

FUTURO in GIOCO

**Guida alle proposte di
EDUCAZIONE AMBIENTALE**

Anno scolastico 2026-2027



FUTURO in GIOCO



Gentili Insegnanti,

attraverso questa guida desideriamo sottoporvi le nostre proposte di educazione ambientale per l'anno scolastico 2026/2027.

Il programma di educazione ambientale di Acea Pinerolese è un'attività consolidata che ha visto crescere con successo i numeri della partecipazione di pari passo alle innovative proposte educative presentate. Questo appuntamento con la presentazione dei nostri laboratori e attività educative rappresenta il nostro costante impegno pluridecennale a condividere con voi e con il territorio i valori del rispetto dell'ambiente nel quale viviamo. Un'attività alla quale abbiamo voluto recentemente aggiungere, a partire dallo scorso anno, nuove proposte per offrire uno strumento utile ad affrontare, in modo efficace e sempre più innovativo, queste tematiche.

Le nostre iniziative sono mirate a favorire l'acquisizione delle informazioni di base per una corretta gestione dei rifiuti e ad incoraggiare l'adozione di stili di consumo più sostenibili. Come molti di voi sanno, questi temi vengono sviluppati con modalità interattive, che stimolano la partecipazione attiva dei ragazzi e propongono azioni concrete attuabili nel quotidiano.

Da sempre dedichiamo grande attenzione ai contenuti proposti. La progettazione delle attività parte da un'attenta valutazione delle esigenze del territorio e dall'analisi dei vostri suggerimenti, che accogliamo con interesse.

Ringraziando tutti voi, per la partecipazione nel corso del passato anno scolastico, abbiamo scelto di confermare i laboratori in esso proposti, al fine di dare continuità al lavoro svolto e con l'intenzione di consolidare i contenuti all'interno del mondo della scuola. Ciascuna iniziativa offre una panoramica generale sul tema dei rifiuti e sviluppa con un maggiore grado di approfondimento una delle seguenti tematiche: riduzione dei rifiuti, raccolta differenziata, riciclo, consumo sostenibile.

Vi invitiamo a consultare le schede progetto riportate nelle pagine seguenti, per conoscere i temi affrontati dalle singole proposte e le modalità di svolgimento. Per facilitare la scelta dell'attività più adeguata alle vostre classi, su ciascuna scheda abbiamo evidenziato i principali contenuti e la fascia d'età a cui è rivolta. Le tavole sinottiche che trovate nella pagina seguente riassumono le attività e le principali tematiche trattate.

Ci auguriamo che, come negli scorsi anni, vorrete partecipare numerosi e vi invitiamo a prenotare al più presto le iniziative di vostro interesse, per non perdere la priorità!

Buon anno

FUTURO in GIOCO



I LABORATORI IN CLASSE

	Scuola dell'Infanzia	Scuola Primaria	Scuola secondaria 1° grado	Scuola secondaria 2° grado
I SEGRETI DEL COMPOST	tutte le sezioni			
CREATIVAMENTE	tutte le sezioni			
ALLE ORIGINI DEL COMPOST	tutte le sezioni			
VIAGGIO ALLA SCOPERTA DEL COMPOST		tutte le classi		
ROBOT PER L'AMBIENTE		classi 1° e 2°		
TRASH GAME		classi 3,4,5°		
UN CASO PER I BIODetective		classi 3,4,5°		
INDOVINA CHI... E' UN RIFIUTO COSÌ!			tutte le classi	
SPREKO			tutte le classi	
TUTTO CIRCOLA			tutte le classi	
AMA LA TUA CITTÀ		classi 3,4,5°	tutte le classi	
MODA CIRCOLARE				tutte le classi
ECO HACKER				tutte le classi

FUTURO in GIOCO



LE VISITE AL POLO ECOLOGICO

	Scuola Primaria	Scuola secondaria 1° grado	Scuola secondaria 2° grado	Scuola gruppi adulti
VISITA AL POLO ECOLOGICO	tutte le classi			
VISITA AL POLO ECOLOGICO		tutte le classi		
VISITA AL POLO ECOLOGICO			tutte le classi	
VISITA AL POLO ECOLOGICO				tutte le classi



I SEGRETI DEL COMPOST

Storytelling alla scoperta del rifiuto organico

DESTINATARI

Scuola dell'Infanzia, sezioni 3, 4, 5 anni.

