



# SCARABEO

2022  
2023

## verde

**Proposte didattiche per la scuola dell'infanzia,  
primaria e secondaria di I grado**



# Gentili Docenti

presentiamo qui i percorsi educativi e di sensibilizzazione per l'anno scolastico 2022-2023 incentrati sulla tematica dei rifiuti, della risorsa idrica e del rispetto per l'ambiente. Le proposte didattiche di educazione ambientale hanno tutte una vocazione alla sostenibilità, alla cittadinanza attiva e alla tutela del bene comune, in linea con quanto espresso dal MIUR nelle Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica nelle scuole.

## COME LEGGERE L'OFFERTA DI QUEST'ANNO

L'offerta didattica prevede una vasta scelta di attività e mette in risalto, attraverso il corso docenti, la figura dell'insegnante. Il corso di formazione è riconosciuto dall'USR Marche ai sensi della Direttiva n. 170 del 21 marzo 2016. Le attività didattiche sono progettate per essere svolte in presenza in aula con un educatore. Alcune proposte possono essere realizzate outdoor, ovvero in ambienti aperti come il giardino dell'istituto o un parco vicino all'edificio.

La modalità a distanza sincrona (DaD) verrà impiegata solamente in caso di necessità, compatibilmente con la situazione di emergenza sanitaria presente sul territorio. La modalità di svolgimento dei laboratori verrà concordata telefonicamente con l'educatore al momento della calendarizzazione.

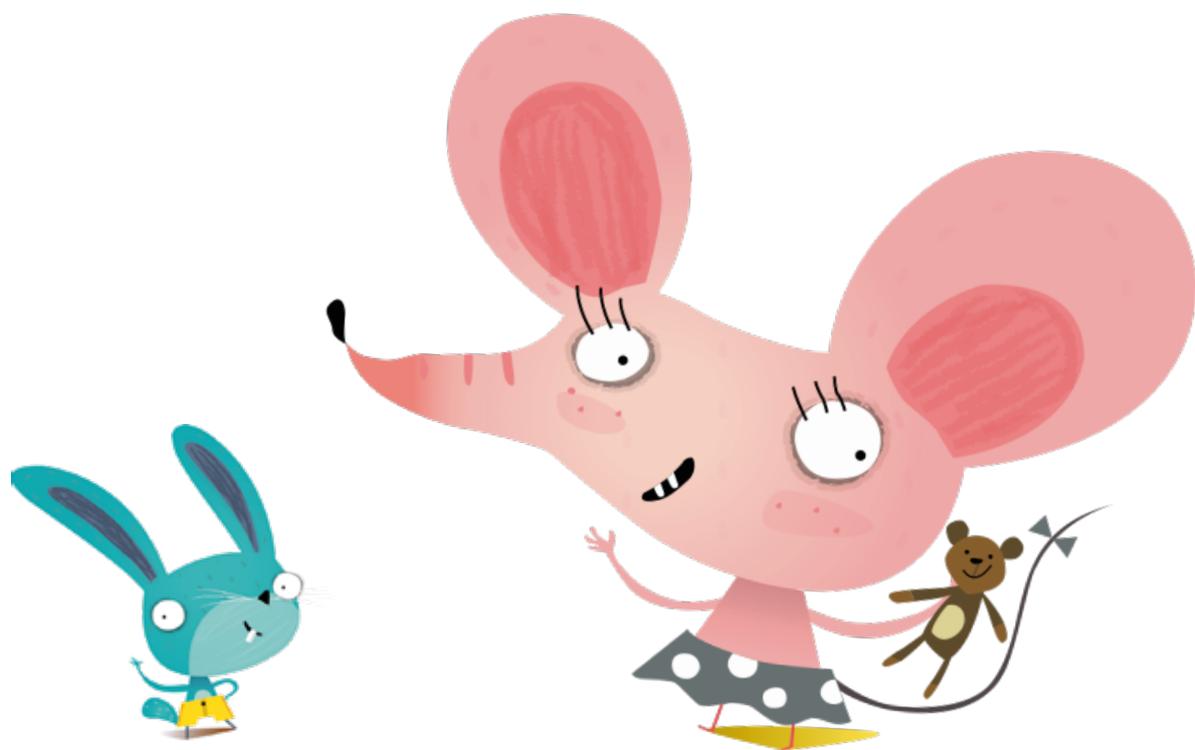
Tutte le attività didattiche saranno realizzate nel rispetto delle indicazioni nazionali finalizzate alla prevenzione del contagio del COVID-19 e in accordo con le disposizioni dei singoli istituti.

