

LABORATORI E PERCORSI

Educazione ambientale
Scuola Primaria
a.s. 2024/2025



SOMMARIO:

UNA FORCHETTA COMPOSTABILE.....	4
BEE GREEN.....	4
UNA SCUOLA SPAZIALE.....	4
STRINGI LA MANO...ALLA NATURA.....	5
RICICLA ROBOT.....	5
LE OLIMPIADI DEI RIFIUTI.....	5
SUONI, MELODIE E ARMONIE...DAI RIFIUTI AGLI STRUMENTI MUSICALE!.....	6
PRIMITIVO SARA' LEI! L'ARTE SOSTENIBILE DELLA PREISTORIA.....	6
ADESSO PIANTALA.....	7
BESTIARIO INFORMALE.....	7
SCARTI DI CARTE.....	7
LA GRAMMATICA DELLA MATERIA.....	8
RIBELLAZIONE...SLOGAN DI SOSTENIBILITA'.....	8
IL CODING DEI RIFIUTI.....	9
UN CASO PER I BIODETECTIVE.....	10
ENERGIOCA.....	11
GREEN TOUR.....	12
BUONE NOTIZIE DAL PAESE RECICLANDIA.....	16
DIFFERENZIARE VA DI MODA.....	16
FACCIAMO DUE PASSI IN CENTRO	17
PLASTIC FREE MOVIE.....	17

LEGENDA:



= RIFIUTI



= STORIA



= ENERGIA E RISPARMIO ENERGETICO



= SOSTENIBILITA'



= AMBIENTE



= ARTE



NEW!!

UNA FORCHETTA COMPOSTABILE



I materiali monouso rendono più semplice la nostra vita... o no?? Per fortuna, oggi possiamo utilizzare oggetti creati con fonti rinnovabili o con materiale di riciclo, oppure oggetti nuovamente riciclabili, ma... è sempre facile capire in che modo? Laboratorio pratico per toccare con mano le potenzialità dei nostri rifiuti e creare in aula un piccolo giardino colorato.

Destinatari: il percorso è rivolto a gruppi di 20/25 studenti delle classi 1^e e 2^e della scuola Primaria.

Durata: un incontro, presso le scuole, di circa h. 1,30 ore. È richiesta l'adesione al percorso di due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Soggetto proponente: AGENTER

NEW!!

BEE GREEN



Come puoi prenderti davvero cura dell'ambiente? *BEE green!* Costruiamo un rifugio per le api, vere "sentinelle" dell'ambiente, e altri insetti utilizzando materiali di scarto: scopriremo un mondo sconosciuto e affascinante, di fondamentale importanza per la biodiversità del nostro pianeta.

Destinatari: il percorso è rivolto a gruppi di 20/25 studenti delle classi 1^e e 2^e della scuola Primaria.

Durata: un incontro, presso le scuole, di circa h. 1,30 ore. È richiesta l'adesione al percorso di due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Soggetto proponente: AGENTER

UNA SCUOLA SPAZIALE



Tra satelliti zombie, frammenti di razzi e detriti da collisione, i nostri rifiuti hanno raggiunto anche lo spazio... ma per fortuna nel nostro Sistema Solare c'è ancora tanta bellezza! Diventiamo astronauti per un giorno e prepariamo uno zaino spaziale con preziosi materiali di riciclo: inizia il viaggio verso le stelle!

Destinatari: il percorso è rivolto a gruppi di 20/25 studenti delle classi 1^e e 2^e della scuola Primaria.

Durata: un incontro, presso le scuole, di circa h. 1,30 ore. È richiesta l'adesione al percorso di due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Soggetto proponente: AGENTER

NEW!!

STRINGI LA MANO ...ALLA NATURA



Andiamo alla scoperta del meraviglioso sistema che caratterizza il corpo umano in ciascuna delle sue parti. Attraverso divertenti laboratori pratici, realizzati con materiali di riciclo, comprenderemo come funzionano cellule, tessuti, organi e apparati, quali sono le circostanze in cui stiamo bene e quali sono i pericoli ambientali che possono metterci in difficoltà.

Destinatari: il percorso è rivolto a gruppi di 20/25 studenti delle classi 3^e, 4^e e 5^e della scuola Primaria.

Durata: un incontro, presso le scuole, di circa h. 1,30 ore. È richiesta l'adesione al percorso di due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Soggetto proponente: AGENTER

NEW!!