CONTENUTI

L'attività propone un gioco di narrazione basato sul racconto "Il segreto di patata lessa" di Cecco Mariniello, in cui l'immedesimazione nei personaggi stimola la fantasia dei bambini e permette di generare interesse nei confronti di un argomento complesso. I bambini sono coinvolti attivamente durante lo **storytelling**, ricevono stimoli di apprendimento e sviluppano consapevolezza nei confronti della frazione organica del rifiuto.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Introdurre il concetto di rifiuto e saperne riconoscere le varie tipologie e i materiali di cui è composto.
- Orientare i bambini verso una corretta gestione dei rifiuti nella vita quotidiana. Stimolare riflessioni sul tema dei rifiuti, con particolare riferimento al rifiuto organico.
- Conoscere le modalità di raccolta del rifiuto organico e del suo impiego per produrre biocombustibile.
- Favorire la scoperta attraverso attività manuali.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 12, 13 e 15.



MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

1 incontro in sezione di 1,5 ore.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Il segreto di patata lessa, narrazione interattiva e stimolante del libro di Cecco Mariniello.
- Divertenti giochi per approfondire le tematiche trattate, come ad esempio: gioco di riconoscimento del rifiuto organico, bucce, gusci, fondi di caffè non avranno più segreti; dal compost nascono fiori: attività di piantumazione per comprendere come un sacchetto di rifiuti si può trasformare il prezioso compost, utile per la crescita e il nutrimento di nuove piantine; quanti colori: gioco di riconoscimento delle varie frazioni del rifiuto organico; il destino dei rifiuti: considerazione sul destino dei rifiuti organici e possibilità di recupero della materia prima in ottica di economia circolare.
- Feedback verbale da parte dei bambini, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

LUOGO DI SVOLGIMENTO ATTIVITÀ: presso la sede scolastica indicata

MATERIALE PER LO SVOLGIMENTO DEL LABORATORIO: fornito da ACEA



CREATIVAMENTE

Laboratorio di tinkering

DESTINATARI

Scuola dell'Infanzia, sezioni 3, 4, 5 anni.

CONTENUTI

Utilizzando una forma di apprendimento informale, i bambini sono stimolati ad imparare facendo. Questo metodo incoraggia a sperimentare, stimola l'attitudine alla risoluzione dei problemi, insegna a lavorare in gruppo e a collaborare per il raggiungimento di un obiettivo comune. Con il **tinkering** gli alunni possono avvicinarsi a discipline trasversali come l'arte, la scienza e la tecnologia con sole attività pratiche. L'importanza della tutela delle risorse viene comunicata con un coinvolgimento fisico e cognitivo dei bambini, che sperimentano in prima persona le caratteristiche dei materiali e i loro utilizzi, producendo a seguire un'opera collettiva utilizzando oggetti di uso quotidiano.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Introdurre il concetto di rifiuto e saperne riconoscere le varie tipologie e i materiali di cui sono composti.
- Sviluppare la capacità di osservazione e immaginazione attraverso l'attività di esplorazione e manipolazione dei diversi materiali e l'interazione con semplici giochi.
- Favorire una didattica attiva, sperimentando tecniche differenti, lasciando libertà ai bambini di esprimersi in modo creativo.

FUTURO in GIOCO



- Porsi domande, formulare ipotesi, osservare e sperimentare, lasciando spazio al ragionamento e al problem solving.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 11, 12 e 15.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

1 incontro in sezione di 1,5 ore.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Scopriamo i materiali: attraverso un'esplorazione tattile, i bambini sono invitati a prendere confidenza con i materiali che saranno il fulcro del laboratorio.
- Esperienza artistica: guidati dall'immaginazione, i bambini sono accompagnati in una sperimentazione giocosa per affrontare il tema del recupero, del riciclo, del riuso degli oggetti e della riduzione degli sprechi.
- Pensare con le mani ed imparare facendo, dando priorità assoluta all'esperienza pratica, alla creatività e alla collaborazione, rielaborando la tecnologia esistente per costruire sistemi che funzionano: i bambini dovranno dare vita ed una vera e propria invenzione, con una modalità libera e creativa, secondo la metodologia del tinkering.
- Feedback verbale da parte dei bambini, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

LUOGO DI SVOLGIMENTO ATTIVITÀ: presso la sede scolastica indicata

MATERIALE PER LO SVOLGIMENTO DEL LABORATORIO: alcuni materiali di recupero potrebbero essere richiesti allo studente



ALLE ORIGINI DEL COMPOST

Laboratorio esperienziale sugli invertebrati

DESTINATARI

Scuola dell'Infanzia, sezioni 3, 4, 5 anni.