## COME ADERIRE ALL'OFFERTA DI QUEST'ANNO

Adesioni on line: si aderisce al progetto accedendo alla sezione "Scuola e dintorni" del sito [www.atarifuti.an.it](http://www.atarifuti.an.it), accessibile anche dai siti istituzionali degli altri enti promotori ([www.ludotecariu.it/santa-maria-nuova-attivita](http://www.ludotecariu.it/santa-maria-nuova-attivita) - [www.aato2.marche.it](http://www.aato2.marche.it)) e compilando il format entro e non oltre **venerdì 28 ottobre 2022**.

Al momento dell'adesione è possibile richiedere più attività per una singola classe: a ogni classe richiedente sarà assegnato ALMENO un percorso tra quelli scelti. In base al numero di richieste pervenute entro i termini, la possibilità di effettuare più laboratori o la necessità di scegliere tra le proposte alle quali si è aderito, sarà concordata con l'educatore al momento del contatto telefonico.

Tutti i docenti saranno contattati entro la fine del mese di gennaio. Una volta compilata l'adesione online il docente riceverà una e-mail valida come conferma di ricezione della domanda.





## SUPEREROI DELLA DIFFERENZIATA

*1 incontro della durata massima di 1 ora e 30 minuti*

La proposta prevede l'invio alla classe di un breve cartoon, in cui le mascotte del progetto raccontano la RD dei rifiuti in modo semplice e intuitivo. Per l'appuntamento in classe si chiede ai bambini di portare uno o due rifiuti casalinghi: in questo modo si stimola la curiosità e l'interesse dei bambini per rendere efficaci i messaggi legati alle buone pratiche e ai corretti comportamenti. Durante l'attività in classe i bambini rievocheranno insieme all'educatore il cartone precedentemente visto e giocheranno a posizionare i propri rifiuti nei corretti contenitori. Al termine del percorso i bambini rielaboreranno l'attività realizzando un moodboard, un pannello multimaterico, che riassume l'attività in modo grafico e immediato.

## IL VIAGGIO DEI NOSTRI AMICI RIFIUTI

*1 incontro della durata massima 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 a 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.

**CLASSI  
I e II**  
**Primaria**

## RICICLANDO S'IMPARA | 1 incontro della durata di 2 ore

Simpatici robot a forma di ape sono i protagonisti di questo laboratorio e attraverso il gioco, permettono di stimolare nei bambini l'utilizzo di un semplice linguaggio di programmazione. Il coding viene utilizzato come efficace strumento di apprendimento e grazie ad una modalità nuova e accattivante, risulta vincente anche con i più piccoli. I bambini potranno cimentarsi in varie prove e giochi di logica legati alle modalità della raccolta differenziata e alle frazioni del rifiuto, come ad esempio l'analisi dei possibili utilizzi di un oggetto che non serve più, le corrette scelte di conferimento dei rifiuti o la valutazione di comportamenti rispettosi nei confronti dell'ambiente. Un educatore esperto guiderà i bambini nell'esplorazione delle possibili soluzioni al problema, nella decisione verso la soluzione più sostenibile e nell'analisi condivisa della soluzione scelta.



## **E POI, COSA SUCCUDE? | 1 incontro 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 e il riciclo dei materiali che la trama ha suscitato.

**Primaria** *Classi III, IV e V*



## **PROFESSIONE DECOMPOSITORE**

*1 incontro della durata di 2 ore*

Il 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. A seconda dell'età e della classe, l'attività coinvolgerà i bambini in un gioco di gruppo che permetterà di riconoscere le caratteristiche dei rifiuti, organici e non.

Seguirà un'attività che consentirà di osservare da vicino alcune tipologie di organismi decompositori (ad es. muffe, lombrichi ecc.). Alla fine, verrà costruito un lombricario che sarà curato dagli alunni anche grazie alle indicazioni presenti sul manuale didattico.

