SCARABEO VERDE

Scarabeo Verde

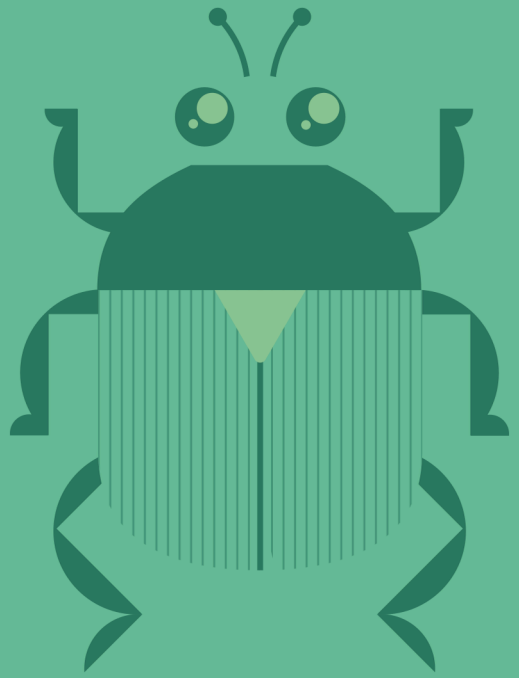
Proposte didattiche per la Scuola dell'Infanzia,
Primaria e Secondaria di I grado
Edizione 2025-2026

ata RIFIUTI ATO2 - ANCONA

ATO 2

Ludoteca del riuso Santa Maria Nuova

Con il patrocinio di REGIONE MARCHE



SCARABEO VERDE

Scarabeo Verde

Proposte didattiche per la Scuola dell’Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado

Edizione 2025-2026

INDICE

Come aderire all'offerta di quest'anno 7

Scuola dell'Infanzia 8

Scuola Primaria - I ciclo 9

Scuola Secondaria I grado 11

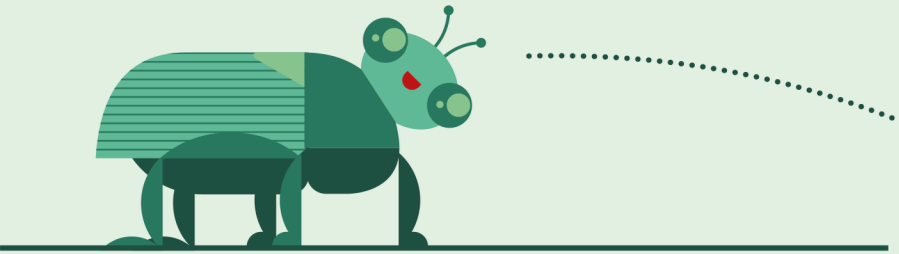
Concorso a premi RAEEspettiamo l'ACQUA! 14