CONTENUTI

Esplorare l'ambiente circostante è un'occasione di crescita importante per i bambini, a cominciare da ciò da cui esso prende forma, il suolo. Il laboratorio si pone l'obiettivo di osservare da vicino tutti i piccoli abitanti del suolo che sono alla base della catena del riciclo della sostanza organica, permettendo così il perenne ciclo di rigenerazione naturale. Questi piccoli organismi sono anche tra gli attori principali della generazione del compost all'interno delle nostre compostiere e nell'ambiente naturale. Nello sviluppo del percorso è privilegiato l'utilizzo di metodologie didattiche attive, gli appuntamenti sono infatti caratterizzati da attività narrative, laboratoriali e da esperienze dirette "sul campo".

OBIETTIVI DIDATTICI

- Creare un contesto di gioco, di relazione, di emozione e di apprendimento capace di favorire il benessere dei bambini e le prime scoperte sull'ambiente.
- Favorire la conoscenza delle forme e dei colori della natura.
- Promuovere la socialità, l'integrazione e il lavoro di gruppo.
- Sviluppare le capacità manipolative ed esplorative.
- Sostenere lo sviluppo del movimento e del linguaggio.



- Comprendere l'importanza dei piccoli organismi presenti nel suolo per la sua ricchezza.
- Come nasce il compost all'interno della compostiera.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 12, 13 e 15.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

1 incontro in sezione di 1,5 ore.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Laboratorio esplorativo-sensoriale "Il Mondo in una zolla" per manipolare la terra e scoprire insieme ai bambini/e la miriade di creature che popolano il sottosuolo.
- Osservazione dei lombrichi e costruzione di un piccolo lombricaio che ospiterà lombrichi e alcune piccole piante.
- Manipolazione e osservazione del compost con suo utilizzo all'interno del lombricaio.

LUOGO DI SVOLGIMENTO ATTIVITÀ: presso la sede scolastica indicata

MATERIALE PER LO SVOLGIMENTO DEL LABORATORIO: fornito da ACEA



VIAGGIO ALLA SCOPERTA DEL COMPOST

Laboratorio scientifico sul rifiuto organico

DESTINATARI

Scuola Primaria, tutte le classi.

CONTENUTI

Attraverso l'attivo coinvolgimento degli alunni con lo **storytelling** per i più piccoli e con giochi, esperienze sensoriali e pratiche per i più grandi, l'educatore presenterà il ciclo dei rifiuti organici in natura, gli organismi decompositori, il concetto di biodegradabilità e quello di rifiuto come risorsa, sottolineando l'importanza del compostaggio domestico. L'esposizione dei contenuti attraverso un approccio manipolativo ed esperienze sensoriali garantiscono l'attivo coinvolgimento degli studenti, stimolando la curiosità e la formulazione di domande, inoltre attraverso il **problem solving** i bambini saranno guidati a comprendere la complessità dei fenomeni naturali. **L'attività creativa e manipolativa** contribuirà poi a rafforzare il processo di apprendimento dei concetti trasmessi, oltre a sviluppare le proprie capacità espressive.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Stimolare riflessioni sul tema dei rifiuti, con particolare riferimento al rifiuto organico.
- Valorizzare il rifiuto organico come risorsa in un'ottica di economia circolare.

FUTURO in GIOCO



- Conoscere le modalità di raccolta del rifiuto organico e del suo impiego per produrre compost.
- Favorire la scoperta attraverso l'osservazione e la manipolazione.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 12, 13 e 15.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

1 incontro in classe di 2 ore.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Introduzione all'argomento: per il 1° ciclo della primaria lettura della storia 'Federico il verme amico' di Sima Özkan e Orhan Ata; per il 2° ciclo della primaria 'Cosa succede in natura? La natura come smaltisce i rifiuti?', esperienze pratiche ed esempi di degradazione di rifiuti diversi e in ambienti diversi.
- Ma che rifiuto sei? Gioco a squadre multimediale per imparare a riconoscere i rifiuti organici dalle altre tipologie di rifiuti prodotti quotidianamente nelle nostre case.
- Costruzione di una compostiera: i bambini sono coinvolti nella costruzione di una compostiera con materiale di recupero, provando a capire cosa avviene all'interno di essa, chi compie questo prezioso lavoro di decomposizione degli scarti alimentari e vegetali e come essi diventino compost per arricchire il terreno dell'orto scolastico.
- Feedback verbale da parte dei bambini, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

