

# TUTTI PER UNO, UNO PER TUTTI!

Proposte di

## EDUCAZIONE AMBIENTALE

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado

A/S 2025-2026



# TUTTI PER UNO, UNO PER TUTTI!



*AIM Ambiente desidera presentare alcune originali proposte di educazione ambientale per l'anno scolastico 2025/2026.*

*L'iniziativa non è nuova, ma da quest'anno assume un'articolazione decisamente più strutturata, con un'organizzazione puntuale e differenziata, un importante numero di progetti, un significativo monte ore di lezioni, ma soprattutto un servizio offerto a tutti i docenti e a tutte le scuole di ogni ordine e grado della città.*

*Siamo infatti convinti che dedicando tempo qualificato e risorse adeguate alla formazione delle nuove generazioni, si possa instillare la corretta sensibilità nei riguardi dell'ambiente, delle energie rinnovabili, della gestione dei rifiuti.*

*In questa ottica, dunque, abbiamo individuato i laboratori che presentiamo in questo catalogo, pensati per offrire strumenti utili ad affrontare in modo efficace e sempre più innovativo, tematiche e sfide del nostro vivere civile.*

*Ciascuna esperienza offre una panoramica generale sul tema dei rifiuti e sviluppa, con un maggiore grado di approfondimento, una delle seguenti priorità: riduzione dei rifiuti, raccolta differenziata, riciclo e consumo sostenibile.*

*Tutti i temi sono sviluppati attraverso modalità interattive in modo da stimolare il coinvolgimento dei ragazzi e ispirare così azioni concrete e attuabili nel quotidiano.*

*Ci auguriamo che vorrete partecipare numerosi e vi invitiamo a prenotare al più presto le iniziative di vostro interesse.*

*Buon anno scolastico!*

*Andrea Zanonato  
Amministratore Unico  
Aim Ambiente*



# TUTTI PER UNO, UNO PER TUTTI!



## RIEPILOGO PROGETTI EDUCATIVI

TITOLO LABORATORIO	INFANZIA	PRIMARIA classi 1° e 2°	PRIMARIA classi 3°, 4°, 5°	SECONDARIA 1° grado
CREATIVAMENTE				
RIFIUTI IN GIOCO				
OLIMPIADI DEI RIFIUTI				
IL CODING DEI RIFIUTI				
PLASTIC GAME				
UNA STORIA PER LA TERRA				
SOS TERRA				
A OGNUNO IL SUO POSTO				
REGISTI PER LA SOSTENIBILITÀ				
DI CORSA PER LA TERRA				

# TUTTI PER UNO, UNO PER TUTTI!



## CREATIVAMENTE - Laboratorio di tinkering

**Destinatari:** Scuola dell'Infanzia, tutte le sezioni

**Contenuti:** utilizzando una forma di apprendimento informale, i bambini sono stimolati a 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. Con il tinkering gli alunni possono accostarsi a discipline trasversali come l'arte, la scienza e la tecnologia esclusivamente attraverso attività pratiche. L'importanza della tutela delle risorse viene comunicata con un coinvolgimento fisico e cognitivo dei bambini che sperimentano in prima persona i materiali e la loro importanza e realizzano un'opera collettiva utilizzando oggetti personali.

### Obiettivi didattici:

- Introdurre il concetto di rifiuto e insegnare a 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.
- Stimolare il pensiero critico incoraggiando i bambini a 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 dei Goal 11, 12, 13 e 15.

**Modalità di svolgimento:** 1 incontro in classe di 2 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. Sono stimolati nella ricerca di come possono interagire e funzionare gli oggetti che ci circondano, anche diversamente dal solito.
- Attraverso il tinkering, viene data priorità all'esperienza pratica, alla creatività e alla collaborazione, rielaborando la tecnologia esistente per costruire sistemi funzionanti. I bambini realizzeranno una vera e propria invenzione, con modalità libere e creative.
- Feedback finale da parte dei bambini/e e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

# TUTTI PER UNO, UNO PER TUTTI!



## RIFIUTI IN GIOCO - Laboratorio ludico esperienziale

**Destinatari:** Scuola dell'Infanzia, tutte le sezioni

**Contenuti:** i bambini, per loro naturale inclinazione, sono portati a vivere in maniera più profonda il contatto con la natura e ad essere maggiormente sensibili riguardo il tema dell'educazione ambientale. È importante però avvicinarsi a certi argomenti con proposte stimolanti e divertenti, con attività coinvolgenti che possano imprimere in loro messaggi importanti quali il riconoscimento dei vari materiali per la raccolta differenziata, l'importanza della riduzione dei rifiuti e del loro corretto conferimento. Attraverso il gioco e l'esperienza diretta il laboratorio propone una modalità divertente per affrontare il tema della raccolta e dello smaltimento dei rifiuti. Grazie a giochi a squadre, i bambini sviluppano l'acquisizione di pratiche quotidiane sostenibili. 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:

