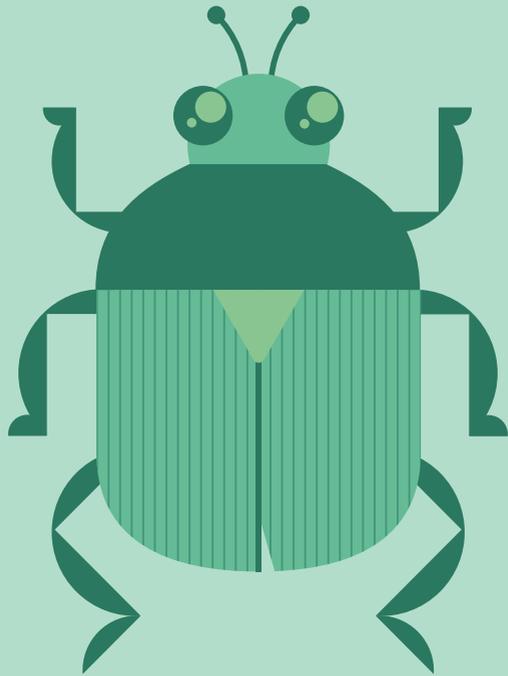




Scarabeo Verde

Proposte didattiche per la Scuola dell'Infanzia,
Primaria e Secondaria di I grado
Edizione 2024-2025

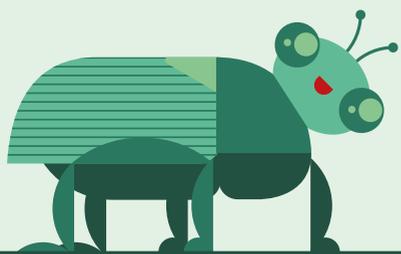


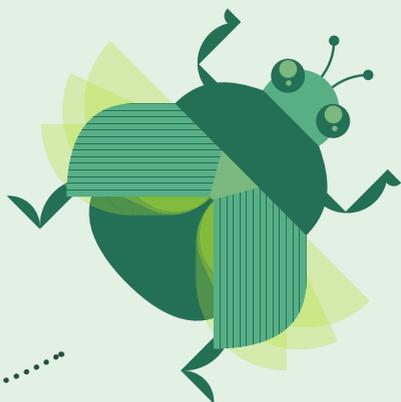
Scarabeo Verde

Proposte didattiche per la Scuola dell'Infanzia,
Primaria e Secondaria di I grado
Edizione 2024-2025

INDICE

Modalità di adesione al progetto	7
Proposte per Scuola dell'Infanzia	8
Proposte per Scuola Primaria	10
Proposte per Scuola Secondaria I grado	12
Proposte ed eventi per tutti gli ordini	14
Concorso SOS ACQUA-ZERO SPRECO	16
Corso di formazione per docenti	20
Proposte di Ludoteca Riù	21
Speciale Mostra "Archeoplastica"	24
Contatti	Retro catalogo





Cari docenti,

Siamo lieti di presentarvi le nuove proposte didattiche di “**Scarabeo Verde**”, rinnovate nella veste grafica e arricchite nei contenuti! Il progetto è interamente finanziato dall’**ATA Rifiuti Ancona**, dall’**AATO 2 “Marche centro – Ancona” servizio idrico** e dalla **Ludoteca Riù Santa Maria Nuova** ed è quindi **gratuito per gli aderenti**. Queste attività educative sono pensate per sensibilizzare e coinvolgere le nuove generazioni sul tema della **gestione dei rifiuti** e della **sostenibilità ambientale**. Attraverso un approccio innovativo e interattivo, gli studenti potranno esplorare e comprendere l’importanza del riciclo, della riduzione degli sprechi e della protezione dell’ambiente, diventando cittadini più consapevoli e responsabili. Insieme alla nostra mascotte, **lo scarabeo Scartabello**, scoprirete un modo nuovo di imparare e di fare la differenza! Le proposte didattiche, pensate in continuità con quelle degli anni precedenti, 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. In coerenza con i temi trattati e per un uso consapevole delle risorse, l’iscrizione ai percorsi come sempre sarà online! Trovate le istruzioni in questo pieghevole.

Buona lettura!

COME ADERIRE ALL’OFFERTA DI QUEST’ANNO

Adesioni on line: si aderisce al progetto accedendo alla sezione “[Scuola e dintorni](#)” del sito web di [ATA Rifiuti](#), accessibile anche dai siti istituzionali degli altri enti promotori ([AATO servizio idrico](#) e [Ludoteca Regionale del Riùso di Santa Maria Nuova](#)) e compilando il format entro e non oltre **venerdì 15 novembre 2024**. Le richieste pervenute oltre tale data non potranno essere accolte.