Corso di formazione per docenti 17

Proposte Ludoteca Riù 18

Per tutti gli ordini scolastici 22

Contatti 26

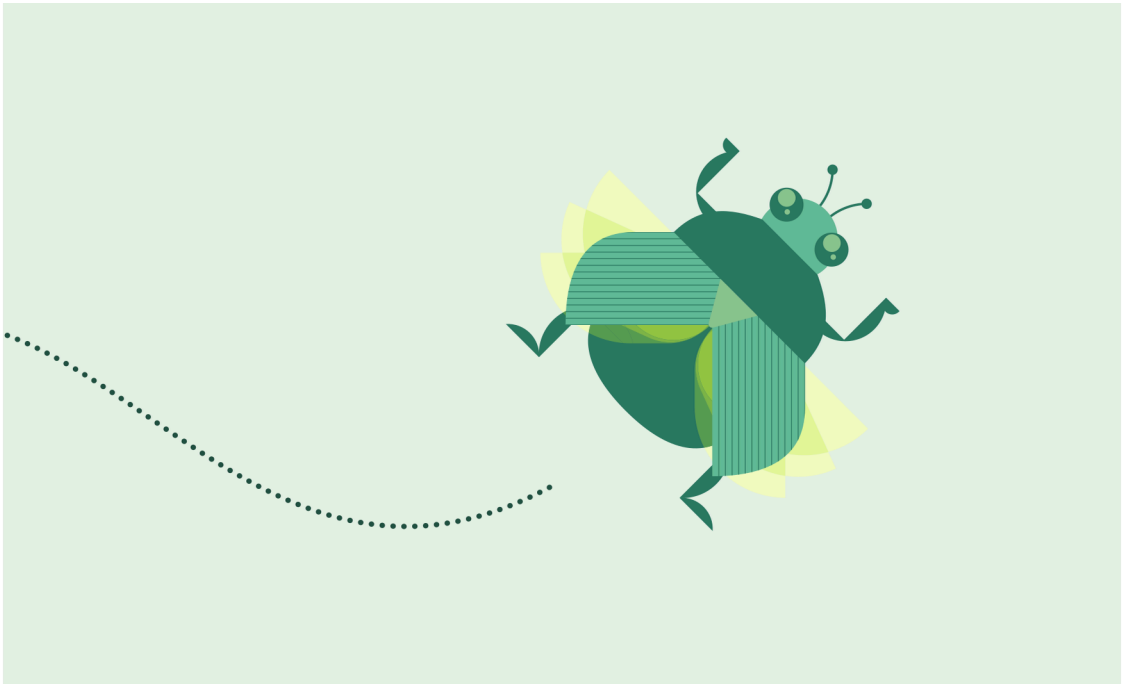


Care e cari docenti,

siamo lieti di presentarvi il nuovo catalogo dell'offerta didattica di "**Scarabeo Verde**", arricchito da percorsi inediti e proposte rinnovate!
Il progetto, completamente **gratuito** per le scuole aderenti, è finanziato da: **ATA Rifiuti Ancona**, **AAto 2 "Marche centro-Ancona" servizio idrico** e **Ludoteca Riù Santa Maria Nuova**.
Le attività educative sono pensate per sensibilizzare le nuove generazioni sui temi della **gestione dei rifiuti** e della **sostenibilità ambientale**, attraverso un approccio innovativo e interattivo. Insieme alla nostra mascotte, lo **scarabeo *Scartabello***, studentesse e studenti hanno l'opportunità di imparare divertendosi e, al contempo, di esplorare e comprendere l'importanza del riciclo, della riduzione degli sprechi e della protezione dell'ambiente, diventando persone attive, più consapevoli e responsabili verso il bene comune.
Tutte le proposte didattiche, in continuità con quelle degli anni precedenti, sono progettate in linea con le **Linee guida del MIM** per l'insegnamento dell'educazione civica nelle scuole, ponendo al centro la sostenibilità, la cittadinanza attiva e la tutela del bene comune.

Nel rispetto dell'ambiente e per promuovere un uso responsabile delle risorse, anche quest'anno le iscrizioni avvengono esclusivamente online. Le modalità di adesione sono indicate all'interno di questo pieghevole.

Buon anno scolastico e buona lettura!



COME ADERIRE ALL'OFFERTA DI QUEST'ANNO

L'adesione al progetto Scarabeo Verde avviene esclusivamente online, accedendo alla sezione "Scuola e dintorni" del sito www.atarifiuti.an.it, accessibile anche dai siti istituzionali degli altri enti promotori (www.regione.marche.it/Entra-in-Regione/Ludoteche-regionali-Riu e www.aato2.marche.it). Il modulo di adesione deve essere compilato **entro venerdì 14 novembre 2025**. Le richieste pervenute oltre tale data non potranno essere accolte. È possibile accedere direttamente alla pagina di iscrizione anche tramite il **QR code** riportato anche sul retro di questo catalogo.

Al momento dell'adesione è possibile richiedere più attività per una singola classe: a ogni classe richiedente **è garantito ALMENO un percorso** tra quelli selezionati. La possibilità di svolgere più laboratori o l'eventuale necessità di selezionare una sola proposta tra quelle indicate viene valutata in base al numero di richieste pervenute ed è concordata direttamente con l'educatrice o l'educatore in fase di contatto telefonico.
In seguito alla compilazione dell'adesione online arriva una e-mail valida come conferma di ricezione della domanda. Ogni docente verrà **contattato entro la fine del mese di gennaio**.

OPEN DAY

Quest'anno l'**Open Day di presentazione delle attività didattiche** è disponibile in formato digitale, attraverso **video pillole suddivise per fascia scolastica**, consultabili sul manuale didattico online (https://scarabeoverde.atascuole.org/) nella sezione "Area Scuole".
Su richiesta, contattando la **segreteria del progetto** (contatti sul retro del catalogo), è possibile organizzare per il corpo docenti degli Istituti Comprensivi un incontro dedicato alla **consegna e presentazione del catalogo**.

SCRAP-PUPPET

Tipologia: laboratorio creativo, tinkering
Durata: 1 incontro di 1.5 ore
Organizzazione: a classi singole

Il **riuso** può rappresentare una prima, concreta soluzione per contrastare l'**eccessiva produzione di rifiuti** e, allo stesso tempo, un modo efficace per avvicinare bambine e bambini ai temi della sostenibilità e promuovere comportamenti responsabili nel tempo. L'educatrice o l'educatore arriva in classe con una grande valigia un po' triste, piena di storie e di calzini spaiati e grazie alla fantasia e alla creatività dei piccoli partecipanti, i calzini e altri materiali di scarto come carta, cartone, plastica e alluminio, diventano **originali e buffi burattini, con cui costruire storie**.

CODICE SPRECO ZERO

Tipologia: laboratorio coding
Durata: 1 incontro di 1.5 ore
Organizzazione: a classi singole, sezioni 4-5 anni

Il laboratorio intende sensibilizzare sul tema dello **spreco alimentare**: l'incontro inizia con la lettura di un racconto a tema in cui bambine e bambini sono portati a identificare le azioni che generano spreco e i comportamenti virtuosi; successivamente sperimentano le **basi del coding** in modo divertente e intuitivo, imparando a programmare semplici robottini didattici, affinché si muovano lungo un percorso ad ostacoli all'interno di un'area di gioco **senza cadere in errore ed evitando di produrre sprechi.**

QUI COMINCIA L'AVVENTURA...

Tipologia: lettura animata interattiva
Durata: 1 incontro di 1.5 ore
Organizzazione: a classi singole

Ridurre, riutilizzare, raccogliere, riciclare, recuperare: sono le cinque azioni alla base della cosiddetta **regola delle 5R**, strategie fondamentali per ridurre la quantità di rifiuti, sia nella vita quotidiana che a livello globale. In questo laboratorio, le bambine e i bambini sono accompagnati dalle avventure di ***ScartaBello***, lo Scarabeo Verde, in un **racconto per immagini** che prende vita attraverso **grandi tavole illustrate**. Una storia senza parole, dove sono le illustrazioni a parlare, a stimolare la fantasia, a promuovere comportamenti sostenibili... fino a un **finale aperto**, che i piccoli partecipanti completano con la loro immaginazione.

*Il racconto è stato ideato e scritto da **Giovanni Caviezel**, autore e illustratore di libri per ragazzi, nonché autore radiotelevisivo e musicista.*

LEGGERE FRA LE RIGHE

Tipologia: laboratorio creativo ispirato al Caviardage
Durata: 1 incontro di 2 ore
Organizzazione: a classi singole

Questo laboratorio intende promuovere proprio il **riuso creativo della carta,** integrandolo **con la poesia**, la fantasia e il divertimento, partendo dalle caratteristiche del materiale per poi dedicarsi alla parte pratico-creativa del laboratorio **ispirata al caviardage**, una forma di scrittura creativa e poetica finalizzata a creare brevi racconti. Infine, la classe viene coinvolta nella creazione di un testo-manifesto collettivo basato sulla storia che le bambine e i bambini ascoltano durante il laboratorio.

