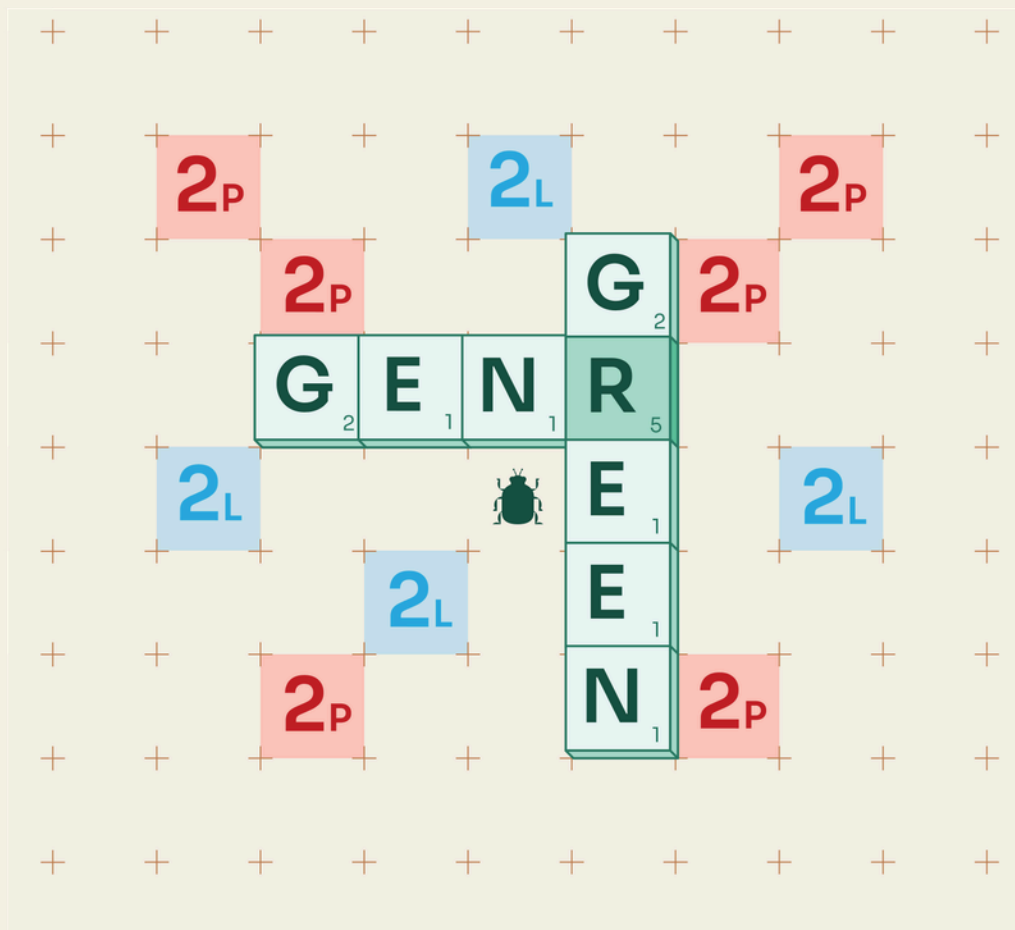




SCARABEO
VERDE



#GenGreen for a better planet

Percorsi di educazione alla sostenibilità
per la Scuola Secondaria di II grado
Edizione 2026-27



#GenGreen for a better planet

Percorsi di educazione alla sostenibilità
per la Scuola Secondaria di II grado
Edizione 2026-27

INDICE

Come aderire all'offerta di quest'anno	4
Proposte didattiche	6
Proposte Ludoteca Riù	7
Visite didattiche	8
#GREENCHALLENGE	9
Evento a conclusione annualità scolastica	10
Corso docenti	11
Contatti	

Care e cari docenti,

siamo lieti di presentarvi il nuovo catalogo delle proposte didattiche di “#GenGreen”, che quest’anno si arricchisce di nuovi percorsi e di attività rinnovate.

Il progetto, completamente gratuito per le scuole aderenti, è sostenuto da ATA Rifiuti Ancona, AATO 2 “Marche Centro-Ancona” – Servizio Idrico e dalla Ludoteca Riù Santa Maria Nuova.

Le attività educative sono state sviluppate con l’obiettivo di avvicinare le nuove generazioni ai temi della gestione dei rifiuti e della sostenibilità ambientale, favorendo una partecipazione attiva e consapevole. Attraverso metodologie innovative e coinvolgenti, gli studenti avranno l’opportunità di approfondire i principi dell’economia circolare, conoscere il valore del riciclo e del riuso, riflettere sull’importanza della riduzione degli sprechi e comprendere il ruolo di ciascuno nella tutela dell’ambiente.

Le proposte, in continuità con i percorsi realizzati negli anni precedenti, sono state progettate in coerenza con le Linee guida del MIM per l’insegnamento dell’educazione civica, con particolare attenzione ai temi della sostenibilità, della cittadinanza attiva e della salvaguardia del bene comune.