LUOGO DI SVOLGIMENTO ATTIVITÀ: presso la sede scolastica indicata

MATERIALE PER LO SVOLGIMENTO DEL LABORATORIO: fornito da ACEA



ROBOT PER L'AMBIENTE

Coding a squadre per imparare la raccolta differenziata

DESTINATARI

Scuola Primaria, classi 1° e 2°.

CONTENUTI

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 del **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.

OBIETTIVI DIDATTICI

- 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.

FUTURO in GIOCO



MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

1 incontro in classe di 2 ore.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Il gioco del coding: attività innovativa di programmazione informatica in forma di gioco. La classe ha a disposizione un kit per il coding composto da alcuni Bee-Bot educativi 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.
- Feedback verbale da parte dei bambini, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

LUOGO DI SVOLGIMENTO ATTIVITÀ: presso la sede scolastica indicata

MATERIALE PER LO SVOLGIMENTO DEL LABORATORIO: fornito da ACEA



TRASH GAME

Gioco sui rifiuti e sulla raccolta differenziata

DESTINATARI

Scuola Primaria, classi 3° 4° e 5°.

CONTENUTI

Il laboratorio privilegia la partecipazione attiva e attraverso il gioco a squadre, propone una didattica inclusiva che permette ad ogni alunno di dare il proprio contributo nel superamento di sfide ideate per mettere in luce i comportamenti virtuosi volti a ridurre gli impatti ambientali e a limitare la produzione dei rifiuti, in un'ottica di economia circolare. Utilizzando una **didattica inclusiva**, ogni alunno può dare il proprio contributo nel superamento delle prove e, al termine, può riportare ai compagni e agli insegnanti le informazioni apprese durante il percorso.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Stimolare diverse riflessioni sul tema dei rifiuti.
- Conoscere le modalità di raccolta differenziata del proprio territorio.
- Approfondire, attraverso il gioco, l'importanza della raccolta differenziata.
- Stimolare l'attività di gruppo e la collaborazione per il raggiungimento di un obiettivo comune.
- Incentivare l'adozione di stili di vita sostenibili, con particolare riferimento all'utilizzo delle risorse, al trattamento e alla produzione dei rifiuti.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 6, 7, 11, 12, 13 e 15.

FUTURO in GIOCO



MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

1 incontro in classe di 2 ore.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Brainstorming iniziale con il supporto di immagini che rappresentano dei rifiuti per introdurre l'argomento.
- Presentazione multimediale che guida i bambini nella conoscenza di quelle che sono le principali conseguenze legate alla sovrapproduzione di rifiuti, le strategie di riduzione e riutilizzo in un'ottica di economia circolare.
- Trash Game: un gioco, appositamente ideato prendendo spunto dalla struttura e dalle modalità tipiche dei giochi da tavolo, costituito da un grande tabellone con un percorso da completare, una pedina per ogni squadra, il dado per avanzare all'interno di un percorso a caselle e carte imprevisi/probabilità con prove e sfide di vario genere (taboo, domande, mimi).
- Feedback verbale da parte dei bambini, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

LUOGO DI SVOLGIMENTO ATTIVITÀ: presso la sede scolastica indicata

MATERIALE PER LO SVOLGIMENTO DEL LABORATORIO: fornito da ACEA



UN CASO PER I BIODetectIVE

Gioco sul littering

DESTINATARI

Scuola Primaria, classi 3° 4° e 5°.

CONTENUTI

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 sono stati assunti dei piccoli Bio-Detective per risolvere il caso. Un gioco di ruolo in cui i bambini vengono coinvolti nel racconto di un evento che interessa tutta la cittadinanza, e che li chiama in prima persona a risolvere enigmi e a superare prove per chiudere il 'caso' in questione, come dei veri investigatori. Il progetto 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.