LA SECONDA VITA DELLE COSE

Tipologia: coding e gamification
Durata: 1 incontro di 2 ore
Organizzazione: a classi singole

In questo laboratorio bambine e bambini hanno la possibilità di **scoprire come i rifiuti possano trasformarsi in nuovi oggetti** senza utilizzare nuove materie prime, approfondendo in modo divertente **l'importanza del recupero dei materiali** e il tema dell'uso consapevole delle risorse. Attraverso un gioco, le bambine e i bambini sono chiamati a ragionare su un problema concreto: come recuperare un determinato materiale di scarto e dargli nuova vita. Per portare a termine la missione, devono abbinare ogni oggetto-rifiuto al suo possibile riutilizzo, permettendo loro di conquistare, via via, le istruzioni necessarie per **pilotare piccoli robot**, tramite un'esperienza di coding a piccoli gruppi.

C'È UN TESORO NASCOSTO IN GIARDINO

Tipologia: learning by doing, outdoor education
Durata: 1 incontro di 2 ore
Organizzazione: a classi singole

Il **degrado del suolo** e le buone pratiche per difenderlo sono il focus di questa attività: utilizzando pinzette, lenti di ingrandimento, barattoli e microscopi, bambine e bambini sono coinvolti **nell'osservazione diretta di una zolla di terra**, partendo dal riconoscimento degli elementi che la compongono (ghiaia, sabbia, argilla) fino ad arrivare all'humus, essenziale per la crescita delle piante. Il laboratorio si conclude con la **realizzazione di un semenzaio** di alcune piante da orto, utilizzando materiale di riciclo, che ogni classe curerà e seguirà nella crescita durante l'anno scolastico.

MESSAGGI IN CODICE

NEW

Tipologia: learning by doing, outdoor education
Durata: 1 incontro di 2 ore
Organizzazione: a classi singole

Attraverso una sfida a punti tra gruppi, le bambine e i bambini imparano a **riconoscere i materiali**, a **separarli correttamente** e a **comprendere il funzionamento della raccolta differenziata**, evitando gli errori più comuni. Ogni gruppo riceve una scatola con oggetti di uso quotidiano e, grazie **all'app Junker** su tablet, verifica in tempo reale dove conferirli nel modo corretto. La seconda parte del laboratorio, da concordare con l'insegnante, può svolgersi all'aperto, con una raccolta di rifiuti nel giardino della scuola, oppure in classe, con altri giochi, quiz e momenti di discussione guidata per consolidare le conoscenze acquisite.

POESIE NASCOSTE

Tipologia: laboratorio creativo ispirato al Caviardage
Durata: 1 incontro di 2 ore
Organizzazione: a classi singole

Ispirandosi alla **tecnica del Caviardage**, o blackout poetry, le bambine e i bambini vengono guidati in un'esperienza creativa che consiste nel selezionare alcune parole da un testo esistente e oscurare con un pennarello nero tutte le altre, facendo così **emergere una poesia nascosta** e dando vita a un'opera d'arte visiva e letteraria. Ogni composizione può essere arricchita con disegni o collage, trasformando la scrittura in una vera e propria **opera poetico-visiva**. Il laboratorio diventa così un'occasione per riflettere, in modo originale e coinvolgente, **sul valore della carta**, sulle risorse necessarie per produrla **e sull'importanza di non sprecarla**.

NATURALE, WATSON!

Tipologia: laboratorio creativo
Durata: 1 incontro di 2 ore
Organizzazione: a classi singole

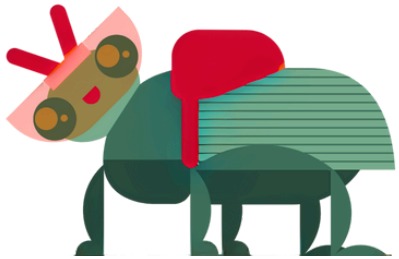
Il laboratorio intende stimolare una riflessione sul tema dello spreco alimentare utilizzando la tecnica del gioco di ruolo: le bambine e i bambini sono guidati a fare scelte consapevoli adottando buone pratiche di acquisto, consumo e conservazione degli alimenti. La classe poi, divisa in piccoli gruppi, è coinvolta in osservazioni ed esperimenti sia sulla componente organica che su quella inorganica del suolo, utilizzando strumenti di laboratorio. Per concludere si consegna una piantina, un sacchetto di compost e una scheda con le indicazioni su come prendersene cura durante l'anno.

GREEN DEBATE: SFIDE E SOLUZIONI PER UN FUTURO SOSTENIBILE

NEW

Tipologia: debate
Durata: 1 incontro propedeutico con le/gli insegnanti, 1 incontro propedeutico di 2 ore a classi singole, 1 incontro di 1.5 ore a classi accorpate in plenaria
Organizzazione: min. 3 classi per ogni scuola

Un laboratorio di dibattito per discutere le crescenti sfide ambientali dell'attuale contesto globale. Attraverso il metodo dell'**Oxford Style Debate**, studentesse e studenti sviluppano il pensiero critico e la capacità di argomentare efficacemente temi legati alla sostenibilità ambientale. Il percorso coinvolge **almeno 3 classi**, ognuna delle quali, **in accordo con la/il docente**, assume un ruolo diverso nel dibattito finale: **due squadre si confrontano** difendendo **tesi contrapposte**, mentre la **terza classe** può intervenire con domande e osservazioni e ha il compito di **valutare gli interventi**, decretando infine le argomentazioni più convincenti. Il laboratorio si articola in tre momenti: un breve incontro propedeutico tra educatrice o educatore e docente referente (anche a distanza o telefonicamente), per illustrare i temi proposti e fornire un kit didattico di preparazione; un **primo incontro in classe**, in cui vengono spiegate le regole del debate, si svolgono attività guidate per imparare ad argomentare le rispettive opinioni e vengono assegnati i ruoli per il dibattito finale; **un secondo incontro**, in cui tutte le classi si riuniscono per partecipare o assistere al dibattito finale, condotto dall'educatrice o educatore con funzione di moderazione.