RICICLA ROBOT



Al giorno d'oggi sentiamo spesso il bisogno di "risolvere problemi", progettare sistemi, comprendere situazioni... soprattutto in riferimento alle emergenze ambientali che ci circondano. Con le nostre mani, con la nostra fantasia e con diversi tipi di oggetti recuperati dalle nostre case, creiamo insieme dei piccoli robot; avremo occasione di trattare temi quali *coding* e intelligenza artificiale.

Destinatari: il percorso è rivolto a gruppi di 20/25 studenti delle classi 3^e, 4^e e 5^e della scuola Primaria.

Durata: un incontro, presso le scuole, di circa h. 1,30 ore. È richiesta l'adesione al percorso di due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Soggetto proponente: AGENTER

NEW!!

LE OLIMPIADI DEI RIFIUTI



Quanto siete abili nel centrare il bersaglio, nel mantenere l'equilibrio, nel pianificare la prossima mossa? Gli strumenti che siamo soliti utilizzare durante lo sport possono essere oggetti recuperati prima di diventare spazzatura: ci aiuteranno a divertirci con i nostri amici in modo sano e responsabile!

Destinatari: il percorso è rivolto a gruppi di 20/25 studenti delle classi 3^e, 4^e e 5^e della scuola Primaria.

Durata: un incontro, presso le scuole, di circa h. 1,30 ore. È richiesta l'adesione al percorso di due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Soggetto proponente: AGENTER

SUONI, MELODIE ED ARMONIE... DAI RIFIUTI AGLI STRUMENTI MUSICALI!



Sporchi, inutili, da dimenticare ... i rifiuti non hanno mai goduto di un'ottima reputazione!!! Invece gli oggetti che decidiamo di gettare nel bidone della spazzatura avrebbero ancora tanto da regalare! Scopriamo come, recuperando materiali scartati e trasformandoli in ... strumenti musicali!

Destinatari: il percorso è rivolto a gruppi di 20/25 bambini delle classi 3 e, 4 e, 5 e della scuola Primaria.

Durata: un incontro, presso le scuole, di circa h. 1,30 per ogni gruppo partecipante. È richiesta l'adesione al percorso di due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Soggetto proponente: AGENTER

PRIMITIVO SARA' LEI! L'ARTE SOSTENIBILE DELLA PREISTORIA



La natura ci dona delle preziose risorse. Lo sapevano bene i nostri antenati preistorici che utilizzavano tutto ciò che la natura offriva per creare oggetti e realizzare bellissimi "capolavori" prendiamo spunto da loro per creare colori con risorse sostenibili e del tutto inaspettate!

Destinatari: il percorso è rivolto a gruppi di 20/25 bambini delle classi 3 e, 4 e e 5 e della scuola Primaria.

Durata: un incontro, presso le scuole, di circa h. 1,30 per ogni gruppo partecipante. È richiesta l'adesione al percorso di due classi per lo svolgimento degli incontri nell'arco della stessa mattinata.

Soggetto proponente: AGENTER

ADESSO PIANTALA



Cos'è un seme? Quante trasformazioni può assumere? Partendo da una conversazione sul processo di crescita e metamorfosi del seme, sulle diverse identità delle piante e sulle radici, si realizzerà il "diario di un piccolo seme". Il diario sarà composto dalle elaborazioni grafiche di ciascun partecipante e seguirà l'evoluzione e la crescita dei semi piantati in diversi contenitori, per indagare le condizioni necessarie per far germogliare le diverse piante.

Destinatari: scuola primaria.

Durata: 1 incontro di h. 1,30

Luogo: presso la sede di ReMida Bologna_Terre d'Acqua, Via Turati 13 a Calderara di Reno (BO) oppure presso la sede scolastica.

Soggetto proponente: REMIDA

BESTIARIO INFORMALE



Quanti animali conosciamo? Dove abitano? Cosa mangiano? E si mescolassero tra di loro, quali nuove specie potrebbero nascere? Partendo dalla lettura di alcuni albi illustrati, i ragazzi sono inviati a progettare un animale fantastico utilizzando semplici forme geometriche da combinare tra loro. Successivamente le bestie create verranno personalizzate attraverso la creazione di texture e la sovrapposizione di diverse tipologie di carte.

Destinatari: scuola primaria.

Durata: 1 incontro di h. 1,30

Luogo: presso la sede di ReMida Bologna_Terre d'Acqua, Via Turati 13 a Calderara di Reno (BO) oppure presso la sede scolastica.