## **LA RUOTA DEL RICICLO | 1 incontro della durata di 2 ore**

Il laboratorio è dedicato alla conoscenza specifica dei rifiuti che produciamo nelle nostre case e non solo. Dopo un breve introduzione all'argomento tramite una presentazione multimediale, la classe verrà divisa in gruppi: ogni gruppo dovrà collaborare per superare prove di ogni genere, sorteggiate dalla "Ruota del Riciclo", riguardanti la raccolta differenziata e i rifiuti. Attraverso quiz, contenuti multimediali, puzzle da ricostruire e tanto altro i bambini apprenderanno molte nozioni e curiosità inedite su queste importanti tematiche.

## **PLASTIC FREE | 1 incontro della durata di 2 ore**

Il laboratorio prevede il coinvolgimento dei bambini sul tema "plastic free", per focalizzare sempre di più l'attenzione sull'utilizzo e lo smaltimento delle materie plastiche che ormai sovrastano la vita di tutti noi. I bambini sono invitati a riflettere sulle cause e sugli effetti dell'eccessivo utilizzo della plastica grazie all'invenzione di una storia legata alle tematiche ambientali e alla corretta gestione dei rifiuti. La storia viene accompagnata dalla creazione di protagonisti con materiale di recupero e all'utilizzo di una scenografia formata da pannelli intercambiabili con immagini di diverse ambientazioni naturali. I bambini saranno invitati ad animare i loro personaggi e scattare delle foto alle diverse sequenze della storia. Le foto saranno poi raccolte sotto forma di un semplice story-board didascalico oppure in formato multimediale/slide show con musica e didascalie.



Proposte didattiche  
in collaborazione con

## **ROBOT CREATIVI** | 1 incontro della durata di 2 ore

Il laboratorio prevede l'utilizzo della metodologia didattica del tinkering, grazie alla quale i bambini possono dare libero sfogo alla creatività e all'invenzione. I bambini vengono coinvolti nel progetto di ideazione e di creazione, grazie alla raccolta di materiali elettrici e di recupero che non servono più. I materiali raccolti verranno analizzati con spirito critico dalla classe per capire meglio cosa sta dietro alla filiera di alcuni rifiuti domestici. Un'attenzione particolare verrà riservata ai rifiuti RAEE, sempre più presenti nella vita quotidiana di tutti gli studenti, per valutare l'importanza e l'impatto degli stessi sugli ecosistemi terrestri. A seguire il materiale raccolto verrà smontato e riassembleato per dare origine a bellissimi robot, che grazie all'utilizzo di un piccolo motorino meccanico, potranno anche compiere piccoli movimenti.

## **ESPLORATORI DEL RICICLO** | 1 incontro della durata di 2 ore NEW EDITION

Il laboratorio è dedicato all'approfondimento di alcuni argomenti molto importanti legati ai rifiuti e alla raccolta differenziata, finalizzati ad ampliare le conoscenze dei ragazzi e a promuovere l'importanza del rispetto per l'ambiente, l'adozione di comportamenti civili e responsabili, l'applicazione delle corrette regole del riciclo. L'educatore parlerà di come si muovono i rifiuti in natura, della loro degradazione nelle diverse tipologie di ambiente, dei comportamenti da tenere per rispettarlo e molto altro ancora. Questa spiegazione sarà accompagnata dalla visione di due roll up e da una presentazione multimediale. I ragazzi saranno coinvolti con attività pratiche, che ad esempio li porteranno a vedere in prima persona come si spostano i rifiuti in natura, e con attività di quiz che metteranno alla prova le loro conoscenze.

# Primaria e Secondaria

PRIMO GRADO

L'offerta didattica riguardante il centro ambiente mette a disposizione due proposte che possono essere abbinare l'una all'altra o possono essere svolte singolarmente a seconda dell'esigenza del docente e della classe. Nel caso in cui fossero abbinare l'intervento dell'educatore in classe si può considerare preparatorio per la visita poi in presenza.