- Introdurre il concetto di rifiuto e saperne riconoscere le varie tipologie e i materiali di cui sono composti.
- Migliorare la memoria e la capacità di attenzione.
- Potenziare le abilità motorie e sviluppare la capacità di riflessione sulle proprie esperienze personali attraverso il gioco.
- Sensibilizzare alla problematica dell'abbandono dei rifiuti negli ambienti naturali.
- 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 in classe di 2 ore

### Attività proposte:

- Riciclo o Recupero: tramite un gioco i bambini imparano a riconoscere le varie tipologie di rifiuto e a comprendere il concetto di riciclo e di recupero.
- Il Memory dei rifiuti: divisi a squadre i bambini si sfidano al gioco del memory, dove sulle tessere sono illustrati diversi rifiuti.
- Puliamo il Mondo: gioco motorio in cui i bambini sono chiamati a ripulire dai rifiuti un paesaggio naturale e poi scegliere il bidone corretto in cui conferire.
- Feedback finale da parte dei bambini/e e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

# TUTTI PER UNO, UNO PER TUTTI!



## OLIMPIADI DEI RIFIUTI - Laboratorio sui rifiuti e la corretta raccolta differenziata

**Destinatari:** Scuola Primaria, tutte le classi

**Contenuti:** parlare di rifiuti e della loro riduzione già nei primi anni della scuola primaria risulta di fondamentale importanza per l'acquisizione, da parte dei bambini, di modelli comportamentali consapevoli e sostenibili che mirano a fare della raccolta differenziata una "sana" abitudine quotidiana. Attraverso il gioco e l'esperienza diretta, propone ai bambini/e un modo divertente per acquisire pratiche quotidiane consapevoli e sostenibili. Ogni alunno potrà dare il proprio contributo alla realizzazione dell'elaborato della classe (cooperative learning) e potrà raccontare ai compagni le nuove scoperte realizzate durante il percorso (peer education).

### Obiettivi didattici:

- Stimolare la riflessione sul problema dei rifiuti, sul loro ciclo di vita e promuovere la loro riduzione alla fonte.
- Conoscere le modalità di raccolta differenziata del proprio territorio.
- Educare al recupero, al riciclo, al riuso e alla riduzione degli sprechi.
- Incentivare l'acquisizione di modelli comportamentali socialmente utili e consapevoli.
- Sostenere l'idea che anche le piccole azioni possono portare a grandi risultati e che ciascuno è protagonista del proprio futuro.
- Favorire il gioco e l'esperienza diretta come strumento per sviluppare comportamenti consapevoli e sostenibili.
- 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 in classe di 2 ore

### Attività proposte:

- Nella prima parte dell'incontro la classe verrà suddivisa in squadre e i bambini saranno coinvolti in giochi divertenti, come ad esempio:
  1. La ruscotenda: imparare a conferire nell'apposito contenitore per la raccolta differenziata un'ampia gamma di rifiuti pescati da una piccola tenda.
  2. Il pranzo è servito: divertente gioco per imparare come differenziare il rifiuto organico.
  3. Da cosa nasce cosa: incastri e associazioni sono alla base di questa prova pratica per capire cosa nasce dal riciclo dei materiali di uso quotidiano.
  4. Quanto tempo? i tempi di degradazione dei rifiuti non avranno più segreti: i bambini e le bambine scopriranno quanto tempo impiegano a degradarsi i rifiuti che l'uomo produce ogni giorno se immessi nell'ambiente naturale.
- Nella seconda parte dell'incontro invece la classe sarà guidata nella costruzione di un TRASH-BOOK (il lap book dei rifiuti), per identificare in modo chiaro e divertente a quali categorie appartengono i rifiuti che vengono prodotti ogni giorno, in che quantità vengono prodotti, cosa possono diventare attraverso il riciclo, l'upcycling o il recupero.
- Feedback finale da parte dei bambini/e e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

# TUTTI PER UNO, UNO PER TUTTI!



## IL CODING DEI RIFIUTI - Coding a squadre per imparare le buone pratiche per l'ambiente

**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 dei Goal 6, 7, 11, 12, 13 e 15.

**Modalità di svolgimento:** 1 incontro in classe di 2 ore

### 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.
- Feedback finale da parte dei bambini/e e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

TUTTI PER UNO,  
UNO PER TUTTI!



