meccanismo. E possono essere aggiustate. Il conduttore porta in classe una bici, ne presenta le parti, ne smonta e rimonta alcune e fa poi eseguire le stesse prove ai ragazzi. La meccanica della bicicletta, inoltre, sarà utilizzata come strumento per osservare fenomeni della fisica di interesse didattico (leve, energia da dinamo, ecc).

► Secondaria primo grado

LA VITA DI UNO SMARTPHONE

1 incontro della durata di 2 ore

Quando è stata fatta la prima telefonata con un cellulare? Quanti e quali minerali servono per far funzionare un telefono? Analizziamo insieme la lunga vita di uno smartphone, dall'estrazione dei minerali in paesi lontani, al recupero dei preziosi materiali di cui è composto in impianti specializzati.