Anche quest’anno, nella volontà di promuovere comportamenti rispettosi dell’ambiente e un utilizzo consapevole delle risorse, le iscrizioni saranno effettuate esclusivamente online. Tutte le informazioni relative alle modalità di adesione sono disponibili all’interno di questo catalogo.

Vi auguriamo un buon anno scolastico!

COME ADERIRE ALL’OFFERTA DI QUEST’ANNO

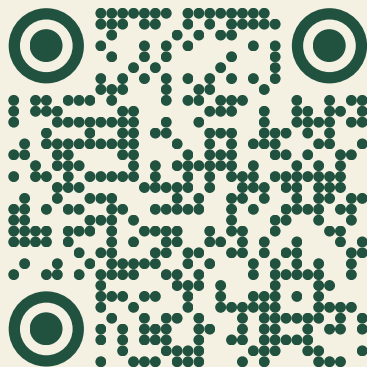
L’adesione al progetto #GenGreen avviene **esclusivamente online**, accedendo alla sezione “Scuola e dintorni” del sito www.atarifiuti.an.it, raggiungibile anche attraverso i siti istituzionali degli altri enti promotori (<https://www.regione.marche.it/Entra-in-Regione/Ludoteche-regionali-Riu/Santa-Maria-Nuova/Attivita> e www.aato2.marche.it).

Il modulo di adesione dovrà essere compilato entro e non oltre **sabato 14 novembre 2026**. Le richieste pervenute oltre tale termine non potranno essere accolte. È possibile accedere direttamente alla pagina di iscrizione anche tramite il QR code riportato qui sotto e sul retro del presente catalogo.

Al momento dell’adesione è possibile richiedere più attività per una singola classe: a ogni classe richiedente sarà 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 sarà valutata in base al numero di richieste pervenute e concordata direttamente con l’educatrice o l’educatore durante il contatto telefonico.

A seguito della compilazione del modulo di adesione online, verrà inviata un'e-mail che costituisce conferma della ricezione della domanda. Ogni docente verrà contattato entro la fine del mese di gennaio.

Anche quest'anno l'Open Day di presentazione delle attività didattiche sarà 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 (i cui recapiti sono riportati sul retro del catalogo), sarà inoltre possibile organizzare presso la scuola un incontro dedicato alla consegna e alla presentazione del catalogo.



FACCIAMO LA DIFFERENZA.IA.TA

Tipologia: laboratorio scientifico

Durata: 1 incontro di 2 ore

Organizzazione: a classi singole

In questo laboratorio, studentesse e studenti esplorano le potenzialità dell'Intelligenza Artificiale applicata alla sostenibilità attraverso attività pratiche e coinvolgenti. Sviluppano progetti innovativi e affrontano sfide ambientali, acquisendo competenze chiave nel campo dell'IA e sviluppando un pensiero logico e creativo di problem-solving, utilizzando strumenti innovativi come Teachable Machine e Arduino.

AVANTI, CIRCOLARE!

Tipologia: gaming

Durata: 1 incontro di 2 ore

Organizzazione: a classi singole, per le classi I e II del biennio

Un'esperienza di gioco coinvolgente e educativa per ispirare studentesse e studenti ad agire come cittadini attivi e affrontare le sfide ambientali del futuro. Ispirato ai classici giochi da tavolo, questo innovativo gioco immerge la classe in sfide stimolanti dove ogni scelta influisce sull'economia circolare. Collaborando in squadra e prendendo decisioni strategiche, studentesse e studenti imparano a pensare in modo critico, a risolvere problemi e a valutare l'impatto delle loro azioni sull'ambiente.

FACCIA A FACCIA

Tipologia: interviste

Durata: 1 incontro di 2 ore

Organizzazione: a classi singole

In un mondo del lavoro in continua evoluzione, è fondamentale per studentesse e studenti sviluppare le abilità del futuro. Attraverso interviste programmate, in presenza o online, con esperti di aziende locali, start-up e centri di ricerca, la classe potrà porre domande, esprimere curiosità e scoprire quali sono le competenze necessarie e le più richieste per affrontare le sfide del futuro.



FAST FASHION: IL VERO COSTO DELLA MODA A BASSO COSTO a cura di HORT

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



Il percorso può essere realizzato in continuità con il laboratorio:

SWAP PARTY: RIDUCI LO SPRECO CON STILE a cura di Coop. Atlantide

Durata: 2 incontri di 2 ore

Modalità: in presenza

Lo Swap Party è un evento pensato per promuovere tra le studentesse e gli studenti un approccio più consapevole e circolare alla moda e al consumo. Un capo d'abbigliamento che non si utilizza più può trovare nuova vita e diventare una risorsa per qualcun altro, evitando di trasformarsi in rifiuto. Il percorso accompagna le studentesse e gli studenti dalla progettazione alla realizzazione dello Swap Party, coinvolgendoli direttamente nell'organizzazione dell'evento.