## **CENTRO AMBIENTE, TI CONOSCO!** | 1 incontro della durata di 1 ora NEW

In questo incontro l'educatore, tramite l'ausilio di una presentazione multimediale, farà fare una visita virtuale del centro ambiente alla classe e approfondirà questa tematica andando a spiegare nel dettaglio tutti i rifiuti che possono essere portati al centro ambiente. I ragazzi verranno messi alla prova con dei quiz e potranno vedere dal vivo alcuni di questi rifiuti.

## **VISITE DIDATTICHE AL CENTRO AMBIENTE**

*1 incontro della durata di 1 ora e mezza circa*

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 gli studenti 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



Proposte didattiche  
in collaborazione con



quali sono le tipologie di rifiuto che possono essere conferite e mostrate le modalità di stoccaggio presso la struttura, per trasmettere agli alunni 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.

## Secondaria **PRIMO GRADO**

### **OK LA DIFFERENZIATA È FATTA** | 1 incontro della durata di 2 ore

Il progetto viene proposto come un grande gioco multimediale durante il quale vengono introdotti contenuti scientifici e divulgativi rispetto alle corrette modalità di conferimento e trattamento dei rifiuti. Clip video, interviste ad esperti e infografiche, rendono gli argomenti trattati più accattivanti e grazie alla fase più diretta di gioco, viene garantito un maggior coinvolgimento degli studenti. L'entusiasmo generato dalla sfida a squadre fra le classi permette di affrontare in una maniera differente numerosi temi ambientali e scientifici, dando agli insegnanti numerosi spunti di approfondimento successivi.

### **SEGNALO IN AGENDA** | 1 incontro della durata di 2 ore

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.

### **VOCI DAL NUOVO MONDO** | 2 incontri della durata di 3 ore in totale

Il percorso consiste nella realizzazione di un podcast per ogni classe e sfrutta i molteplici talenti dei ragazzi e le opportunità di collegamento che le tecnologie digitali ci offrono. Infatti, ragazze e ragazzi si cimenteranno nel ruolo di storytellers, raccontando le strategie migliori per uno stile di vita sostenibile e quali sono le sfide che la loro generazione è chiamata ad affrontare nel prossimo futuro. Tutti gli elaborati dovranno avere una durata massima di 3 minuti e saranno poi montati andando a costituire una rubrica della sostenibilità che sarà pubblicata a puntate sui social di ATA.



Proposte didattiche  
in collaborazione con



Atlantide la lumaca

# Corsi di formazione per docenti

RICONOSCIUTO AI SENSI DELLA DIRETTIVA N. 170 DEL 21 MARZO 2016

## AGENDA 2030: UN CAMMINO CHE PROSEGUE

Il corso è riconosciuto dall'USR Marche ai sensi della Direttiva n. 170 del 21 marzo 2016: i docenti possono partecipare ai singoli appuntamenti oppure aderire a tutte e quattro le proposte congiuntamente, ottenendo l'attestato di frequenza. Il corso di formazione, condotto da esperti e da personale qualificato, è composto da 4 appuntamenti della durata di 4 ore circa ciascuno: ogni giornata formativa è dedicata a un approfondimento teorico o operativo-metodologico. Questo corso di formazione è strutturato in modo da riprendere e completare il corso realizzato nell'anno scolastico 2021-22.

I corsi saranno organizzati in presenza in date e sedi da definirsi nel rispetto delle indicazioni nazionali finalizzate alla prevenzione del contagio del COVID-19. La modalità webinar verrà utilizzata solo in caso di necessità, in base all'evoluzione dell'emergenza sanitaria.

Gli appuntamenti sono così organizzati:

### 1) Agenda 2030: target 11. Città e comunità sostenibili.

Il modulo, anche tramite alcuni esempi, approfondisce l'obiettivo a livello globale: si parlerà di alloggi e trasporti sostenibili e molto altro. Questi argomenti verranno poi utilizzati per fare esempi di lezioni trasversali alle varie materie scolastiche per sperimentare strumenti teorici e pratici in classe.

### 2) Agenda 2030: strumenti per una lezione capovolta

Creare una lezione capovolta: strumenti teorici e pratici che permetteranno loro di progettare e realizzare una lezione capovolta. Video, app, strumenti digitali per declinare i contenuti riguardanti le tematiche approfondite nel precedente incontro, l'obiettivo 11 dell'agenda 2030.