OBIETTIVI DIDATTICI

- comprendere come un rifiuto abbandonato comporti conseguenze a livello di inquinamento ambientale, decoro urbano e percezione dello spazio pubblico
- Conoscere i differenti tempi di degradazione dei rifiuti.
- Sviluppare un senso di coscienza comune nei confronti dello spazio pubblico inteso come luogo da preservare per la collettività.
- Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo e in collaborazione con gli altri.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 6, 7, 11, 12, 13 e 15.



MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

1 incontro in classe di 2 ore.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Il gioco di ruolo, fornisce molteplici stimoli all'apprendimento attraverso l'imitazione e l'azione, porta all'utilizzo di problem solving, capacità logiche e collaborative. L'attività si chiude con un momento in cui i bambini possono liberare la fantasia e immaginare la città ideale in cui vivere.

LUOGO DI SVOLGIMENTO ATTIVITÀ: presso la sede scolastica indicata

MATERIALE PER LO SVOLGIMENTO DEL LABORATORIO: fornito da ACEA



INDOVINA CHI... È UN RIFIUTO COSÌ!

Laboratorio sul valore del rifiuto organico

DESTINATARI

Scuola Secondaria di 1° grado, tutte le classi.

CONTENUTI

I rifiuti, se non adeguatamente trattati, non costituiscono soltanto un problema ambientale ma anche una perdita economica. Il rifiuto organico in particolare viene comunemente considerato "utile" solo per produrre il compost, come ammendante agricolo o per la produzione di biocombustibile, ma è veramente così? Prima di arrivare al compostaggio, domestico e industriale, riusciamo a valorizzare tale rifiuto? il laboratorio si pone come obiettivo quello di capire meglio come lo scarto può diventare una risorsa. Le modalità di **brainstorming** e di interazione continua, stimoleranno la curiosità di alunne e alunni contribuendo a tenere alta l'attenzione, a porsi domande e a confrontarsi coi coetanei. Inoltre, verrà utilizzato il **gioco** come metodologia di apprendimento attivo, particolarmente efficace per trasmettere concetti la cui comprensione e memorizzazione può risultare non immediata da parte dei ragazzi.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Educare al recupero, al riciclo, al riuso e alla riduzione degli sprechi.
- Valorizzare il rifiuto organico come risorsa.
- Conoscere le modalità di raccolta del rifiuto organico e del suo impiego per produrre compost e biocombustibile.

FUTURO in GIOCO



- Sensibilizzare i ragazzi verso una corretta gestione dei rifiuti per contribuire la diffusione delle buone pratiche ambientali nelle scuole e nelle famiglie.
- Stimolare il lavoro di gruppo, lo scambio di informazioni tra pari e la cooperazione.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 11, 12 e 13.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

1 incontro in classe di 2 ore.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Prima dell'incontro, gli alunni riceveranno una scheda da compilare per scoprire quale e quanto rifiuto organico produce ogni famiglia.
- All'inizio del laboratorio in classe si analizzeranno le schede compilate dai singoli alunni, focalizzando l'attenzione sulle norme anti-spreco del cibo: come fare e cosa fare per non sprecare cibo. Focus su come lo spreco alimentare può essere correlato alla produzione di rifiuti e alla crisi ambientale, oltre che all'impoverimento e alla denutrizione.
- Gioco a quiz: suddivisi in squadre, i ragazzi sono chiamati a riflettere come si può riutilizzare il rifiuto organico prima di trasformarlo in compost e biocombustibile, attraverso semplici e fattibili impieghi casalinghi ma anche attraverso conversioni industriali più complesse e impensabili.
- Realizzazione di un decalogo antispreco.
- Feedback verbale da parte dei ragazzi, conclusioni e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

LUOGO DI SVOLGIMENTO ATTIVITÀ: presso la sede scolastica indicata

MATERIALE PER LO SVOLGIMENTO DEL LABORATORIO: fornito da ACEA



SPREKO

Attività di laboratorio contro gli sprechi

DESTINATARI

Scuola Secondaria di 1° grado, tutte le classi.

CONTENUTI

Il percorso sviluppa il concetto di spreco in tutte le sue forme, con particolare riferimento allo spreco alimentare e delle risorse legate alla materia organica, e propone una occasione concreta per permettere ai ragazzi di riflettere sulla limitatezza delle risorse del nostro pianeta e sull'uso responsabile che l'uomo dovrebbe farne. Nello sviluppo del laboratorio vengono utilizzate diverse metodologie educative per favorire la partecipazione attiva e creare un ambiente di apprendimento stimolante.