Soggetto proponente: REMIDA

SCARTI DI CARTE



Quali sono gli immaginari che abbiamo riguardo alla carta? Quale utilizzo ne facciamo? Il percorso pone al centro differenti e molteplici tipologie di carta e invita a indagarne le qualità attraverso

diversi strumenti e azioni, per mostrare un materiale noto e comune a tutti sotto una nuova luce, ricercandone e valorizzandone l'espressività.

Destinatari: scuola primaria

Durata: 1 incontro di h. 1,30

Luogo: presso la sede di ReMida Bologna_Terre d'Acqua, Via Turati 13 a Calderara di Reno (BO) oppure presso la sede scolastica.

Soggetto proponente: REMIDA

LA GRAMMATICA DELLA MATERIA



Il percorso vuole approfondire differenze e caratteristiche dei materiali più comuni, analizzare la loro interazione con l'ambiente, comprendere come le azioni e gli agenti atmosferici li modifichino, scoprirne le possibili trasformazioni. Attraverso una prima indagine sui materiali si potranno creare storie, racconti, filastrocche e illustrazioni il cui materiale stesso è protagonista.

Destinatari: scuola primaria (classi 3^e, 4^e e 5^e)

Durata: 1 incontro di h. 1,30

Luogo: presso la sede di ReMida Bologna_Terre d'Acqua, Via Turati 13 a Calderara di Reno (BO) oppure presso la sede scolastica.

Soggetto proponente: REMIDA

RIBELLAZIONE....SLOGAN DI SOSTENIBILITA'



Partendo dall'osservazione di una mostra in valigia (intitolata "we don't have a second plan-et") che racconta, attraverso fotografie e reperti raccolti, un viaggio di pulizia delle coste norvegesi dalla plastica, si rifletterà sul termine "Ribellazione" (parola inventata da un bambino di 10 anni a ReMida), unione di ribellione, azione e bellezza per un ambiente più pulito e libero. Le riflessioni scaturite e le letture di albi illustrati sull'argomento, accompagneranno bambini e bambine nella progettazione e creazione di uno slogan di gruppo o individuale mediante i materiali di scarto aziendale, per urlare la propria idea al pianeta e alla gente.

Destinatari: scuola primaria (classi 3^e, 4^e e 5^e)

Durata: 1 incontro di h. 1,30

Luogo: presso la sede di ReMida Bologna_Terre d'Acqua, Via Turati 13 a Calderara di Reno (BO) oppure presso la sede scolastica.

Soggetto proponente: REMIDA

IL CODING DEI RIFIUTI



Obiettivi:

- ✓ Affrontare il tema del rispetto dell'ambiente e stimolare comportamenti sostenibili.
- ✓ Facilitare la cooperazione ed il superamento condiviso di limiti e ostacoli, rafforzando l'apprendimento di concetti e fenomeni legati alla gestione dei rifiuti.
- ✓ Sviluppare competenze logiche e il linguaggio computazionale.
- ✓ Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 6, 7, 11, 12, 13 e 15.

Contenuti e Metodologia

Il percorso prevede l'utilizzo del coding che permette di affrontare il tema della sostenibilità ambientale in una chiave innovativa ed interattiva, stimolando una modalità di apprendimento diversa basata sulle competenze logiche e computazionali. L'attività si sviluppa attraverso le metodologie delle 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.

Attività proposte

Il gioco del coding è una innovativa attività di programmazione informatica in forma di gioco. La classe ha a disposizione un kit per il coding composto da alcune Bee-Bot e da un tabellone di gioco. I bambini, suddivisi in piccoli gruppi, elaborano le proprie scelte sotto forma di istruzioni sequenziali che assegnano ai robot, programmandoli direttamente. I Bee-Bot si animano così su di un grande tabellone illustrato e permettono alla classe di vedere concretizzarsi le scelte fatte, di fare scoperte e rivedere l'opzione scelta per poi optare verso percorsi alternativi. L'approccio tecnologico applicato alle tematiche ambientali stimola l'uso della logica nell'affrontarne gli aspetti critici permettendo ai bambini di risolvere problemi "da grandi" in modo divertente e stimolante.

Destinatari: scuole primarie classi 1^e e 2^e.

Durata: un incontro in classe di 2 ore

Soggetto proponente: LA LUMACA

NEW!!

UN CASO PER I BIODetective



Obiettivi:

Stimolare le prime riflessioni sui concetti di materiali, prodotti, rifiuti.

Approcciare le conseguenze dell'abbandono di rifiuti in natura.