### 3) Agenda 2030: target 14. Vita sott'acqua.

Il modulo valorizza l'importanza di tutelare la biodiversità acquatica, stimolando il rispetto del mondo acquatico per conservarlo e valorizzarlo. Tale obiettivo passa soprattutto dalla riduzione dell'inquinamento delle acque, proveniente dall'attività terrestre. Partendo dall'ambiente acquatico, si comprenderà l'opportunità educativa che deriva dallo sviluppo di una relazione diretta degli studenti con il proprio territorio, anche in ottica di cittadinanza attiva.

### 4) Agenda 2030: strumenti di "ricerca-azione" in classe.

Un primo momento del modulo sarà riservato ai feedback dei docenti rispetto al lavoro svolto autonomamente. Successivamente si analizza la metodologia della ricerca azione, con cui sperimentare e acquisire metodi e strumenti utili per la progettazione e la realizzazione di attività didattiche, collegate alle tematiche approfondite nei precedenti incontri, di conoscenza, esplorazione e contatto con l'ambiente e la biodiversità.



# Laboratori del Riuso

## Infanzia

### **LA BORSA DI MARY POPPINS** | 1 incontro della durata di 1 ora e 30 minuti

Vento dall'est... arriva Mary Poppins con una valigia piena di stoffe e tessuti da guardare, toccare ed esplorare con tutti i sensi! Giochiamo con tessuti i per favorire lo sviluppo dei nostri sensi e la conoscenza delle caratteristiche dei materiali.

### **LE VITE INFINITE DI BICCHIERINO** | 1 incontro della durata di 1 ora e 30 minuti

Bicchierino è un bicchiere di carta che ha perso la sua identità, non si ricorda la sua storia, non si ricorda più chi è! Dopo un breve racconto ognuno realizzerà la propria personale versione di Bicchierino (che può svolgere varie funzioni di porta-oggetti), utilizzando interamente materiali biodegradabili e compostabili. All'interno di ogni laboratorio realizzato verranno inseriti dei semi, cosicché, una volta esaurita la sua funzione di porta-oggetti, Bicchierino possa essere piantato nel terreno, annaffiato e grazie all'acqua rinascere come pianta.

## Primaria primo ciclo

### **LE VITE INFINITE DI BICCHIERINO** | 1 incontro della durata di 2 ore

Bicchierino è un bicchiere di carta che ha perso la sua identità, non si ricorda la sua storia, non si ricorda più chi è! Dopo un breve racconto e la spiegazione di cosa significhino "biodegradabile" e "compostabile", quali siano i materiali che si biodegradano, cos'è il compost, ognuno realizzerà la propria personale versione di Bicchierino - che può svolgere varie funzioni di porta-oggetti -, utilizzando interamente materiali biodegradabili e compostabili. All'interno di ogni laboratorio realizzato verranno inseriti dei semi, cosicché, una volta esaurita la sua funzione di porta-oggetti, Bicchierino possa essere piantato nel terreno, annaffiato e grazie all'acqua rinascere come pianta.

### **LA VALIGIA DEL GIOCATTOLAIO** | 1 incontro della durata di 2 ore

Apriamo insieme una vecchia valigia e... scopriamo insieme quanti sorprendenti giocattoli si possono costruire con le proprie mani e pochi semplici materiali! Ingegno e fantasia sono gli ingredienti essenziali per trasformare vecchi oggetti in simpatici giocattoli. Attività abbinata al laboratorio di costruzione di un giocattolo.

## Primaria primo e secondo ciclo

### **IL RACCOGLIPIOGGIA** | 1 incontro della durata di 1 ora e 30 minuti

Laboratorio finalizzato a favorire l'utilizzo e il ri-utilizzo dell'acqua (specie quella piovana) per varie cose nel quotidiano, evitandone lo spreco.

I bambini, dopo una breve spiegazione sull'importanza dell'acqua come bene di prima necessità, vengono invitati a creare il proprio raccoglitore d'acqua piovana ricavato da flaconi, bottiglie, contenitori riutilizzati, ecc., abbelliti con materiali di riuso (tappi, bottoni, carta colorata).

Il Raccoglipioggia potrà essere tenuto in esterno o anche sul davanzale in classe ed utilizzato per annaffiare le piante, pulire i pennelli, lavare le mani e via dicendo.