Si può raggiungere la pagina del sito per l’iscrizione anche tramite il **QR code** riportato nel retro del catalogo.

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.

SCRAP-PUPPET

Tipologia: laboratorio creativo, tinkering

Durata: 1 incontro di 1.5 ore

Organizzazione: a classi singole

Sensibilizzare i bambini sul tema del riuso come possibile soluzione all'eccessiva produzione di rifiuti è cruciale per ridurre l'impatto ambientale immediato e stimolare comportamenti sostenibili duraturi nel tempo. 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 bambini, i calzini e altri materiali di scarto come carta, cartone, plastica e alluminio, diventano originali e buffi burattini, con cui costruire storie.

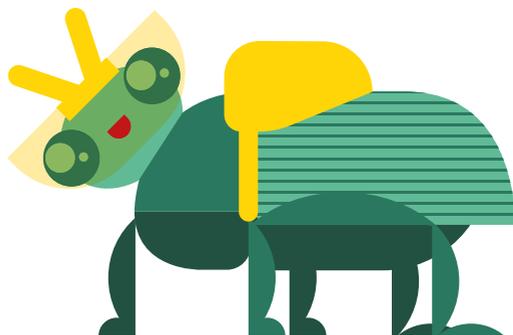
CODICE SPRECO ZERO

Tipologia: laboratorio animato, lettura animata, ecc

Durata: 1 incontro di 1.5 ore

Organizzazione: a classi singole

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.



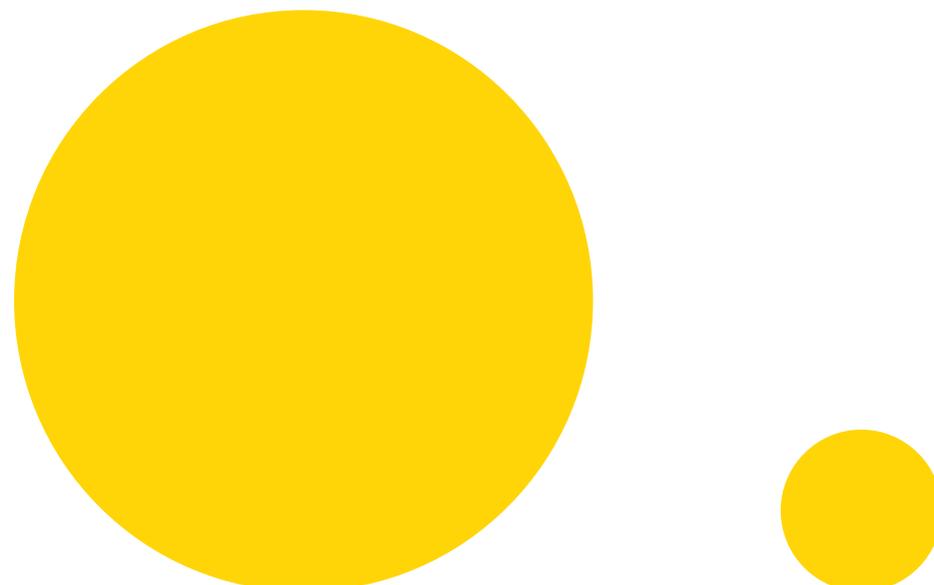
QUI COMINCIA L'AVVENTURA...

Tipologia: lettura animata interattiva

Durata: 1 incontro di 1.5 ore

Organizzazione: a classi singole

Ridurre, riutilizzare, raccogliere, riciclare, recuperare: queste sono le strategie, note come regola delle 5R, essenziali per ridurre i rifiuti sia nel nostro quotidiano che su scala globale. Grazie alle avventure di ScartaBello, lo Scarabeo Verde, e a grandi tavole illustrate, le bambine e i bambini sono guidati in un racconto per immagini, una storia senza parole dove sono le illustrazioni a raccontare, sensibilizzare e promuovere comportamenti sostenibili, fino a un finale aperto che i bambini stessi dovranno immaginare. Il racconto delle avventure di ScartaBello sarà 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, utilizzando le pagine di un vecchio libro o di una rivista, per creare una poesia o testo-manifesto collettivo.

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, approfondire il tema dell'uso consapevole delle risorse e capire l'importanza del recupero dei materiali, tramite un gioco in cui risolvere problemi e portare a termine missioni, permette 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: didattica laboratoriale, 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 fatto con materiali di recupero.