MERENDA CON DELITTO: IL MISTERO DEL TRAMEZZINO ABBANDONATO

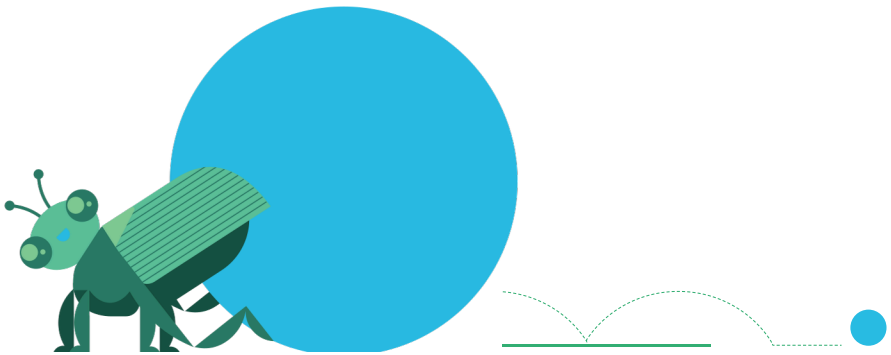
Tipologia: role-playing, gamification
Durata: 1 incontro di 2 ore
Organizzazione: a classi singole

In questa attività, immersiva e interattiva, ragazze e ragazzi sviluppano le loro **capacità di indagine e risoluzione dei problemi**, risolvendo un vero e proprio caso di **abbandono illecito di rifiuti** all'interno di una scuola di città. Divisi in squadre e armati di intuito e spirito investigativo, devono indagare virtualmente i luoghi del delitto, raccogliere indizi e smascherare il colpevole, imparando al tempo stesso **l'importanza di non fare sprechi alimentari** e di una **corretta gestione dei rifiuti** per salvaguardare il pianeta.

FUTURE GAME

Tipologia: problem solving, gaming
Durata: 1 incontro di 2 ore
Organizzazione: a classi singole

Un gioco di ruolo per comprendere i **concetti fondamentali legati alla sostenibilità**, riflettere sui problemi globali e analizzare i comportamenti individuali. Divisi in gruppi, ragazze e ragazzi affrontano diversi scenari, quiz e prove, bivi e punti critici che richiedono scelte ponderate e la cooperazione tra i gruppi. Nel corso delle sfide si affrontano temi come **l'inquinamento, la crisi climatica e le numerose emergenze ambientali,** ragionando insieme sulle azioni necessarie per contribuire concretamente a un futuro più sostenibile.



R-EVOLUTION

Tipologia: sfida a quiz, Trivia
Durata: 1 incontro di 1.5 ore
Organizzazione: click day per tutte le classi iscritte

Un torneo tra scuole per sensibilizzare sullo **sviluppo sostenibile e l'economia circolare**, attraverso una sfida dinamica e coinvolgente. Studentesse e studenti mettono alla prova le proprie conoscenze e capacità di pensiero critico, affrontando **quiz e sfide online** su temi come l'uso responsabile delle risorse e la tutela ambientale. L'iniziativa **si svolge in modalità click day**, in una data unica - **mercoledì 18 marzo 2026, in occasione della Giornata Mondiale del Riciclo** - e ha una durata di 1.5 ore. Durante questo tempo, tutte le classi partecipanti si sfidano in simultanea, rispondendo a tempo a quiz e giochi interattivi. Per prepararsi al meglio, viene fornito in anticipo un **kit didattico** propedeutico con contenuti utili e materiali di approfondimento. Al termine del click day, viene **stilata una classifica** e le **3 classi più meritevoli** accedono alla **fase finale in presenza**, per decretare il podio!

R-EVOLUTION: LA FINALISSIMA

CONCORSO

La finalissima di R-Evolution si svolge **presso uno degli Istituti Comprensivi che prende parte alla sfida**. Le classi finaliste sono premiate durante l'evento a conclusione annualità scolastica.

Modalità di realizzazione: le classi finaliste **si sfidano in presenza** in una competizione ad alto coinvolgimento. I temi affrontati sono gli stessi del click day, ma approfonditi e **con un livello di difficoltà crescente**, pensato per stimolare ulteriormente il ragionamento critico e il lavoro di squadra. Durante le sfide, le squadre utilizzano una **pulsantiera per interagire con un tabellone digitale**, sotto la guida di un'educatrice o un educatore. Le domande variano per tema e tipologia: quesiti a risposta multipla, domande aperte cronometrate e indovinelli. L'obiettivo è determinare la squadra vincitrice, contribuendo a creare e rinforzare all'interno delle squadre la collaborazione e un senso di appartenenza e di identità.