Proposte didattiche  
in collaborazione con



## Primaria secondo ciclo

### **LA SCATOLA DELLE MERAVIGLIE** | 1 incontro della durata di 2 ore

Piccoli oggetti, insignificanti per chiunque altro, possono essere per noi fonte di stupore e diventare preziosi ricordi. Traendo ispirazione dalle Shadow Boxes dell'artista Joseph Cornell, costruiamo anche noi una scatola delle meraviglie, dove esporre e conservare le nostre piccole cose preziose, custodi di tante esperienze e con grandi storie da raccontare.

## Secondaria primo grado

### **IL PIANETA CHE VORREI** | 1 incontro della durata di 1 ora e 30 minuti

Il laboratorio consiste nella realizzazione di opere d'arte "temporanee", semplicemente appoggiando vari materiali di riuso (tessuti, plastiche, carta) su una superficie piana, così da poter riutilizzare i materiali all'infinito. Il tema dell'opera d'arte sarà "Il pianeta che vorrei": come vorresti che fosse il pianeta in cui stai vivendo? Ogni opera d'arte verrà poi fotografata e vi verrà aggiunta una didascalia. Il laboratorio culminerà con una mostra - cartacea o digitale - alla fine dell'anno scolastico con la collaborazione degli insegnanti.

## **FAST FASHION: IL VERO COSTO DELLA MODA A BASSO COSTO**

*1 incontro della durata di 2 ore*

Breve viaggio nel mondo della fast fashion: l'acquisto di capi alla moda a bassissimo costo, destinati a diventare rifiuti con altrettanta facilità, nasconde un lato oscuro fatto di sfruttamento di risorse umane ed impatti ambientali molto elevati. La domanda giusta da porsi allora è: "Davvero non costa nulla?"

## **LA VITA DI UNO SMARTPHONE** | 1 incontro della durata di 2 ore

Sai quando è stata fatta la prima telefonata con un cellulare? E quanti minerali servono per far funzionare un telefono? Hai mai sentito parlare delle terre rare? La vita di uno smartphone, dall'estrazione in miniera delle materie prime al recupero dei preziosi minerali di cui è composto in impianti specializzati.



Proposte didattiche  
in collaborazione con





All'interno del progetto



CONCORSO A PREMI

# Un mondo d'acqua

2022  
2023

## Tema

Il concorso si propone di promuovere comportamenti e azioni responsabili nei confronti della risorsa idrica e dello sviluppo sostenibile, focalizzando sul cambiamento delle azioni quotidiane e sulla costruzione della consapevolezza ad un uso responsabile e corretto delle risorse ambientali, diffondendo una cultura generale sull'acqua come risorsa primaria, indispensabile, insostituibile e da tutelare in quanto esauribile. Per gli alunni del **secondo ciclo delle scuole primarie** e delle **scuole secondarie di I grado**, è stato sviluppato uno strumento multimediale, appositamente dedicato al progetto, attraverso cui affrontare giochi e sfide inerenti i concetti di risparmio della risorsa acqua, impronta idrica e consumi a basso impatto. Nel corso dell'anno scolastico i partecipanti continueranno l'esperienza attraverso l'utilizzo della piattaforma di gioco, monitorando le proprie azioni e i propri consumi, registrando risultati e accumulando punti, così da essere stimolati e motivati all'adozione di comportamenti virtuosi e buone pratiche di utilizzo. I più piccoli (**scuole per l'infanzia** e **primo ciclo delle scuole primarie**) invece, potranno prendere parte al racconto di una entusiasmante storia attraverso un grande libro sensoriale da cui i protagonisti Otto e Rina, prenderanno vita e spiegheranno l'importanza di attuare corrette pratiche contro lo spreco di un bene prezioso come l'acqua e così fondamentale nella vita delle persone, della flora e della fauna.

## Proposta didattica

*1^ categoria: scuole per l'infanzia - classi 1^ e 2^ delle scuole primarie (primo ciclo)*

### **OTTO E RINA NON SPRECANO UNA GOCCIOLINA**

**Modulo didattico:** Attraverso un libro sensoriale verrà raccontata ai piccoli cittadini di domani una storia vertente sul concetto di risparmio idrico e sull'importanza dell'acqua per ogni essere vivente e nell'uso quotidiano, cercando di spiegare che la sua costante disponibilità dai rubinetti delle nostre case, buona, fresca e limpida, non è una cosa scontata!