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," un metodo creativo che consiste nel prendere una pagina di testo esistente e oscurare con un pennarello nero tutte le parole tranne quelle che formano una nuova poesia o un nuovo messaggio, dando vita a un'opera d'arte visiva e letteraria, l'educatore coinvolge le bambine e i bambini in un viaggio nel mondo della carta, per scoprire le sue caratteristiche, le risorse necessarie per produrla e l'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 e 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.

TRASHBOTS

Tipologia: tinkering, STEAM

Durata: 1 incontro di 2 ore

Organizzazione: a classi singole

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 e trasformandoli in piccoli robot o in altre fantasiose costruzioni, che saranno animati con elastici, vento, acqua o motori 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.

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, i ragazzi e le ragazze svilupperanno 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 ed armati di intuito e spirito investigativo, dovranno indagare virtualmente i luoghi del delitto, raccogliere indizi e smascherare il colpevole, imparando al tempo stesso l'importanza di una corretta gestione dei rifiuti e di non fare sprechi alimentari per salvaguardare il pianeta.

FUTURE GAME

Tipologia: problem solving, gaming

Durata: 1 incontro di 2 ore

Organizzazione: a classi singole

L'inquinamento, la crisi climatica e le numerose emergenze ambientali sono al centro di un gioco in cui la classe, divisa in gruppi, affronta diversi scenari, quiz e prove, bivi e punti critici che richiedono scelte ponderate e la cooperazione tra i gruppi, per comprendere i concetti fondamentali legati alla sostenibilità, riflettere sui problemi globali e sui comportamenti individuali, indispensabili per contribuire concretamente a un futuro più sostenibile.

R-EVOLUTION

Tipologia: sfida a quiz, trivia

Durata: 1 incontro da 2 ore

Organizzazione: a classi singole

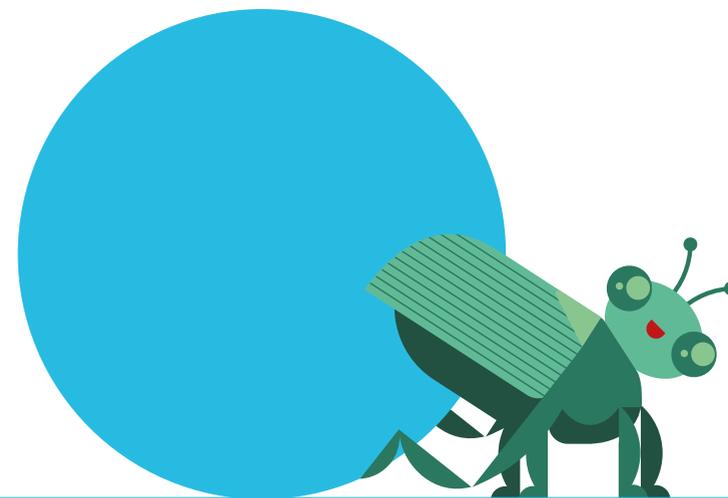
L'iniziativa propone un torneo tra scuole volto a sensibilizzare sull'importanza dello sviluppo sostenibile e dell'economia circolare. Gli studenti saranno chiamati a risolvere quiz e affrontare sfide online su tematiche legate all'uso responsabile delle risorse e della tutela ambientale, dimostrando le loro conoscenze e capacità di ragionamento critico. Le competizioni online si svolgeranno in modalità click day con quiz a tempo, le classi più meritevoli accederanno alla fase finale in presenza!

R-EVOLUTION: LA FINALISSIMA

CONCORSO

La finalissima di R-Evolution è rivolta alle classi delle scuole secondarie di I grado che hanno raggiunto i migliori punteggi nelle fasi preliminari del torneo. L'evento finale si svolgerà presso uno degli Istituti Comprensivi che prenderà parte alla sfida. La classe che otterrà il punteggio più alto sarà premiata durante la manifestazione a conclusione annualità scolastica il 27 maggio 2025 presso il Parco Primo Maggio di Chiaravalle.

Modalità di realizzazione: durante la sfida finale, le squadre utilizzano una pulsantiera per interagire con un tabellone digitale sotto la guida di un educatore. Le domande variano per tema e tipologia, includendo risposte multiple, risposte aperte cronometrate, ordinamenti e foto misteriose. 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.



VISITE DIDATTICHE

Completano la proposta le visite didattiche, che non solo permettono ai 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:

1. Centri Ambiente: l'elenco delle strutture visitabili è visibile a questo [link](#) o QR CODE. Può essere effettuata sia in presenza che in virtual tour.

2. Centri del Riuso: la visita ai Centri del Riuso, solo in presenza, può essere richiesta dalle classi del Secondo ciclo della Scuola Primaria e dalla Secondaria di I grado.