Nel **primo incontro**, le studentesse e gli studenti progettano lo Swap Party insieme all'educatrice o all'educatore: definiscono le regole dello scambio, stabiliscono quali capi possono essere raccolti e come valutarli, organizzano gli spazi e progettano la comunicazione dell'evento attraverso locandine, volantini e materiali informativi.

Il **secondo incontro** coincide con lo Swap Party vero e proprio. Gli abiti raccolti vengono organizzati negli spazi predisposti e gli studenti possono utilizzare i gettoni ricevuti per scegliere i capi che preferiscono. Durante l'evento gli studenti hanno un ruolo attivo nella gestione dello scambio, nell'accoglienza dei partecipanti e nella gestione del banchetto.



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 disciplinari 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:

1. Centri del Riuso, la visita, solo in presenza, può essere richiesta nei Centri del Riuso della nostra provincia visibili dal sito web di ATA Rifiuti o QR CODE



2. 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

9

Anche quest'anno torna la #GREENCHALLENGE, ma con una nuova sfida dedicata alla **lotta allo spreco alimentare!**

Un'iniziativa aperta a tutti – scuole, cittadinanza, famiglie e comunità – che invita a partecipare a una grande sfida per la sostenibilità. In collaborazione con l'iniziativa **"Fatti gli avanzi tuoi"**, l'obiettivo è promuovere semplici azioni quotidiane per prevenire lo spreco alimentare, conservare correttamente il cibo e valorizzare gli alimenti ancora buoni. Partecipa con la tua classe, con la famiglia, con amiche e amici, oppure da sola/o!



La sfida della #GREENCHALLENGE è aperta fino a **venerdì 26 febbraio 2027**.

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 2026 all'indirizzo e-mail educazione@atarifiuti.an.it;
- Coinvolgi un nuovo esercizio di somministrazione nel progetto *Fatti gli Avanzi Tuoi!* e fai guadagnare più punti alla tua scuola! Ristoranti, pizzerie, mense che non fanno ancora parte della rete possono entrare nel progetto *Fatti gli avanzi tuoi!* grazie al tuo impegno! Fai aderire una nuova attività e la tua scuola riceverà un bonus di +5 punti! I dettagli sulle modalità di coinvolgimento saranno comunicati al momento dell'iscrizione
- Durante il periodo della challenge, scegli una o più azioni del **Decalogo anti spreco**, realizza l'azione e scatta una foto che la documenti. Invia la foto attraverso il form accessibile tramite QR code, indicando il codice identificativo dell'istituto comprensivo a cui vuoi far guadagnare punti: **ogni foto valida equivale a 1 punto**;



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.

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 C'è Acqua nel Tubo!, 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 e luogo da definirsi, orientativamente nell'ultima settimana di **maggio 2027**.

Gaming, didattica e cittadinanza attiva

Percorso di formazione per docenti della Scuola Secondaria di II grado

Nell'ambito del progetto didattico Scarabeo Verde di ATA Rifiuti della Provincia di Ancona per l'anno scolastico 2026-27, viene proposto un percorso di formazione dedicato alle **potenzialità del gioco e del gaming come strumenti didattici**, con particolare attenzione ai temi dell'educazione civica, della cittadinanza attiva e della sostenibilità.

Il percorso intende offrire alle/ai docenti strumenti, metodologie e spunti pratici per utilizzare le dinamiche del gioco e del gaming nella progettazione di esperienze di apprendimento come spazio per sperimentare comportamenti, regole, scelte e forme di collaborazione, affrontando in modo concreto temi legati all'**economia circolare**, al **riuso** e al **riciclo dei materiali**, alla **riduzione dei rifiuti** e all'**uso responsabile delle risorse**.

Il corso si articola in **4 moduli indipendenti**, ciascuno strutturato con 1-2 videolezioni sincrone, la cui registrazione sarà fruibile in differita attraverso la piattaforma del manuale didattico online, e attività individuali, attraverso materiali di approfondimento, risorse ed esempi pratici da poter sperimentare nella propria attività didattica.

Il corso permette il **riconoscimento di 5 ore di formazione per ciascun modulo**, distribuite tra attività sincrone e lavoro personale, **per un totale di 20 ore**.

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 moduli frequentati.

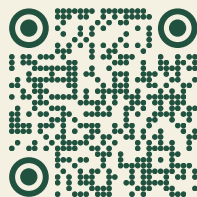
Il programma dettagliato dell'iniziativa viene inviato direttamente dopo la pre-iscrizione.

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.

Scannerizza il QR CODE per compilare il modulo di adesione e iscrivere la tua classe al progetto #GenGreen per l'anno scolastico 2026/27

Scadenza adesioni 14 novembre 2026.

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



ATA Rifiuti:
Tel. 0731 200969 – www.atarifiuti.an.it

Realizzazione a cura di:



Progetto grafico di Matteo Pini e Giulia Raczek