## PLASTIC GAME - Laboratorio sugli imballaggi di plastica

**Destinatari:** Scuola Primaria, classi 3°, 4° e 5°

**Contenuti:** il laboratorio privilegia l'approccio sperimentale ed alterna esperienze scientifiche a momenti di brainstorming, attività multimediali e manuali che permettono ai ragazzi di capire cos'è la plastica, la sua storia, le sue proprietà chimico-fisiche e le conseguenze dell'eccessiva produzione/consumo della stessa. Nella seconda parte del laboratorio viene proposto un grande gioco multimediale che permette di coinvolgere in modo attivo gli studenti e li sensibilizza su una tematica importante e coinvolgente spingendoli a collaborare. L'entusiasmo generato dalla sfida a squadre permette di affrontare in una maniera differente numerosi temi ambientali e scientifici, dando agli insegnanti numerosi spunti di approfondimento successivi.

### Obiettivi didattici:

- Introdurre il concetto di rifiuto e sapere riconoscere i materiali di cui sono composti, con particolare riferimento ai rifiuti in plastica.
- Generare una coscienza ambientale nei confronti della riduzione dei rifiuti.
- Favorire la consapevolezza del riuso e del riutilizzo dei materiali.
- Sviluppare abilità manuali e creative.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento dei Goal 11, 12, 14 e 15.

**Modalità di svolgimento:** 1 incontro in classe di 2 ore

### Attività proposte:

- Brainstorming iniziale per introdurre l'argomento.
- Presentazione multimediale che guida i bambini e le bambine nella conoscenza della plastica e delle principali conseguenze legate alla sovrapproduzione di rifiuti plastici e delle strategie di riduzione e riutilizzo in un'ottica di economia circolare.
- Plastic game: la classe divisa in squadre si sfida ad un quiz multimediale sulle tematiche affrontate nella prima parte del laboratorio.
- Feedback finale da parte dei bambini/e e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

# TUTTI PER UNO, UNO PER TUTTI!



## UNA STORIA PER LA TERRA - Laboratorio di storyboard

**Destinatari:** Scuola Primaria, classi 3°, 4° e 5°

**Contenuti:** sono tante le buone pratiche che ciascuno di noi può mettere in campo ogni giorno per cercare di vivere in armonia con il pianeta. Il laboratorio si pone l'obiettivo di fare riflettere i bambini sul peso che possono avere le azioni, le buone e cattive abitudini, ma anche di aprire un confronto sulle cose concrete che si possono realizzare per favorire la transizione ecologica.

### Obiettivi didattici:

- Favorire il lavoro di gruppo e l'interazione tra i membri dello stesso.
- Accrescere le conoscenze legate ai temi della sostenibilità e della gestione dei rifiuti attraverso la creatività e la narrativa.
- Prendere coscienza dell'importanza delle nostre scelte nel processo della transizione ecologica, con particolare riferimento alla gestione domestica dei rifiuti.
- Stimolare la creatività individuale e di gruppo.
- Apprendere nuovi linguaggi espressivi per la trasmissione di concetti didattici e scientifici.
- 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 in classe di 2 ore

### Attività proposte:

- Realizzazione di uno storytelling creativo, ovvero l'ideazione di una storia con cui gli studenti raccontano quali azioni sono disposti a mettere in campo per cambiare le cose.
- Un'attività manuale con la costruzione dei personaggi della storia e animazione degli stessi utilizzando una scenografia con pannelli intercambiabili su cui sono raffigurate diverse situazioni/ambientazioni.
- La ripresa delle diverse sequenze della storia con apposita fotocamera per lo stop motion o tablet.
- Un'attività multimediale per raccogliere le foto sotto forma di uno storyboard didascalico oppure in formato multimediale/slideshow con musica e didascalie.
- Feedback finale da parte dei bambini/e e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

# TUTTI PER UNO, UNO PER TUTTI!



## SOS TERRA - Laboratorio scientifico

**Destinatari:** Scuola Secondaria di 1° grado, tutte le classi

**Contenuti:** in questo percorso i ragazzi sono chiamati a riflettere e approfondire in modo dinamico e coinvolgente il tema della gestione delle risorse da parte dell'uomo e della crisi climatica, con lo scopo di suscitare idee e soluzioni condivise, per passare da un sistema di economia lineare a uno circolare. Grazie all'utilizzo di una presentazione interattiva multimediale vengono proposte attività pratiche e momenti di approfondimento per suscitare negli alunni uno spirito critico e riflessioni costruttive rispetto alla tematica affrontata. Il laboratorio privilegia la partecipazione attiva e propone una didattica inclusiva che permette ad ogni alunno di dare il proprio contributo e di mettere in luce i comportamenti virtuosi volti a ridurre gli impatti ambientali.