Facilitare il riconoscimento di comportamenti e abitudini dannosi per la comunità.

Favorire atteggiamenti di cittadinanza attiva e l'adozione di stili di vita sostenibili.

Sviluppare il pensiero logico e la memoria.

Stimolare il problem solving, le capacità logiche, deduttive e di ragionamento critico.

Migliorare la consapevolezza su come possiamo ridurre l'impronta dell'uomo sull'ambiente.

Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 11 e 12.

Contenuti e Metodologia

Un reato gravissimo, una scena del crimine, tanti indizi e un colpevole da trovare. Qualcuno ha abbandonato dei rifiuti nel bel mezzo del bosco e i cittadini non possono accettarlo. Così hanno assunto dei piccoli Bio-Detective per risolvere il caso.

Nel laboratorio i bambini vengono coinvolti in prima persona nel racconto di un evento che coinvolge tutta la cittadinanza, e che li chiama a risolvere enigmi e superare prove per risolvere il 'caso' in questione, come dei veri investigatori. L'attività ha l'obiettivo di stimolare l'interesse della classe sul rispetto dell'ambiente e delle sue risorse, al fine di contrastare comportamenti insostenibili per il futuro del pianeta; il gioco di ruolo, che fornisce molteplici stimoli all'apprendimento attraverso l'imitazione e l'azione, porta a riflettere sulle conseguenze dell'abbandono dei rifiuti in natura e su azioni irrispettose e poco sostenibili da parte della comunità.

Attività proposte

Un telo, su cui è rappresentata la scena del crimine, viene disteso per mostrare alla class, i rifiuti che sono stati abbandonati. La classe associa ad ogni rifiuto raffigurato sulla scena del crimine il suo tempo di degradazione, in seguito i bambini/e vengono divisi in gruppi di lavoro, ognuno dei quali

corrisponde ad una unità investigativa che dovrà risolvere delle prove per ricostruire il profilo del colpevole.

I detective identificano il colpevole e si lanciano al suo inseguimento, tirando un dado a 20 facce che deciderà l'andamento della cattura.

Destinatari: Scuole primarie, classi 3^e 4^e e 5^e

Durata: un incontro in classe di 2 ore

Soggetto proponente: LA LUMACA

ENERGIOCA



Obiettivi

- ✓ Creare interesse e curiosità nei confronti dell'energia con l'obiettivo principale di stimolare un senso di responsabilità per limitarne lo spreco.
- ✓ Scoprire le energie alternative e soprattutto capire come utilizzarle in modo intelligente e senza sprechi.
- ✓ Sviluppare nei bambini, i cittadini di domani, una coscienza ambientale rivolta alla tutela del proprio territorio.
- ✓ Favorire la socializzazione e l'attività di gruppo.

Contenuti e Metodologia

Case e scuole fresche d'estate e calde d'inverno, strade illuminate, computer che si accendono con un semplice click dell'interruttore, fabbriche che funzionano 24 ore su 24. Ma da dove viene tutta questa energia? Chi e come la produce? E soprattutto sarà sempre a nostra disposizione? L'energia che ci circonda è piena di scienza e tecnologia. In questo laboratorio i ragazzi entreranno in contatto con i segreti e le curiosità delle varie forme di energia, conosceranno le energie alternative ma soprattutto scopriranno come utilizzarle in modo intelligente e senza sprechi.

Attività svolte durante l'incontro

Il laboratorio prevede momenti in cui i ragazzi parteciperanno attivamente alla realizzazione di piccoli esperimenti e giochi a squadre, organizzati in base al numero dei partecipanti. La metodologia educativa utilizzata è prevalentemente di tipo ludico/sperimentale. Le attività realizzate saranno:

- ✓ Esperimenti scientifici che mostrano le caratteristiche delle diverse forme di energia, come ad esempio "Magico bicarbonato", "La bacchetta magica", "I palloncini elettrostatici";
- ✓ Che forma ha l'energia: sperimentazione di semplici oggetti funzionanti ad energia alternativa;

- ✓ Come si crea l'Energia: modellini e giochi per capire quali sono e come si producono le diverse forme di energia;
- ✓ Giochi: indovinelli energetici, il quizzone, il tabù dell'energia, gara di eco-consigli;
- ✓ Energioca: gioco a squadre per imparare e scoprire i segreti e le curiosità rispetto ai temi di produzione, utilizzo, spreco dell'energia. Grazie ad un tabellone di 4 mq, collocato sul pavimento della classe, le bambine e i bambini potranno confrontarsi sul tema proposto e aumentare la consapevolezza rispetto allo spreco della risorsa energia.