CONCORSO A PREMI PER LE SCUOLE DELL'INFANZIA, PRIMARIE E SECONDARIE DI I GRADO

TEMA

Le proposte didattiche del concorso di quest'anno mettono in luce il legame profondo tra **la risorsa idrica** e il ciclo di vita dei dispositivi elettronici, con particolare attenzione ai **RAEE (Rifiuti da Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche).** L'attività formativa intende far riflettere sull'impronta idrica legata all'estrazione e alla lavorazione dei minerali strategici impiegati nella produzione di smartphone, tablet e apparecchiature tecnologiche di uso quotidiano, evidenziando quanto l'acqua sia coinvolta - e spesso compromessa - in questi processi industriali. Allo stesso tempo, si pone l'accento sull'importanza del riuso e del corretto riciclo dei RAEE per ridurre l'utilizzo di risorse idriche e prevenire forme di inquinamento legate a un loro **smaltimento inappropriato** o all'**abbandono improprio** nell'ambiente naturale.
L'iniziativa mira a sensibilizzare bambine, bambini, ragazze e ragazzi sull'acqua come risorsa limitata e preziosa, da proteggere anche attraverso scelte consapevoli in tema di consumo e fine vita dei dispositivi elettronici, promuovendo comportamenti virtuosi in linea con i principi dell'Agenda 2030 e dell'economia circolare.

PROPOSTA DIDATTICA

1^ CATEGORIA: SCUOLE PER L'INFANZIA E CLASSI 1^ DELLA SCUOLA PRIMARIA

IL SEGRETO DEL LAGO UIR

Modulo didattico: l'attenzione è rivolta alla problematica dell'inquinamento sempre crescente delle falde acquifere da parte dei nuovi rifiuti di derivazione elettronica, il tutto raccontato e spiegato con immagini semplici e giocose adatte al target d'età.
Attività laboratoriale: C'era una volta un lago bellissimo, il lago di Uir, che era la casa di tanti pesciolini e mostriciattoli gentili. Un giorno iniziarono ad arrivare oggetti rotti e strani: fili, tastiere, cuffie rotte, tappi, batterie scariche, ecc.. Piano piano l'acqua diventò sporca e il lago invivibile. Gli abitanti del lago iniziarono a stare male... I guardiani del lago, che hanno il compito di proteggere le acque, non riescono più nella loro missione, e hanno bisogno ora di nuovi guardiani magici, creati appositamente dai rifiuti per salvare l'ambiente in cui vivono!
Produzione elaborato: [forma fisica] dopo il racconto interattivo della storia, ogni sezione/classe viene invitata a creare un guardiano magico realizzato con i materiali RAEE raccolti a scuola nel periodo precedente al laboratorio.

Le creazioni vengono poi portate ed esposte durante l'evento finale del concorso. In occasione dell'evento ogni sezione/classe può far esibire il guardiano realizzato nella Parata dei Guardiani per ripulire il "lago inquinato".
Durata: 1 incontro da 1.5 ore

2^ CATEGORIA: CLASSI 2^ 3^ e 4^ DELLE SCUOLE PRIMARIE

TRASHBOTS

Modulo didattico: studentesse e studenti affrontano il tema dei rifiuti, con un particolare focus sui RAEE (Rifiuti da Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche) e sulle relazioni tra i RAEE e la risorsa idrica. Attraverso il riciclo creativo, si evidenzia il legame tra la gestione dei rifiuti e il consumo di acqua, una risorsa coinvolta in modo significativo nei processi di produzione, trattamento e smaltimento.
Attività laboratoriale: il laboratorio offre l'opportunità di scoprire il valore del riuso, partendo da materiali di scarto come barattoli, tappi di bottiglia, vecchie lattine e componenti recuperate dai RAEE. Questi materiali, destinati al cestino, diventano così la base per la realizzazione di piccoli robot o altre costruzioni fantasiose, animate attraverso diverse fonti di energia: elastici, vento, acqua, oppure motorini elettrici alimentati da un pannello solare o da una batteria. Questi piccoli oggetti educativi autocostruiti permettono di esplorare in modo ludico e appassionante temi multidisciplinari stimolando la creatività.
Produzione elaborato: [forma fisica] i progetti selezionati all'interno di ogni classe per originalità e funzionalità vengono realizzati e presentati per la partecipazione al concorso. Durante l'evento finale sono esposti in mostra e ogni classe può dare dimostrazione delle funzionalità del robot creato (è possibile anche presentare insieme all'opera un video dimostrativo).
Durata: 1 incontro da 2 ore

3^ CATEGORIA: CLASSI 5^ DELLE SCUOLE PRIMARIE E TUTTE LE CLASSI DELLE SCUOLE SECONDARIE DI I GRADO

LA VITA DI UNO SMARTPHONE... continua... anche nell'acqua!

Modulo didattico: un modulo in continua evoluzione... come la tecnologia! Sai quanta acqua serve per produrre uno smartphone? E cosa succede se non viene riciclato correttamente? Oltre a preziosi minerali e terre rare, ogni dispositivo nasconde un'impronta idrica, legata all'estrazione, alla produzione e allo smaltimento. Quest'anno il laboratorio è proposto con una nuova e innovativa modalità: la didattica a stazioni, esperienza dinamica e coinvolgente tra attività e riflessioni sugli impatti ambientali e sociali della vita di uno smartphone, dal lavoro in miniera al recupero dei materiali nei RAEE, con un occhio speciale a risparmio idrico e qualità delle acque.

CONCORSO A PREMI
RAEEspettiamo l'ACQUA!

Attività laboratoriale: la proposta è abbinata a un'azione di raccolta di piccoli RAEE presso la scuola: chi raccoglierà di più?!
Produzione Elaborato: viene individuato "il mese della raccolta" durante il quale le ragazze e i ragazzi partecipanti, coinvolgendo anche le altre classi del plesso scolastico, le famiglie e i conoscenti, cercano di raccogliere quanto più materiale possibile proveniente da apparecchiature elettriche ed elettroniche. Gli addetti alla raccolta provvedono a ritirare il materiale e forniscono i dati della raccolta che consentiranno di stilare una graduatoria dei quantitativi e di assegnare i punteggi in base al pro capite, al fine di individuare i plessi che hanno ottenuto i maggiori risultati. Durante l'evento finale vengono premiate le prime **4 scuole** posizionatesi in graduatoria.
Durata: 1 incontro di 2 ore

PREMI

Sono assegnati un totale di **12 premi**, 4 per ogni categoria di concorso, per un totale di **€ 6.000 in denaro e n. 3 uscite didattiche** per approfondire gli argomenti trattati.