In particolare, sono previste discussioni di gruppo, brainstorming, videoproiezioni e giochi a squadre per consentire agli studenti di fare ricerca, di ipotizzare nuove soluzioni e di lavorare insieme con un obiettivo comune.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Educare al recupero, al riciclo, al riuso e alla riduzione degli sprechi. Approfondire il concetto di "consumo responsabile".
- Rendere gli studenti in grado di analizzare i propri comportamenti quotidiani e di ipotizzare soluzioni alternative più eco-compatibili. Sensibilizzare i ragazzi verso una corretta gestione dei rifiuti per contribuire alla diffusione delle buone pratiche ambientali nelle scuole e nelle famiglie.

FUTURO in GIOCO



- Stimolare il lavoro di gruppo, lo scambio di informazioni tra pari e la cooperazione.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 12 (consumo e produzione responsabili).
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 11, 12 e 13.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

1 incontro in classe di 2 ore.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Proiezione di un video emozionale per guidare la classe alla scoperta di aspetti nascosti ed invisibili del tema.
- Realizzazione di un world cloud ovvero una rappresentazione visiva che ha la peculiarità di attribuire un font di dimensioni più grandi alle parole che ricorrono maggiormente per far emergere impressioni, pensieri e connessioni suscitate dal video e per riflettere sulla sostenibilità/insostenibilità dell'attuale sistema economico e dei consumi.
- La classe viene divisa in gruppi per lo svolgimento di una spesa simulata mirata alla definizione delle opzioni di acquisto meno sprecone dal punto di vista degli imballaggi e dei prodotti.
- Spreco quiz in cui la classe, divisa in squadre, mette alla prova i concetti acquisiti.

LUOGO DI SVOLGIMENTO ATTIVITÀ: presso la sede scolastica indicata

MATERIALE PER LO SVOLGIMENTO DEL LABORATORIO: fornito da ACEA



TUTTO CIRCOLA

Attività di laboratorio sull'economia circolare

DESTINATARI

Scuola Secondaria di 1° grado, tutte le classi.

CONTENUTI

Il percorso vuole accompagnare gli studenti alla scoperta di questa nuova prospettiva, per “seminare” i principi di questo stile di vita del presente e del futuro. Nello sviluppo del percorso, al fine di coinvolgere attivamente gli studenti, viene privilegiato l'approccio interattivo. A tale scopo è previsto l'utilizzo di metodologie basate sul problem solving e di strumenti multimediali capaci di stimolare la discussione aperta con la classe. Le attività proposte mirano ad essere inclusive e coinvolgenti rispetto ai diversi approcci cognitivi degli studenti. L'approccio multimediale e il video editing sono le metodologie educative attorno alle quali si sviluppa il secondo incontro in classe. Attraverso la peer education viene favorita una comunicazione tra pari all'interno della scuola, ma anche all'esterno verso la comunità, favorendo la contaminazione di idee e di saperi.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Stimolare il pensiero secondo cui la vita di un bene, e in particolare dei materiali di cui è fatto, non si esaurisce dopo il suo primo utilizzo.
- Rafforzare il concetto di riciclo e di utilizzo di energie da fonti rinnovabili.
- Illustrare gli scenari e le prospettive dell'economia circolare.
- Stimolare la responsabilità verso tematiche ambientali di interesse collettivo.



- Incentivare la riflessione su soluzioni di miglioramento della vivibilità del territorio.
- Analizzare i propri comportamenti per promuovere quelli ecologicamente più compatibili.
- Coinvolgere gli studenti in maniera attiva utilizzando le nuove tecnologie e un setting emozionale.
- Imparare a cercare e selezionare dalla rete le fonti di informazione.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 12.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

1 incontro in classe di 2 ore.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Brainstorming sulla vita dei rifiuti, per mettere in luce la percezione della classe su questo tema e far emergere le conoscenze e le informazioni che i ragazzi possiedono.
- Viaggio di un cellulare: attività pratica di dis-assemblaggio di un cellulare per scoprirne le componenti e le parti preziose.
- Visione di video che mostrano il diverso destino di un cellulare in ambito di economia lineare ed economia circolare.
- Storie circolari: attività di scoperta di giovani start up e delle loro idee innovative basate sulla riduzione degli sprechi o il recupero dei rifiuti.