#GREENCHALLENGE – UNA SFIDA SENZA CONFINI

CONCORSO

La #GREENCHALLENGE è la grande novità di quest'anno! Un'iniziativa che invita tutti -scuole, cittadini e comunità- a unirsi in una grande sfida per la sostenibilità. Quest'anno, 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. Partecipa con la tua classe, con la famiglia o con amici, oppure da solo! La sfida della #GREENCHALLENGE avrà inizio il **24 marzo**, in concomitanza della **Giornata Internazionale dei Rifiuti Zero** e si chiuderà il 26 aprile 2025. Partecipare è semplice:

- Con l'iscrizione alle attività didattiche di Scarabeo Verde o di #GenGreen otterrai il codice identificativo del tuo istituto scolastico.
- Gli istituti scolastici interessati esclusivamente alla #GREENCHALLENGE, per ricevere il codice identificativo, dovranno iscriversi alla sfida entro il 30 novembre 2024 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 al numero WhatsApp 347 1496519, indicando il codice dell'istituto comprensivo a cui vuoi far guadagnare punti. Ogni foto valida ottiene un punteggio e le 3 scuole finaliste vinceranno buoni spesa per l'acquisto di materiale didattico. Si invieranno informazioni dettagliate sulle modalità di svolgimento del concorso alle scuole aderenti.

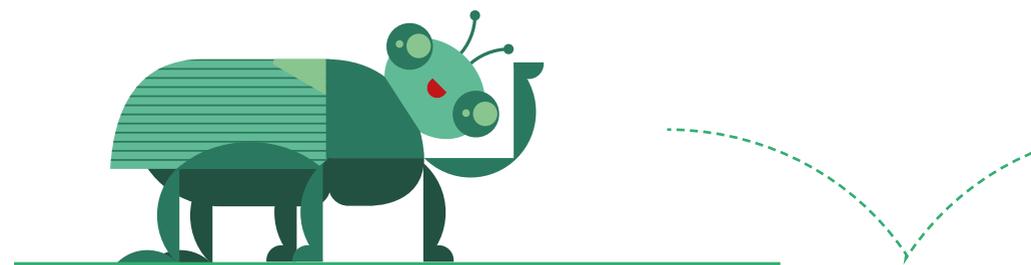
MANIFESTAZIONE A CONCLUSIONE ANNUALITÀ SCOLASTICA

Concludi l'anno scolastico con una grande festa dedicata all'ambiente! Questo 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 SØS ACQUA zero spreco, il concorso a premi per le scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1°.
- La premiazione degli Istituti Comprensivi più virtuosi con la bandiera "Scarabeo Verde", la premiazione degli istituti vincitori della #GreenChallenge e di R-Evolution.
- La presentazione del Manifesto per l'Ambiente realizzato collettivamente dagli studenti.
- L'allestimento di un'area per mettere in mostra gli elaborati realizzati dagli studenti, quali disegni, video, installazioni e progetti concreti.
- L'organizzazione di laboratori e altre attività coinvolgenti, incentrate sulla tutela dell'ambiente e delle risorse, a cui le classi potranno partecipare.

L'evento si terrà il 27 maggio 2025 presso il Parco Primo Maggio di Chiavalle: vi invitiamo fin d'ora a prenotare la vostra partecipazione compilando il form.



CONCORSO A PREMI PER LE SCUOLE DELL'INFANZIA, PRIMARIE E SECONDARIE DI 1° GRADO

TEMA

Le proposte didattiche del concorso focalizzano sul **risparmio idrico**, l'**uso corretto e consapevole** dell'acqua, ma anche sul **contenimento degli sprechi** e della **produzione di rifiuti**, la corretta gestione degli stessi, nonché il **riciclo** dei materiali e il **riuso**, verso un modello di economia circolare sempre più diffuso. L'attività formativa è orientata a fornire agli studenti, in modo innovativo e partecipato, gli strumenti utili per attuare gli obiettivi comunitari dell'agenda 2030 e le conoscenze necessarie per adottare comportamenti virtuosi e di sostenibilità ambientale. L'iniziativa si propone di far comprendere ai bambini e ragazzi dei vari gradi scolastici l'importanza della risorsa idrica, il suo ruolo primario e fondamentale, diffondendo una cultura generale sull'acqua come **risorsa indispensabile, insostituibile e da tutelare in quanto esauribile**.

PROPOSTA DIDATTICA

1^ CATEGORIA: SCUOLE PER L'INFANZIA CONTEST CREATIVO: QUEST'ACQUA È ARTE

Modulo didattico: L'attenzione dei bambini sarà rivolta alle buone pratiche di utilizzo dell'acqua e ai piccoli gesti che ognuno può compiere per salvaguardarla e limitarne gli sprechi, focalizzando sull'importanza di questa risorsa, spesso data per scontata, in tempi di estrema carenza idrica. I temi verranno trattati in modo creativo e giocoso per facilitare la comprensione e il coinvolgimento dei più piccoli.