ELABORATI

Realizzazione di un elaborato, sulla base di quanto previsto dai moduli didattici e dai laboratori previsti per ciascuna categoria diversificata per età e grado scolastico di appartenenza. Gli elaborati vengono realizzati durante l'attività laboratoriale svolta in aula. Fino al termine di consegna i partecipanti possono eventualmente completarli, arricchirli o perfezionarli con ampio spazio alla libertà di espressione, alla fantasia e all'immaginazione dei partecipanti. Gli elaborati in forma fisica devono avere dimensioni non superiori a 30/35 cm e essere consegnati già imballati in un box che consenta di movimentarli e trasportarli agevolmente.

MOSTRA-EVENTO FINALE

Come di consueto, al termine del progetto viene organizzata una **mostra-evento** finale per tutti i partecipanti al concorso. Tutti gli elaborati vengono esposti in mostra e collezionati in un catalogo di raccolta. Durante l'evento viene inoltre organizzata la **Parata dei guardiani** e le **dimostrazioni dei trashbots** nonché le premiazioni di tutte le competition previste della proposta didattica **Scarabeo Verde.** Attraverso un percorso autonomo, le classi partecipanti possono visitare i corner espositivi, prendere parte alle **attività laboratoriali** e alle altre attività coinvolgenti sul tema del concorso, visitare la **mostra**, ricevere i **premi** assegnati e i **riconoscimenti di partecipazione, i gadget** a tema e il **catalogo di raccolta dei lavori** oltre che fruire del **box merenda** offerto dagli organizzatori. L'evento si svolgerà in data da definirsi, orientativamente **nell'ultima settimana di maggio 2026** in luogo da individuare in base alla numerosità dei partecipanti.

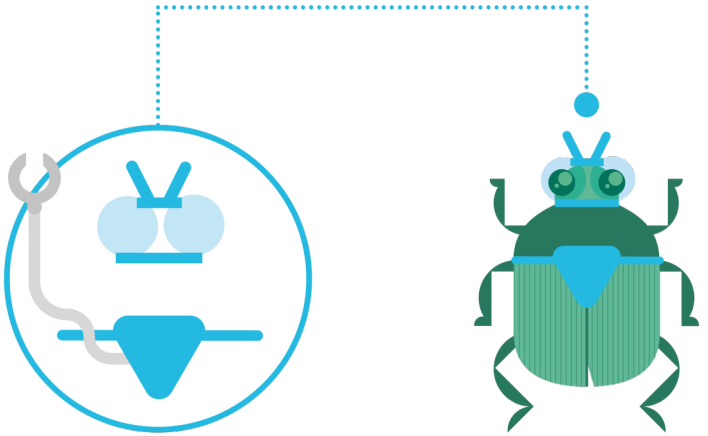
CORSO DI FORMAZIONE PER DOCENTI

Nell'ambito del progetto didattico Scarabeo Verde di ATA Rifiuti della Provincia di Ancona per l'anno scolastico 2025-26, per le/i docenti della Scuola dell'Infanzia e Primaria è in programma il **corso di formazione "Clima, resilienza e comunità educante: strumenti per affrontare il futuro".**
Il corso è riconosciuto dal Ministero dell'Istruzione e del Merito (MIM) e consente di ottenere **crediti formativi** previsti e necessari per l'aggiornamento e la formazione continua del corpo docenti.

Il percorso formativo si articola in **6 videolezioni** della durata di **1 ora ciascuna**, che sono fruibili in differita attraverso la piattaforma del manuale didattico online. Ogni videolezione è accompagnata da **2 ore di lavoro individuale**, che i partecipanti possono svolgere attraverso la compilazione di questionari di verifica e/o la realizzazione di un'idea-progetto applicativa ispirata ai contenuti trattati. Complessivamente, il corso permette il riconoscimento di **20 ore di formazione**, distribuite tra attività sincrone e lavoro personale.

Ogni docente può scegliere se seguire l'intero percorso o partecipare solo ad alcuni moduli, ricevendo in ogni caso il riconoscimento dei crediti formativi in proporzione al numero di lezioni frequentate. Il programma dettagliato dell'iniziativa viene inviato direttamente dopo la **pre-iscrizione.** Ogni docente può successivamente confermare la partecipazione all'intero ciclo o solo ad alcuni appuntamenti.

Su richiesta, il corso può essere svolto anche in presenza, presso uno o più Istituti Comprensivi del territorio che mettano a disposizione i propri locali e per un numero **minimo di 10 docenti partecipanti per ciascun modulo.**



SCUOLA DELL'INFANZIA - MARILLIUM DA SALVARE

Durata: 1 incontro di 1.5 ore
Modalità: in presenza

Il laboratorio inizia con il racconto del pianeta Marillium, un pianeta che un tempo era ricoperto di acqua azzurra e cristallina e popolato di creature (subacquee e non) che, dopo una terribile catastrofe, si trova ad essere ogni giorno sempre più asciutto, desertico e caldo. Gli abitanti di questo pianeta, capitanati da un eccentrico artista, devono escogitare un modo per conservare la preziosa acqua che hanno ancora a disposizione, per far sì che non vada sprecata. Ce la faranno? Alla fine del racconto, i partecipanti realizzano insieme un frammento o una scenetta della storia che li ha particolarmente colpiti, su un pannello decorato con materiali di riuso.

SCUOLA DELL'INFANZIA E SCUOLA PRIMARIA (I e II ciclo) - QUESTA È RIÙ

Durata: 1 incontro di 2 ore
Modalità: in presenza

Una mattinata in visita alla Ludoteca Riù dove vengono illustrati gli spazi e le modalità di intervento della Ludoteca; alla visita segue un breve laboratorio di riuso creativo.