LUOGO DI SVOLGIMENTO ATTIVITÀ: presso la sede scolastica indicata

MATERIALE PER LO SVOLGIMENTO DEL LABORATORIO: fornito da ACEA



AMA LA TUA CITTÀ

Attività di plogging

DESTINATARI

Scuola Primaria classi 3^ 4^ 5^, Secondaria di 1° grado, tutte le classi

CONTENUTI

L'idea del 'plogging' nasce in Svezia nel 2016 dall'atleta Erik Ahlström, che, stanco di vedere rifiuti in giro per le strade, ha pensato di trasformare il normale jogging in un'attività green, unendo due parole jogging (in inglese 'corsa lenta') e plocka upp che in svedese significa 'raccogliere'. In questo modo, i bambini 'toccano con mano' (learning by doing) la situazione delle strade, dei marciapiedi e dei parchi vicini alla scuola e, prendendosi cura in prima persona del proprio territorio, acquisiscono una maggiore consapevolezza del problema dell'abbandono dei rifiuti. Stare all'aria aperta, insieme ai propri coetanei, accresce le capacità sociali dei bambini e delle bambine che, messi in un contesto diverso da quello dell'aula scolastica, sono spinti a stare in relazione con se stessi e con gli altri in modo differente (outdoor education).

OBIETTIVI DIDATTICI

- Affrontare il tema del rispetto dell'ambiente attuando concretamente azioni virtuose.
- Prendersi cura del territorio e sensibilizzare bambini sull'importanza di non abbandonare i rifiuti.
- Aumentare la consapevolezza dell'inquinamento degli ambienti naturali.
- Svolgere una pratica di cittadinanza attiva e di cura dei beni comuni.

FUTURO in GIOCO



- Stimolare la crescita di una consapevolezza delle responsabilità ambientali e di un'autentica cultura della sostenibilità all'interno del mondo della scuola.
- Favorire un miglioramento delle conoscenze e performance ambientali in tema di riduzione dei rifiuti, riuso e rigenerazione di materia, raccolta differenziata.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento dei Goal 11, 12, 13 e 15.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

1 incontro di 2 ore da svolgersi in classe e in ambiente esterno

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Nella prima parte del laboratorio è prevista un'attività dinamica all'aperto, di tipo esperienziale: dopo aver concordato le zone in cui svolgere il plogging, gli alunni, organizzati in squadre di lavoro e dotati di guanti, pinze e sacchetti per la raccolta differenziata, vanno alla ricerca dei rifiuti abbandonati.
- Rientrati a scuola, i gruppi catalogano i rifiuti raccolti con il supporto di una scheda e di una bilancia, per dare un 'peso' concreto al materiale recuperato e per sottolineare l'importanza dell'attività di plogging e i rischi per l'ambiente in relazione ai rifiuti abbandonati.
- Si riflette insieme sui tempi di degradazione delle varie tipologie di rifiuti trovati e l'impatto che questi hanno sugli ambienti naturali.

LUOGO DI SVOLGIMENTO ATTIVITÀ: presso la sede scolastica indicata e in ambiente limitrofo.

MATERIALE PER LO SVOLGIMENTO DEL LABORATORIO: fornito da ACEA



MODA CIRCOLARE

Attività di laboratorio sul fast fashion

DESTINATARI

Scuola Secondaria di 2° grado, tutte le classi.

CONTENUTI

Nella nostra società, le persone sono spesso etichettate come consumatori, ma in realtà ciò che scartiamo è molto più di quanto effettivamente consumato. Il modello economico predominante, purtroppo, è ancora quello lineare (produzione, consumo e smaltimento). Esiste però un modello alternativo, ispirato ai cicli naturali, che promuove l'economia circolare, dove la materia viene trattata con l'intento di trasformarla e riutilizzarla. Nello sviluppo del laboratorio vengono utilizzate diverse metodologie educative per favorire la partecipazione attiva e creare un ambiente di apprendimento stimolante. In particolare, il gioco di ruolo permette l'immedesimazione da parte degli studenti e consente loro di fare ipotesi e discussioni con lo scopo di trovare nuove soluzioni e di lavorare insieme con un obiettivo comune.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Educare al recupero, al riciclo, al riuso e alla riduzione degli sprechi.
- Approfondire il concetto di "consumo responsabile".
- Rendere gli studenti in grado di analizzare i propri comportamenti quotidiani e di ipotizzare soluzioni alternative più eco-compatibili.
- Sensibilizzare ragazze/i verso una corretta gestione dei rifiuti, per contribuire alla diffusione delle buone pratiche ambientali nelle scuole e nelle famiglie.