Attività laboratoriale: Il laboratorio ha inizio 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, dovranno escogitare un modo per conservare la preziosa acqua che hanno ancora a disposizione, per far sì che non vada sprecata. Ce la faranno?

Produzione elaborato: [forma fisica] Al termine del racconto, le classi partecipanti rappresenteranno una parte del racconto, un momento, un frammen-

to o una scenetta scelta, riproducendola su un pannello decorato, fornito dagli organizzatori, realizzato con materiali di riuso. I pannelli prodotti da tutte i partecipanti, ricomposti in una sorta di grande puzzle, andranno a comporre l'intera storia e verranno esposti come opera d'arte complessiva nell'evento finale del concorso.

Durata: 2 ore

2^ CATEGORIA: CLASSI 1^, 2^, 3^ E 4^ DELLE SCUOLE PRIMARIE CONTEST CREATIVO: GLI ESPERIMENTI DELLA PROF.SSA SPLASH

Modulo didattico: Il modulo intende proporre in chiave giocosa una serie di esperimenti scientifici per far conoscere agli alunni le principali caratteristiche fisiche e proprietà dell'acqua, le sue trasformazioni e le forme che può assumere. Gli alunni saranno invitati a riflettere sul valore di questa preziosa risorsa, sulla necessità di utilizzarla consapevolmente, preservandola e riducendo i consumi, soprattutto in questa fase caratterizzata da scarsità idrica e cambiamenti climatici.

Attività laboratoriale: Gli studenti svolgeranno un'attività creativa allo scopo di realizzare (senza limiti per l'immaginazione!) un modellino di macchina fantastica e futuribile in grado di contribuire a migliorare o risolvere uno dei seguenti aspetti: risparmio idrico, riduzione degli sprechi, raccolta-riuso, scarsità e siccità. Il "Marchingegno fantastico" dovrà essere realizzato con materiali di recupero di una sola tipologia (carta, plastica, legno etc.) portati dagli alunni previo accordo con gli educatori.

L'opera realizzata dovrà essere accompagnata da una scheda descrittiva dell'invenzione.

Produzione elaborato: Le macchine risparmia-acqua create, assieme alle schede descrittive, verranno consegnate per la partecipazione al concorso ed esposte in mostra durante l'evento finale.

Durata: 2 ore

3^A CATEGORIA: CLASSI 5^A DELLE SCUOLE PRIMARIE E TUTTE LE CLASSI DELLE SCUOLE SECONDARIE DI 1^O GRADO

VIDEO CONTEST IN STOP MOTION: ACQUA IN MOVIMENTO

Modulo didattico: I temi trattati verteranno sulla salvaguardia della risorsa acqua in tutti gli ambiti della vita; partendo dal valore dell'acqua per gli ecosistemi, all'importanza di ridurre l'inquinamento, all'uso in ambito domestico e nelle filiere alimentari per approdare ai comportamenti individuali sostenibili e alle best practice collettive.

Attività laboratoriale: La parte laboratoriale del modulo prevede l'impostazione e la realizzazione di un breve video in stop motion. Saranno quindi fornite prima dell'incontro in classe alcune indicazioni su questa tecnica, i link di alcuni video e qualche suggerimento di app gratuite che servono a realizzarli in modalità amatoriale, in modo che ragazzi e ragazze inizino a prendere confidenza con la metodologia.

Produzione Elaborato: [forma digitale] Verrà realizzato un breve video in Cut-Out Animation, o animazione ritagliata, la tecnica in stop motion che utilizza personaggi e oggetti ritagliati da carta, cartone o altri materiali piatti. I ritagli vengono spostati in piccoli incrementi per creare il movimento. Partendo da una serie di personaggi, oggetti ed elementi che l'educatore porterà in classe già stampati su carta e pronti da ritagliare, gli alunni potranno elaborare un video inerente una delle tematiche affrontate.

Durata: 2 ore

PREMI

Saranno 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

Si richiede la realizzazione di un elaborato, sulla base di quanto previsto dai moduli didattici e dai laboratori previsti per ciascuna categoria ovvero diversificati per età e grado scolastico di appartenenza. L'elaborato verrà realizzato in classe durante lo svolgimento del laboratorio, pur mantenendo ampio spazio alla libertà di espressione, alla fantasia e all'immaginazione dei partecipanti.