*Spunti laboratorio:* Al termine del racconto i bambini svolgeranno un laboratorio ricreando i protagonisti della storia con materiale di riuso.

**Elaborato:** Raccontare l'esperienza vissuta con un disegno, una storia, un manifesto, un mini-libro, o altro metodo.

*2^ categoria: classi 3^, 4^ e 5^ delle scuole primarie (secondo ciclo)*

### **LASCIO LA MIA IMPRONTA**

**Modulo didattico:** Gli alunni verranno coinvolti in giochi e sfide da svolgere attraverso una piattaforma multimediale appositamente sviluppata e dedicata al progetto, incentrata sul concetto di tutela della risorsa idrica, risparmio, adozione di comportamenti a basso impatto.

*Spunti laboratorio:* I ragazzi impareranno ad utilizzare la piattaforma di gioco, saranno guidati da filmati, match e suggerimenti, continuando a servirsi dello strumento digitale nel corso di tutto l'anno scolastico al fine di monitorare le proprie azioni, i propri consumi, registrando risultati e accumulando punti.

**Elaborato:** I partecipanti dovranno raccontare l'esperienza vissuta realizzando un elaborato digitale nella forma che preferiscono: presentazione, video, mappa concettuale, lapbook, articoli di giornale, etc., allo scopo di promuovere anche verso l'esterno i comportamenti virtuosi e le buone pratiche di utilizzo adottate.

3<sup>a</sup> categoria: scuole secondarie di primo grado

## COMINCIO DA ME

**Modulo didattico:** Anche in questa categoria gli studenti dovranno cimentarsi nelle sfide, nei giochi e nelle prove che la piattaforma multimediale proporrà loro, affrontando in modo più maturo gli argomenti dell'impronta idrica degli alimenti e degli altri prodotti di uso quotidiano, delle corrette abitudini alimentari e di uno stile di vita responsabile, di comportamenti sostenibili per l'ambiente e di salvaguardia delle risorse. *Spunti laboratorio:* I ragazzi impareranno ad utilizzare lo strumento digitale, saranno guidati da filmati, match e best practice, continuando a servirsi dello strumento multimediale nel corso di tutto l'anno scolastico al fine di monitorare azioni e consumi, proporre buone pratiche di consumo e di risparmio, registrando i risultati ottenuti e accumulando punti.

**Elaborato:** I partecipanti dovranno promuovere l'adozione di comportamenti virtuosi e responsabili verso la risorsa idrica, buone pratiche di utilizzo e azioni di risparmio delle risorse, mediante la realizzazione un elaborato digitale nella forma che preferiscono: presentazione, video, dimostrazioni ed esperimenti, brochure, spot promozionali, etc..

## Premi

È prevista l'assegnazione di nr. 7 premi come di seguito riepilogato:

**1<sup>a</sup> categoria:** € 900,00 al miglior lavoro realizzato, € 600,00 al lavoro più creativo, € 400,00 al lavoro più originale-innovativo.

**2<sup>a</sup> categoria:** € 1.000,00 al miglior elaborato realizzato, € 900,00 alla classe/alle classi che hanno raggiunto il maggior punteggio nell'utilizzo della piattaforma.

**3<sup>a</sup> categoria:** € 1.000,00 al miglior elaborato realizzato, € 900,00 alla classe/alle classi che hanno raggiunto il maggior punteggio nell'utilizzo della piattaforma.

Verranno inoltre assegnate **uscite didattiche premio** per ciascuna categoria di concorso agli elaborati che si saranno particolarmente distinti per qualità artistica, ricchezza di contenuti o livello di coinvolgimento, in collaborazione con la condotta Slow Food Conero Ancona, con l'Azienda agraria didattico sperimentale 'P. Rosati' dell'Università Politecnica delle Marche e con gli organismi di tutela delle aree protette delle Marche.