SCUOLA PRIMARIA (I e II ciclo) - LA VALIGIA DEL GIOCATTOLAIO

Durata: 1 incontro di 2 ore
Modalità: in presenza

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 scoprire diverse funzioni d'uso degli oggetti che ci circondano e trasformarli in divertenti giocattoli.

SCUOLA PRIMARIA II CICLO (3ˆ, 4ˆE 5ˆ) - BESTIARIO NEXT-GEN

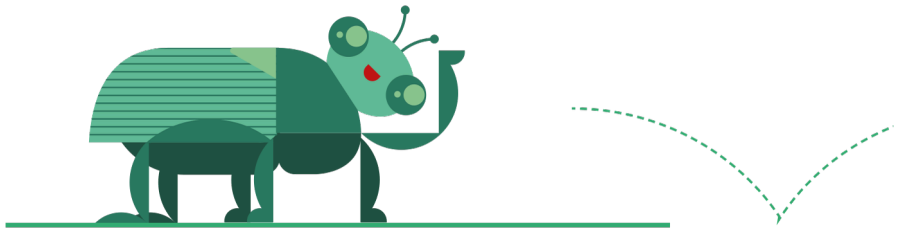
Durata: 1 incontro di 2 ore
Modalità: in presenza

Cos'è un bestiario? Possono degli animali nuovi e fantastici sopravvivere all'impellente cambiamento climatico adattandosi così ai nuovi ambienti? Questo laboratorio prevede una spiegazione iniziale su cosa sia un bestiario (attraverso l'ausilio di libri e altri materiali audiovisivi), che serve da spunto per animare un confronto sugli animali in via d'estinzione e sui nuovi eventi climatici, per poi procedere alla creazione in 2D del proprio unico animale immaginario, utilizzando materiali di scarto e riutilizzandoli in maniera creativa.

SCUOLA PRIMARIA II CICLO (3ˆ, 4ˆE 5ˆ) - TANTE BELLE COSE! sul piacere di inventar racconti

Durata: 1 incontro di 2 ore
Modalità: in presenza

Apriamo insieme una scatola di oggetti insoliti e curiosi, recuperati dal tempo. Oggetti che arrivano da mondi lontani. Li osserviamo con uno sguardo diverso dal solito: avranno di certo molte cose da raccontarci!
A seguire... alleniamo l'immaginazione per inventare una storia fantastica che ha per protagonisti gli oggetti parlanti.



SCUOLA PRIMARIA (I e II ciclo) - W IL RIUTILIZZO: UNA MATTINA AL CENTRO DEL RIUSO!

Durata: 1 incontro di 2 ore
Modalità: in presenza

I Centri del Riuso sono luoghi speciali dove le cose che andrebbero buttate acquistano una seconda vita. Visita didattica a uno dei Centri del Riuso della Provincia (sede da concordare), abbinata a una divertente e istruttiva attività di scambio e baratto tra bambine e bambini.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - BESTIARIO NEXT-GEN

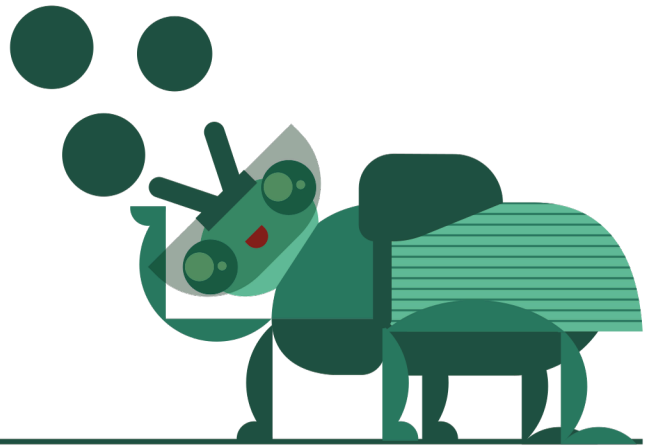
Durata: 1 incontro di 2 ore
Modalità: in presenza

Cos'è un bestiario? Possono degli animali nuovi e fantastici sopravvivere all'impellente cambiamento climatico adattandosi così ai nuovi ambienti? Questo laboratorio prevede una spiegazione iniziale su cosa sia un bestiario (attraverso l'ausilio di libri e altri materiali audiovisivi), che serve da spunto per animare un confronto sugli animali in via d'estinzione e sui nuovi eventi climatici, per poi procedere alla creazione in 2D del proprio unico animale immaginario, utilizzando materiali di scarto e riutilizzandoli in maniera creativa.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO - FAST FASHION: IL VERO COSTO DELLA MODA A BASSO COSTO

Durata: 1 incontro di 2 ore
Modalità: in presenza

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 e impatti ambientali molto importanti.
La domanda giusta da porsi allora è: "Davvero costa così poco?".



VISITE DIDATTICHE

Completano la proposta le visite didattiche, che non solo permettono a ragazze e ragazzi di scoprire i principali passaggi della gestione integrata e sostenibile dei rifiuti, ma favoriscono anche l'apprendimento di importanti contenuti attraverso l'osservazione diretta. Le visite promuovono inoltre lo sviluppo positivo delle dinamiche sociali del gruppo classe, stimolano la curiosità e incoraggiano un apprendimento attivo e significativo, legato alla realtà. Le strutture coinvolte nelle visite didattiche sono: **Centri del Riuso**, la visita, **solo in presenza**, può essere richiesta dalle classi del Secondo ciclo della Scuola Pri maria e dalla Secondaria di I grado, presso i Centri del Riuso della nostra Provincia visibili dal sito web di ATA Rifiuti o QR code.