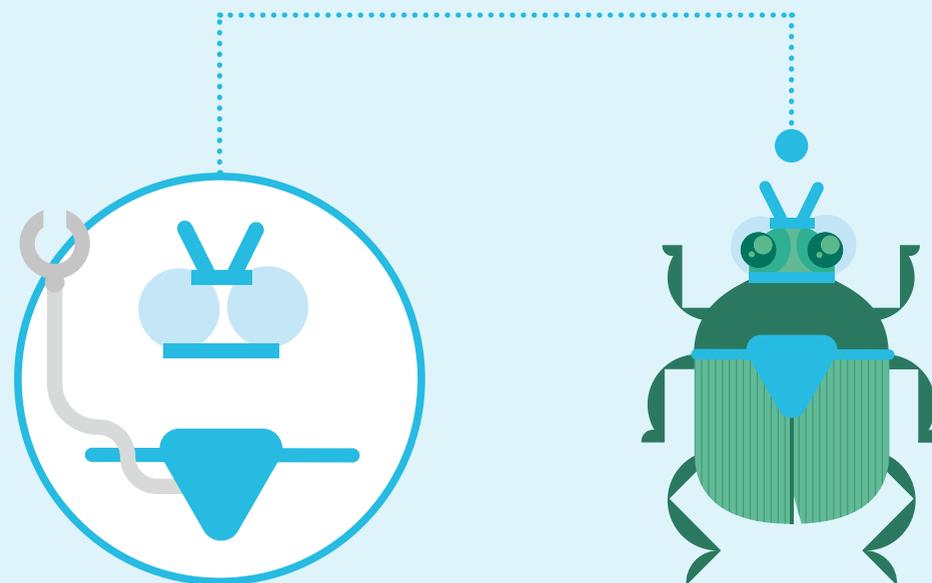
MOSTRA-EVENTO FINALE

Come di consueto, al termine del progetto, in data **martedì 27 maggio 2025** presso il **Parco Primo Maggio di Chiaravalle**, verrà organizzata una **mostra-evento** finale per tutti i partecipanti al concorso.

Tutti gli elaborati ricevuti verranno esposti in mostra e collezionati in un catalogo di raccolta.

Nell'evento inoltre confluiranno tutte le sfide e le premiazioni della proposta didattica **Scarabeo Verde**.

Attraverso un percorso autonomo, le classi partecipanti potranno visitare i corner espositivi, prendere parte alle **attività laboratoriali** e alle altre attività coinvolgenti sempre sul tema del risparmio idrico, riciclo, riuso e contenimento degli sprechi, visitare la **mostra**, ricevere i **premi** assegnati e i **ricognoscimenti di partecipazione**, i **gadget** a tema e il **catalogo di raccolta dei lavori** oltre che fruire del **box merenda** offerto dagli organizzatori.



Nell'ambito del progetto didattico Scarabeo Verde per l'anno scolastico 2024-25 si terrà il corso di formazione rivolto ai docenti di tutti gli ordini scolastici "Scienza a ricerca, un percorso che continua": il corso, riconosciuto del Ministero dell'Istruzione e del Merito (MIM) ai sensi della Direttiva n. 170 del 21 marzo 2016, art. 5 co. 3, è autorizzato al rilascio dei crediti formativi previsti e necessari per l'aggiornamento e la formazione continua dei docenti di ruolo.

Dopo il successo dello scorso anno col corso che ha coinvolto relatori di alto livello, tra cui il Dott. Mercalli, anche quest'anno il corso si struttura in:

- **2 webinar preliminari** (1 ora circa ciascuno), a partire dal mese di novembre, si svolgono tramite modalità on line. I relatori: **Anna Gregorio**, Laureata in Fisica (Trieste), Dottorato in Fisica (Scuola Normale, Pisa), Master in "Space Systems Engineering" (Delft University, NL 2002), professoressa associata di Fisica dell'Università degli Studi di Trieste e **Antonio D'Addabbo**, ricercatore presso INFN - Istituto Nazionale di Fisica Nucleare | INFN · Laboratori Nazionali del Gran Sasso LNGS, post-dottorato in Fisica.

- **4 incontri di approfondimento metodologico** (3 ore circa ciascuno) su approcci e strumenti nell'ambito della didattica: dalla ricerca-azione alla flipped classroom, gli approcci innovativi alla didattica ambientale offrono un vasto panorama di risorse analogiche e digitali che saranno presentate e utilizzate insieme ai partecipanti in un percorso di co-progettazione. Il programma dettagliato dell'iniziativa sarà inviato ai docenti che avranno effettuato la pre-iscrizione al corso e che potranno decidere se partecipare ad alcuni appuntamenti o all'intero programma.