- Stimolare il lavoro di gruppo, lo scambio di informazioni tra pari e la cooperazione.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento dei Goal 1, 11, 12 e 13.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

1 incontro in classe di 2 ore.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Dibattito (debriefing) sul sistema economico locale ed in particolare sulle realtà di economia circolare presenti nel territorio.
- Discussion game: gioco di ruolo collaborativo fatto di decisioni da prendere, soldi da investire e imprevisti da superare. Il tema del gioco è il fast fashion, emblema dell'economia lineare che sfrutta le risorse del Pianeta per farne rapida disposizione.

LUOGO DI SVOLGIMENTO ATTIVITÀ: presso la sede scolastica indicata

MATERIALE PER LO SVOLGIMENTO DEL LABORATORIO: fornito da ACEA



ECO HACKER

L'intelligenza artificiale al servizio del pianeta

DESTINATARI

Scuola Secondaria di 2° grado, tutte le classi.

CONTENUTI

Il laboratorio propone un viaggio esperienziale per conoscere cos'è l'Intelligenza Artificiale, dove la incontriamo ogni giorno, e come possiamo rapportarci ad essa in modo consapevole, tra emozioni, possibilità e rischi. Per fare questo viene proposta una sfida creativa per diventare "eco-hacker del futuro" durante la quale i partecipanti progettano soluzioni tecnologiche ispirate dall'IA per affrontare problemi ambientali reali. Il progetto integra strumenti digitali (ChatGPT, DALL-E, Canva, mappe online) con tecniche educative ispirate al counseling come il circle time, riflessione guidata, visualizzazione, cooperative learning.

OBIETTIVI DIDATTICI

- Introdurre i concetti base dell'Intelligenza Artificiale in modo semplice e coinvolgente.
- Favorire la riflessione critica ed emotiva sull'impatto delle tecnologie nella vita quotidiana.
- Attivare capacità di ascolto, confronto e pensiero etico.
- Utilizzare l'IA come strumento per la creatività, l'immaginazione e la progettazione di soluzioni sostenibili.
- comprendere come l'IA venga utilizzata per la gestione dei rifiuti.



- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento del Goal 11, 12 e 13.

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

1 incontro in classe di 2 ore.

ATTIVITÀ PROPOSTE

- Icebreaker: “Cos’è per te l’Intelligenza Artificiale?”
- Video breve e spiegazione interattiva dell’IA.
- Esempi di come l’IA venga utilizzata per la gestione dei rifiuti, dai cassonetti alle App, fino all’interno degli impianti
- Laboratorio pratico con ChatGPT e DALL·E.
- Discussione etica: IA, creatività ed emozioni.

LUOGO DI SVOLGIMENTO ATTIVITÀ: presso la sede scolastica indicata

MATERIALE PER LO SVOLGIMENTO DEL LABORATORIO: fornito da ACEA



LABORATORI DIDATTICI

Come Partecipare

PRIMA DI PRENOTARE, OCCORRE SAPERE CHE...

L'attività è gratuita per tutte le scuole del Pinerolese.

Ogni insegnante referente può prenotare uno o più laboratori per la propria classe.

Ogni insegnante referente può effettuare la prenotazione per più classi, anche se differenti.

NUMERO DI PARTECIPANTI

I laboratori in classe verranno svolti a classi singole

COME PRENOTARE

Gli insegnanti interessati all'attività dovranno compilare l'apposito modulo per effettuare la prenotazione, inserendo tutti i dati richiesti e segnalando il periodo di interesse a svolgere l'attività.

La segreteria didattica contatterà successivamente gli insegnanti referenti per concordare la programmazione delle attività

LINK MODULO PRENOTAZIONE ATTIVITÀ IN CLASSE

LINK MODULO PRENOTAZIONE VISITE AL POLO ECOLOGICO

CONATTI DI SEGRETERIA

Segreteria Area Ambiente

tel. 0121/236400 - 0121/236401

dal lunedì al venerdì dalle 9.00 alle 12.00

e-mail: ambiente.comunica@aceapinerolese.it