### Obiettivi didattici:

- Focalizzare l'attenzione sui processi e sulle correlazioni tra uomo e ambiente.
- Stimolare la capacità di osservazione, il rispetto dell'ambiente e le risorse naturali, con una particolare riflessione rispetto alla loro limitatezza.
- Riflettere sulle differenze che ci sono fra un sistema di produzione lineare e uno circolare.
- Far conoscere esempi virtuosi di economia circolare del territorio e azioni portate avanti da AIM ambiente.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento dei Goal 6, 7, 11, 12 e 13.

**Modalità di svolgimento:** 1 incontro in classe di 2 ore

### Attività proposte:

- Presentazione Prezi interattiva che porta la classe ad affrontare diverse tematiche, quali la limitatezza delle risorse e l'utilizzo da parte dell'uomo, lo smaltimento dei rifiuti con un particolare riferimento all'economia circolare, l'utilizzo di energie e fonti rinnovabili.
- Overshoot day: cos'è e che significato ha per il pianeta e per i suoi abitanti.
- Focus sul consumo di materie prime, lotta agli sprechi e analisi di alcune filiere significative.
- Quiz multimediale sui cambiamenti climatici, cosa sono e come possiamo combatterli.
- Analisi di esempi virtuosi di economia circolare del territorio e azioni portate avanti da AIM ambiente.
- Feedback finale da parte dei ragazzi/e e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

TUTTI PER UNO,  
UNO PER TUTTI!



## A OGNUNO IL SUO POSTO - Laboratorio sulla raccolta differenziata di qualità

**Destinatari:** Scuola Secondaria di 1° grado, tutte le classi

**Contenuti:** il laboratorio ludico-educativo coinvolge le classi in modo dinamico, attraverso la metodologia moderna e accattivante del Gaming. L'attività ha l'obiettivo di presentare alle ragazze e ai ragazzi l'importante tema della corretta gestione dei rifiuti evidenziando l'importanza della raccolta differenziata di qualità, dell'adozione di corrette pratiche finalizzate a favorire l'economia circolare dei materiali e delle risorse, della conoscenza dei sistemi di corretta gestione e smaltimento dei rifiuti finalizzate al rispetto dell'ambiente e al recupero delle risorse.

### Obiettivi didattici:

- Apprendere le corrette modalità di raccolta differenziata presenti sul territorio.
- Conoscere il corretto conferimento delle diverse categorie di rifiuti presenti nelle nostre abitazioni.
- Incrementare le proprie conoscenze relativamente all'economia circolare e all'importanza della raccolta differenziata per sostenerla.
- Favorire la cooperazione di gruppo per la ricerca di soluzioni corrette.
- Stimolare il pensiero critico individuale e collettivo.
- Conoscere le tecnologie per la realizzazione di giochi e strumenti didattici.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento dei Goal 11, 12 e 15.

**Modalità di svolgimento:** 1 incontro in classe di 2 ore

### Attività proposte:

- Sfida Kahoot a squadre: la classe viene divisa in 4 squadre, a ciascuna delle quali viene consegnato un tablet. L'operatore mostra una presentazione Kahoot all'interno della quale sono presenti contenuti relativi alla raccolta e alla gestione dei rifiuti sul territorio, alternati a domande ed enigmi a risposta multipla. Utilizzando il tablet ciascuna squadra dovrà dare la risposta giusta. Vince chi realizza più punti attraverso le risposte corrette. L'attività si conclude svelando la classifica finale, con piccola cerimonia di premiazione per i vincitori e i complimenti a tutte le squadre.
- Feedback finale da parte dei ragazzi/e e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