SCUOLA DELL'INFANZIA - HANDY E LA SCATOLA NASCONDINO

Durata: 2 ore

Modalità: in presenza; su richiesta eseguibile sia in classe che nelle sedi della Ludoteca Riù di Santa Maria Nuova

Handy è un personaggio magico a forma di mano che ha perso i suoi poteri, tra cui quello più importante: il tatto! Scopriremo insieme come potrà riacquistarlo, attraverso l'utilizzo di una scatola sensoriale, e conosceremo così anche tanti materiali di riuso diversi nascosti proprio all'interno della scatola. Per concludere il laboratorio i partecipanti, con i materiali di riuso presi in esame e con tanta fantasia come ingrediente fondamentale, realizzeranno un piccolo quadro/opera d'arte ciascuno da portare a casa.

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

Durata: 2 ore

Modalità: in presenza

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

SCUOLA PRIMARIA II CICLO (3[^], 4[^] E 5[^]) BESTIARIO NEXT-GEN

Durata: 2 ore

Modalità: in presenza; su richiesta eseguibile sia in classe che nelle sedi della Ludoteca Riù di Santa Maria Nuova

Cos'è un bestiario? Possono degli animali nuovi e fantastici sopravvivere all'impellente cambiamento climatico adattandosi così ai nuovi ambienti? Questo laboratorio prevede un'iniziale spiegazione di cosa sia un bestiario (attraverso l'ausilio di libri ed altri materiali audiovisivi), che servirà 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 (3[^], 4[^] E 5[^]) TANTE BELLE COSE!

(sul piacere di inventar racconti)

Durata: 2 ore

Modalità: in presenza

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

SCUOLA PRIMARIA CLASSE 5[^] IL MIO PRIMO SMARTPHONE

Durata: 2 ore

Modalità: in presenza

Il momento del nostro primo smartphone si avvicina ed è importante acquisire un po' di consapevolezza su molti aspetti che riguardano questo oggetto (così... presente nelle nostre giornate). Scopriremo la curiosa storia della telefonia mobile, indagheremo sui minerali che compongono uno smartphone, comprenderemo l'importanza del corretto smaltimento, recupero e riciclo dei rifiuti elettronici, e rifletteremo sui rischi di un uso eccessivo. A conclusione, gioco a squadre per rielaborare insieme i contenuti proposti.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO BESTIARIO NEXT-GEN

Durata: 2 ore

Modalità: in presenza; su richiesta eseguibile sia in classe che nelle sedi della Ludoteca Riù di Santa Maria Nuova

Cos'è un bestiario? Possono degli animali nuovi e fantastici sopravvivere all'impellente cambiamento climatico adattandosi così ai nuovi ambienti? Questo laboratorio prevede un'iniziale spiegazione di cosa sia un bestiario (attraverso l'ausilio di libri ed altri materiali audiovisivi), che servirà da spunto per animare un confronto sugli animali in via d'estinzione e sui nuovi

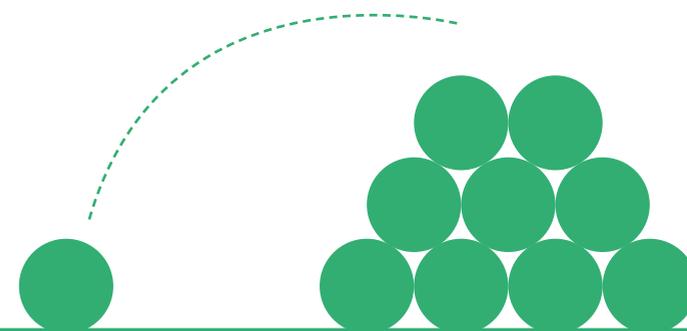
eventi climatici, per poi procedere alla creazione in 2D del proprio unico animale immaginario, utilizzando materiali di scarto e riutilizzandoli in maniera creativa.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO LA VITA DI UNO SMARTPHONE... sesta puntata!

Durata: 2 ore

Modalità: in presenza

Un modulo in continua evoluzione... come la tecnologia! 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? Impatti ambientali e sociali della vita di uno smartphone, dall'estrazione in miniera delle materie prime al recupero dei preziosi minerali di cui è composto in impianti specializzati.