Destinatari: scuole primarie classi 5^e

Durata: un incontro in classe di 2 ore

Soggetto proponente: LA LUMACA

GREEN TOUR



Un viaggio alla scoperta di come ricicliamo carta e organico

Obiettivi

- ✓ Favorire la conoscenza dei sistemi tecnologici che supportano il ciclo dei rifiuti.
- ✓ Individuare collegamenti e relazioni tra le diverse fasi dei cicli tecnologici.
- ✓ Sviluppare la capacità di interpretare criticamente i sistemi di gestione delle risorse del proprio territorio.
- ✓ Stimolare l'osservazione e sviluppare un corretto orientamento nello spazio.
- ✓ Imparare ad acquisire e interpretare le informazioni complesse.
- ✓ Promuovere senso di responsabilità verso l'ambiente e favorire l'adozione di stili di vita sostenibili.
- ✓ Essere in grado di usare le nuove tecnologie e i linguaggi multimediali per supportare il proprio lavoro.

Contenuti e Metodologia

I virtual tour di Geovest illustrano i principali sistemi tecnologici della rete impiantistica di cui si serve Geovest, attraverso i luoghi chiave dell'impianto al fine di raccontare alcune fasi del ciclo in modo interattivo e coinvolgente. Due i percorsi disponibili: uno per descrivere il ciclo di recupero della carta e uno per la filiera dell'organico.

Il virtual tour permette agli studenti di intraprendere un viaggio alla scoperta dei principali impianti e sistemi tecnologici costruiti dall'uomo per garantire la gestione delle risorse. Questo

percorso\laboratorio accoglie le opportunità della Digital Transformation, grazie alle quali è possibile proporre esperienze molto coinvolgenti e dinamiche che permettono alle classi di visitare virtualmente due impianti attivi nella filiera dei rifiuti. Il laboratorio parte da un viaggio immersivo e prevede un incontro in classe in presenza con un educatore, durante il quale si viene accompagnati in una visita virtuale per scoprire il funzionamento e le curiosità dell'impianto stesso; grazie all'utilizzo di strumenti digitali innovativi e all'inserimento di approfondimenti aumentati, gli studenti sono protagonisti di una esperienza multisensoriale emotivamente coinvolgente che permette di esplorare a 360° le diverse fasi che caratterizzano i cicli tecnologici degli impianti. La realtà virtuale adotta il principio del "learning by doing": se faccio capisco. I materiali utilizzati, le presentazioni introduttive e il grado di approfondimento saranno diversificati a seconda del target scolastico coinvolto.

Attività svolte durante l'incontro

- Dopo la fase di introduzione iniziale all'argomento trattato, gli studenti vengono invitati a "immergersi" nel tour proposto, che simula virtualmente l'esperienza in presenza. Il contenuto è fortemente visuale e multisensoriale: coinvolge la vista, l'udito ma anche il movimento e ciò aumenta il potenziale mnemonico: gli alunni vivono esperienze emotivamente coinvolgenti che restano impresse.

- Gli studenti sono guidati alla scoperta dei principali sistemi tecnologici della rete impiantistica di cui si serve Geovest, attraverso i luoghi chiave dell'impianto al fine di illustrare alcune fasi del ciclo in modo interattivo e coinvolgente. È possibile scegliere fra due virtual tour:

o filiera della carta

o filiera dell'organico

- Le esperienze stimolano la curiosità di bambini e ragazzi, creando nuovi ambienti di apprendimento, trasformando la visita all'impianto in didattica attiva, con un approccio esperienziale e una comunicazione efficace.

Scopri i Virtual Tour <https://www.geovest.it/geovest-per-lambiente/in-tour-coi-rifiuti/>



Virtual Tour Impianto di Compostaggio



Destinatari: Scuole primarie, classi 3^e 4^e e 5^e

Durata: un incontro di 2 ore in classe

Soggetto proponente: LA LUMACA



I bambini saranno coinvolti in una divertente animazione sullo stile dei cantastorie che animavano le piazze nel secolo scorso; attraverso numerose tavole colorate con fantasiosi disegni potranno così conoscere curiosi personaggi che racconteranno i disastri ambientali che stanno accadendo sulla terra. Per fortuna gli abitanti del lontano pianeta Riciclandia potranno dare qualche utile suggerimento per comportamenti virtuosi e buone pratiche per salvare il nostro pianeta.