Oltre alle visite didattiche in presenza, è prevista anche la possibilità di visitare i **Centri Ambiente**, esclusivamente in **modalità virtual tour**. L'esperienza si svolge in classe, con la presenza di un'educatrice o un educatore che accompagna alunne e alunni in un percorso interattivo, attraverso una mappa digitale del centro, arricchita da video esplicativi e contenuti di approfondimento.

#GREENCHALLENGE - UNA SFIDA SENZA CONFINI

CONCORSO

Anche quest'anno torna la **#GREENCHALLENGE**, dopo il grande successo della sua 1° edizione! Un'iniziativa aperta a tutti - scuole, cittadinanza e comunità - che invita a partecipare a una grande sfida per la sostenibilità. In collaborazione con la campagna **"L'acqua non va per l'insù"**, l'obiettivo è promuovere l'uso di contenitori riciclabili e riutilizzabili, e riscoprire il valore dell'acqua come bene pubblico e risorsa preziosa. Partecipa con la tua classe, con la famiglia, con amiche e amici, oppure da sola/o! La sfida della #GREENCHALLENGE è aperta fino a **lunedì 27 aprile 2026**.
Partecipare è semplice:

- con l'iscrizione alle attività didattiche di Scarabeo Verde o di #GenGReen ottieni il codice identificativo del tuo istituto comprensivo;
- gli istituti comprensivi interessati esclusivamente alla #GREENCHALLENGE, per ricevere il codice identificativo, devono iscriversi alla sfida entro il 30 novembre 2025 all'indirizzo **e-mail educazione@atarifiuti.an.it;**

- durante il periodo della challenge, **scatta una foto** della tua azione sostenibile, in merito all'uso di contenitori riciclabili per bere, e inviala tramite il form accessibile tramite QR code, indicando il codice dell'istituto comprensivo a cui vuoi far guadagnare punti: **ogni foto valida equivale a 1 punto**;
- Anche gli **esercizi commerciali** che non fanno ancora parte della rete possono essere coinvolti! Grazie a questo contributo, la scuola riceverà un **bonus di +5 punti**!

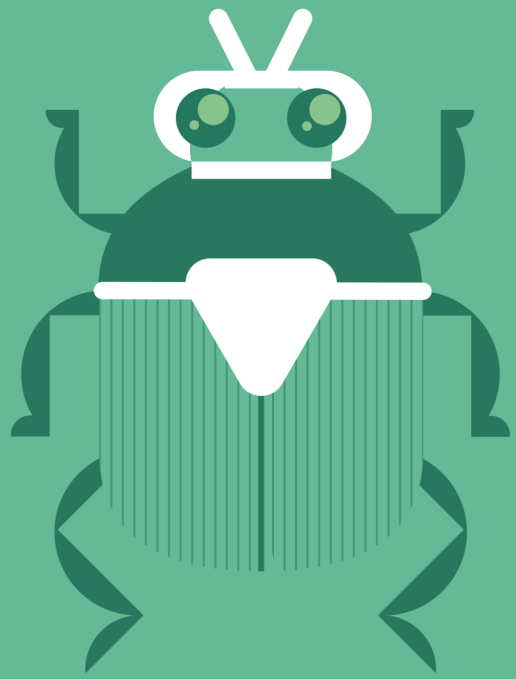
Ogni piccolo gesto conta, ognuno agendo localmente, per avere un risultato che contribuisca a un futuro più sostenibile. **Le 3 scuole** che ottengono il maggior punteggio **vincono buoni spesa per l'acquisto di materiale didattico.** I buoni sono **utilizzabili all'interno di una piattaforma dedicata**, che offre un'ampia selezione di articoli scolastici: dalle forniture di base ai materiali per attività laboratoriali.

EVENTO A CONCLUSIONE ANNUALITÀ SCOLASTICA

Concludi l'anno scolastico con una grande festa dedicata all'ambiente! Quest'evento rappresenta un importante momento di aggregazione e di scambio tra le scuole partecipanti del percorso Scarabeo Verde e #GenGReen. Un'occasione per far festa insieme a tutti coloro che hanno colto l'opportunità per approfondire i temi proposti e hanno lavorato con interesse e impegno per la salvaguardia dell'ambiente.
Il format di realizzazione prevede:

- la premiazione delle classi vincitrici di **RAEEspettiamo l'acqua!**, il concorso a premi per le Scuole dell'Infanzia, Primarie e Secondarie di I grado promosso da AAto2;
- la premiazione degli Istituti Comprensivi più virtuosi con la bandiera **"Scarabeo Verde"**, e la premiazione degli istituti vincitori della **#GreenChallenge**;
- la presentazione del **Manifesto per l'Ambiente** realizzato collettivamente dalle studentesse e dagli studenti;
- l'allestimento di un'area per mettere in mostra gli elaborati realizzati dalle classi, quali disegni, video, installazioni e progetti concreti;
- l'organizzazione di laboratori e altre attività coinvolgenti, incentrati sulla tutela dell'ambiente e delle risorse, a cui le classi possono partecipare.

L'evento si svolgerà in data da definirsi, orientativamente **nell'ultima settimana di maggio 2026.**



Scansiona il QR code per compilare il modulo di adesione e iscrivere la tua classe al progetto Scarabeo Verde per l'anno scolastico 2025/26

Scadenza adesioni 14 novembre 2025

Per informazioni e chiarimenti:
Segreteria progetto Scarabeo Verde
educazione@atarifiuti.an.it
cell 347 1496519

ATA Rifiuti
AAto servizio idrico
Ludoteca Regionale del Riuso di Santa Maria Nuova

Tel. 347 1496519 - 0731 200969 - 0731 214894

Realizzazione a cura di:

Atlantide HORT COSTESS

Progetto grafico di Chiara Acquaroli e Giulia Raczek