## Elaborati

Si richiede 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 dei partecipanti. Compatibilmente con le disposizioni sanitarie in vigore, gli elaborati realizzati saranno esposti in **mostra-evento finale** dedicata e collezionati in un **catalogo di raccolta**.

## Mostra - Evento finale

Al termine del progetto educativo, orientativamente intorno alla **metà di maggio 2023**, verrà organizzata una mattinata da trascorre insieme ai partecipanti al concorso, durante la quale verranno esposti gli elaborati ricevuti, assegnati i premi ai vincitori, consegnati gadget, attestati e catalogo di raccolta.

I partecipanti assisteranno inoltre a uno spettacolo di intrattenimento a tema ACQUA e potranno prendere parte alla merenda a conclusione della giornata.

### Indicazioni utili per tutte le categorie

*Gli alunni possono realizzare individualmente parti dell'elaborato che dovranno però riguardare tutte lo stesso tema; gli insegnanti provvederanno a combinare e ordinare gli elementi al fine di presentare un unico lavoro finale. Qualora due o più classi dello stesso istituto e dello stesso grado si iscrivano al concorso, è possibile partecipare insieme e, di conseguenza, presentare un unico elaborato a rappresentanza delle stesse. Al contrario la medesima classe/le medesime classi non possono presentare più di un elaborato.*

*Per la presentazione dell'elaborato si predilige la forma digitale o digitalizzata e la trasmissione per via telematica o mediante pubblicazione su uno spazio web. Tuttavia, qualora la digitalizzazione non sia possibile, in particolare per la prima categoria, verranno presi in considerazione anche elaborati in forma materiale con consegna a mano*

o tramite corriere/servizio postale.

Esclusivamente per ragioni di emergenza sanitaria ed in particolare in caso di sospensione dell'attività didattica, prolungate quarantene o altre specifiche esigenze da valutare all'occorrenza, i laboratori potranno svolgersi in DaD (modalità sincrona) e gli elaborati potranno essere realizzati anche da un singolo alunno a rappresentanza di tutta la classe. A richiesta dell'istituto scolastico, i laboratori potranno svolgersi outdoor qualora ci sia la disponibilità di idonei ambienti esterni.

A cura di



Con il sostegno di



Ospita nella tua scuola la mostra sullo spreco alimentare

# SOS Scuola Zero Spreco

La prevenzione e la riduzione dello spreco alimentare è da sempre una delle tematiche centrali delle nostre proposte didattiche.

Attraverso questa mostra, fatta di pannelli didattici e vignette inedite, intendiamo far riflettere i ragazzi sulla gravità del problema dello spreco alimentare e sull'importanza di correggere le nostre abitudini per ridurre lo spreco alimentare nelle nostre case.

La mostra è a disposizione di Comuni e scuole, che possono richiederla attraverso l'apposito modulo on line e ospitarla nelle proprie sedi.

La mostra è realizzata in collaborazione con la condotta Slow Food Ancona e Conero.

**2050: COME NUTRIRE IL PIANETA?**

La popolazione mondiale sta crescendo velocemente e si concentra sempre di più nelle città: nel 2050 sarà di circa 10 miliardi di persone.

Si stima che, se non dovessero diminuire gli attuali livelli di spreco di cibo, il fabbisogno alimentare previsto per il 2050 richiederebbe un aumento della produzione agricola del 50%, aumentando ulteriormente la superficie delle aree coltivate e gli impatti che ne deriverebbero.

RIDURRE GLI SPRECHI ALIMENTARI È UNA STRATEGIA FONDAMENTALE PER LA TUTELA DEL CAPITALE NATURALE E DELLA BIODIVERSITÀ DEL PIANETA

**OGGI** SOSTENIBILI DEVELOPMENT GOALS **12**

**OBIETTIVO 12 DELL'AGENDA 2030 DELLE NAZIONI UNITE: GARANTIRE MODELLI SOSTENIBILI DI PRODUZIONE E DI CONSUMO**

**TARGET 12.3 ENTRO IL 2030 DI MEZZARE GLI SPRECHI ALIMENTARI GLOBALI PRO CAPITE A LIVELLO DI VENDITA AL DETTAGLIO E RIDURRE LE PERDITE DI CIBO LUNGO LE CATENE DI PRODUZIONE E FORNITURA**