# TUTTI PER UNO, UNO PER TUTTI!



## REGISTI PER LA SOSTENIBILITA' - Laboratorio di videomaking

**Destinatari:** Scuola Secondaria di 1° grado, tutte le classi

**Contenuti:** la rete ed i dispositivi digitali costituiscono oggi la più grande risorsa che abbiamo per costruire l'innovazione. Gli economisti cominciano ad affermare che le nuove TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) e la rete hanno innescato la terza rivoluzione industriale, ovviamente questo richiede un profondo sforzo educativo per adeguare le metodologie e il contesto scolastico alla nuova condizione. L'attività si sviluppa attraverso le metodologie del cooperative learning, del problem solving e della peer education che facilitano la cooperazione ed il superamento condiviso di limiti e ostacoli, rafforzando così l'apprendimento di concetti e fenomeni e stimolando comportamenti ambientalmente sostenibili. L'approccio multimediale e il video editing sono le metodologie educative attorno alle quali si sviluppa il progetto.

### Obiettivi didattici:

- Educare e diffondere la cultura della sostenibilità ambientale con particolare riferimento alla tutela delle risorse ambientali.
- Promuovere ed evidenziare buone pratiche di sostenibilità ambientale legate al tema dei rifiuti, dalla raccolta differenziata, allo smaltimento e riciclo.
- 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.
- Stimolare il lavoro di gruppo e il confronto fra pari.
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente al raggiungimento dei Goal 6, 7, 11, 12, 13 e 15.

**Modalità di svolgimento:** 1 incontro in classe di 2 ore

### Attività proposte:

- Visione di una presentazione interattiva per orientare ragazzi, suddivisi in gruppi, verso la scelta di un argomento legato ai temi del consumo consapevole, delle risorse naturali e degli impatti che le attività umane possono avere sugli ecosistemi.
- Attività di videomaking: i ragazzi sono invitati a realizzare brevi video e/o animazioni dedicate al tema della sostenibilità, per promuovere le buone pratiche quotidiane. Ogni gruppo avrà a disposizione un tablet con applicazioni specifiche attraverso cui potranno essere realizzati i video.
- Condivisione degli elaborati digitali con il resto della classe e con gli insegnanti.
- Feedback finale da parte dei ragazzi/e e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

# TUTTI PER UNO, UNO PER TUTTI!



## DI CORSA PER LA TERRA - Attività di plogging

**Destinatari:** Scuola Primaria, 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 'raccolgere'. 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.
- 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.
- Feedback finale da parte dei ragazzi/e e consegna del questionario di gradimento ai docenti.

# TUTTI PER UNO, UNO PER TUTTI!



## VISITE AGLI IMPIANTI

**Destinatari:** Scuola Primaria, classi 3°, 4° e 5°, Secondaria di 1° grado, tutte le classi

### **Prima di prenotare occorre sapere che...**

La visita è gratuita per tutte le scuole del comune di Vicenza. Al momento del perfezionamento finale della prenotazione, potranno essere richieste agli accompagnatori alcune informazioni complementari al fine di organizzare al meglio l'accoglienza sulla base di eventuali interessi specifici o necessità del gruppo accompagnato.

### **Trasporto**

L'onere e l'organizzazione del trasporto rimane a carico della scuola richiedente.

### **Numero di partecipanti**

Di volta in volta saranno concordati con i referenti dell'impianto il numero di alunni e le classi che potranno essere accolte per una ottimale predisposizione della visita e una migliore programmazione delle relative tempistiche.

### **Modalità di svolgimento**

Nell'ambito delle azioni di formazioni degli studenti, la società SIA, partecipata da 45 comuni e da AIM Ambiente, e che ha in gestione l'impianto, accoglie con favore questo genere di attività per far conoscere nel concreto le procedure messe in atto in discarica, le modalità di conduzione e i presidi ambientali attivi adottati nel ciclo della gestione dei rifiuti urbani attraverso percorsi e informazioni studiati appositamente con fini didattici.

### **Come prenotare**

La prenotazione può essere effettuata compilando l'apposito modulo cliccando il link "Visite agli impianti" riportato alla pagina seguente. Per maggiori informazioni è possibile utilizzare i contatti di segreteria del progetto.

### **Impianti visitabili**

- Impianto di conferimento di Grumolo

# TUTTI PER UNO, UNO PER TUTTI!



## COME PARTECIPARE

### PRIMA DI PRENOTARE, OCCORRE SAPERE CHE...

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.

### MODULO PRENOTAZIONE ON LINE:

Attività in classe

Visite agli impianti

### CONTATTI DI SEGRETERIA:

Tel - 349 688 4521

Email: [educazione.ambientale@valoreambientesrl.it](mailto:educazione.ambientale@valoreambientesrl.it)