Ci saranno quindi momenti di riflessione alternati a momenti di divertimento tra gag e giochi.

Questa attività didattica è svolta in collaborazione con il Laboratorio protetto diurno per lavoratori disabili che la Cooperativa Sociale “La Piccola Carovana” ha istituito grazie al nuovo progetto “C’entri anche tu”.

Destinatari: il percorso è rivolto alle classi di 1^e, 2^e e 3^e della scuola primaria

Durata: un incontro della durata di circa un’ora e mezza

È richiesta l’adesione al percorso di almeno due classi per lo svolgimento degli incontri nell’arco della stessa mattinata.

Soggetto proponente: Cooperativa sociale LA PICCOLA CAROVANA

DIFFERENZIARE VA DI MODA



Nel primo incontro si affronterà il problema della produzione dei rifiuti. In maniera dettagliata ma con esempi semplici, pratici ed anche divertenti si spiegherà come e perché si producono tanti rifiuti e di quanto sia importante gestirli in maniera corretta mettendo in atto comportamenti più sostenibili in difesa della natura e dell’ambiente in generale. Infine si parlerà della raccolta degli abiti usati attività che coinvolge in maniera diretta le cooperative sociali, evidenziando quindi due aspetti importanti, la sostenibilità ambientale e la sostenibilità sociale arrivando così ad un divertente finale a sorpresa che coinvolge insegnanti e alunni.

Nel secondo incontro, verrà realizzato un coinvolgente laboratorio artistico per produrre fantasiosi e utili oggetti come giochi, portamatite, sacche/zainetto o ferma porte, riciclando materiali di recupero o vecchie maglie e calze che i bambini porteranno da casa. A condurre questo divertente laboratorio saranno le persone con e senza disabilità della Cooperativa “Campi d’Arte” che grazie alle loro abili mani di artigiani aiuteranno i bambini a scoprire il valore di quegli oggetti ormai considerati inutili.

Destinatari: il percorso è rivolto alle classi di 3°, 4°, 5° di scuola primaria.

Durata: due incontri, presso la scuola, di circa 1 ora e mezza. Il primo tenuto dagli educatori ambientali della “Piccola Carovana” e il secondo da personale di “Campi d’Arte”.

È richiesta l’adesione al percorso di almeno due classi per lo svolgimento degli incontri nell’arco della stessa mattinata.

Soggetto proponente: “La Piccola Carovana” e “Campi d’Arte”

FACCIAMO DUE PASSI IN CENTRO



Visita didattica al Centro di Raccolta del Comune

Una bizzarra guida accompagnerà i bambini ad una visita del Centro Raccolta del Comune.

Lo scopo della visita è quello di far apprendere l’importanza della corretta gestione dei rifiuti che produciamo nelle nostre case, rifiuti che per ingombro o pericolosità devono essere gestiti con opportune azioni.

Il Centro di Raccolta viene presentato in tutti suoi aspetti sia per l’importanza ambientale sia per gli aspetti di gestione spiegando le regole che i cittadini sono tenuti a rispettare; in questo modo sarà più semplice fruire del CDR e sarà più pulito il paese in cui viviamo.

Destinatari: il percorso è rivolto alle classi di 3^e, 4^e e 5^e della scuola primaria

Durata: un incontro della durata un’ora e mezza circa.

Trasporto: Per raggiungere il Centro di Raccolta del proprio Comune le classi dovranno organizzarsi in maniera autonoma

Soggetto proponente Cooperativa sociale LA PICCOLA CAROVANA

PLASTIC FREE MOVIE



Il percorso ha l’obiettivo di sensibilizzare ragazze e ragazzi ai temi della riduzione del consumo di plastica monouso attraverso l’occhio critico della telecamera. Le alunne e gli alunni saranno accompagnati in un percorso di conoscenza dell’uso dell’immagine animata attraverso la telecamera o i loro dispositivi mobili per creare uno spot o un cortometraggio. Attraverso momenti di confronto si arriverà alla creazione di una traccia per lo spot sui temi relativi alla plastic free e anche l’impatto sulla salute. Successivamente verranno effettuate le riprese ed il montaggio. Ad ognuno sarà

assegnato un compito e saranno fornite le indicazioni e le strumentazioni necessarie alla realizzazione delle diverse fasi.

Destinatari: Il percorso è rivolto alle classi di 4°, 5° della scuola primaria.

Durata: due incontri di 2 ore cadauno per ciascuna classe.

Soggetto proponente: CENTRO ANTARTIDE