Musei Civici di Palazzo Pianetti Speciale Mostra “Archeoplastica. Storie di scarti e riusi di civiltà”

24

solo per i mesi di Settembre e Ottobre 2024

Archeoplastica è un progetto educativo espositivo rivolto a cittadini, turisti e studenti che mira a sottolineare come il concetto di sostenibilità oggi sia una delle priorità a cui le nostre comunità sono obbligate a riflettere. Le mostre di Archeoplastica sono il pretesto per raccontare una storia senza fine, quella della plastica, immortale, che si accumula sempre di più nei nostri mari. L'obiettivo finale è quello di colpire emotivamente lo spettatore per stimolare nuovi comportamenti, più responsabili e sostenibili per l'ambiente. La mostra consiste nell'esposizione dei reperti più iconici, raccolti in varie spiagge italiane grazie anche all'aiuto di un rete di raccoglitori presente in tante regioni costiere. Il progetto espositivo ha l'obiettivo di far riflettere i visitatori sul problema, stimolando un possibile diverso atteggiamento nei confronti della plastica usa e getta.

DAL PLASTICOCENE ALL'ECOCENE

Rivolto alla scuola primaria

durata: 2 h

laboratorio compreso nel costo dell'ingresso alla mostra
(3,00€ a studente)

Partendo dai reperti plastici in mostra recuperati in ambienti naturali, si ripercorrerà la storia, ancora pienamente in divenire, dell'evoluzione umana da un modello di sfruttamento e gestione delle risorse del pianeta assolutamente insostenibile a uno circolare, in grado di garantire un progresso basato sul principio cardine della sostenibilità.

Musei Civici di Palazzo Pianetti Speciale Mostra “Archeoplastica. Storie di scarti e riusi di civiltà”

25

solo per i mesi di Settembre e Ottobre 2024

PLASTIC FREE

Rivolto alla scuola secondaria di primo grado

durata: 2 h

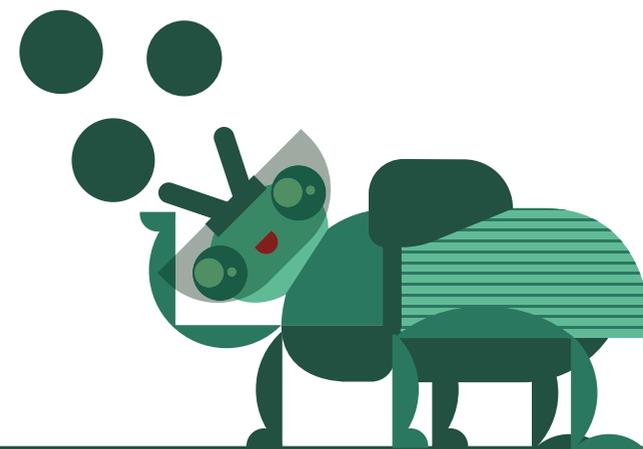
laboratorio compreso nel costo dell'ingresso alla mostra
(3,00€ a studente)

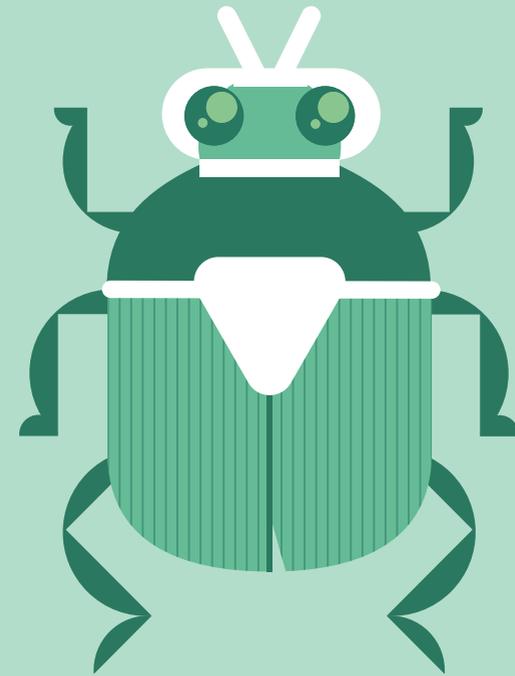
Il laboratorio affronta il tema della grande quantità di rifiuti che si trovano sulle nostre spiagge, delle diverse modalità con cui le raggiungono, e cosa succede agli oggetti una volta che vengono dispersi negli ambienti naturali (formazione delle microplastiche): i ragazzi divisi a gruppi si sfideranno con un gioco a domande e prove su questi temi.

Per info e prenotazioni:

pinacoteca@comune.jesi.an.it

0731 538439

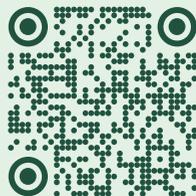




Scannerizza il QR CODE per compilare il modulo di adesione e iscrivere la tua classe al progetto Scarabeo Verde per l'anno scolastico 2024/25

Scadenza adesioni 15 novembre 2024

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:



Progetto grafico di Matteo Pini e Giulia Raczek