

Percorsi di educazione alla sostenibilità
promossi da Clara spa



Dove i rifiuti diventano risorse

Anno scolastico 2023 /2024
PROPOSTE DIDATTICHE



Sostenitore della
Biosfera Delta Po
uomo e natura insieme

CARI DOCENTI,

Eccoci qua per l'ottava edizione di Pianeta Clara, il progetto di educazione ambientale che mette in luce l'importanza della sostenibilità legata ai rifiuti e delle buone pratiche. In continuità con gli anni scolastici passati i laboratori sono dedicati a tutte le scuole, dalle elementari alle superiori, sia statali che paritarie. Le attività e i laboratori didattici sono pensati per far comprendere ai ragazzi la realtà ambientale attuale, con gli effetti dell'inquinamento e dei cambiamenti climatici ormai evidenti, ma anche per farli riflettere sul loro ruolo futuro come cittadini responsabili del pianeta. Abbiamo in mente l'Agenda 2030 come quadro di riferimento e sappiamo che i temi ambientali si inseriscono perfettamente nei corsi di educazione civica. Durante i nostri incontri i ragazzi affrontano il tema dei rifiuti da ogni prospettiva possibile, partendo dai materiali fino alla Riduzione, al Riuso, al Riciclo, alla Raccolta, al Recupero. La presentazione grafica si è rinnovata: senza dimenticare la mascotte ROB-8, per questa nuova partenza abbiamo pensato di rendere protagonista centrale proprio il PIANETA CLARA dove i rifiuti diventano risorse. Anche per questa edizione manteniamo una pratica già consolidata: le iscrizioni ai laboratori sono completamente on-line, in linea con i principi del progetto risparmiamo risorse! Grazie per il vostro impegno nell'educare le future generazioni sulla sostenibilità ambientale. Cordiali saluti, Il team di Pianeta Clara

RACCOLTE SPAZIALI

- Scuola dell'infanzia (sezione 5 anni) e I ciclo Scuola Primaria;
- Laboratorio di introduzione al coding, materiali, riciclo creativo
- 1 incontro di 2 ore

Il laboratorio affronta i temi del riciclo e della raccolta differenziata grazie a Rob-8 che, nei panni di un intrepido esploratore galattico, viaggia nello spazio raccogliendo rifiuti abbandonati. L'approccio giocoso permette alla classe di approfondire il tema dell'uso consapevole delle risorse e l'importanza del recupero dei materiali. Per farlo, gli alunni devono risolvere problemi e portare a termine missioni di crescente difficoltà, che permettono loro di conquistare via via le istruzioni necessarie per poter pilotare piccoli robot. Un'esperienza di coding diventa un'avventura collettiva che affina il pensiero critico, il lavoro di squadra e il problem solving. Per la Scuola Primaria, l'attività si conclude con un laboratorio creativo con l'utilizzo di materiali di riuso totalmente riciclabili.

IL COMPOST, CHE STORIA!

- Scuola dell'infanzia e I ciclo Scuola Primaria;
- Laboratorio di storytelling, gioco, manipolazione e creativo, frazione organica
- 1 incontro di 2 ore

Il tema del laboratorio sono gli organismi che vivono nel suolo e i meccanismi che mettono in atto per rendere fertili i terreni. Nella prima parte dell'incontro, durante una lettura animata dedicata alla scoperta della biodiversità sotto ai nostri piedi, i partecipanti indossano elementi scenici e sono coinvolti nella narrazione in giochi e sfide a tema suolo, humus e compost. Al termine della lettura animata la parte pratica permette di realizzare un semenzaio con l'utilizzo di materiali di recupero.

SCARTI DA RILEGGERE

- Scuola dell'infanzia e I ciclo Scuola Primaria
- Laboratorio di storytelling, lettura animata, manipolazione
- 1 incontro di 2 ore

Il laboratorio prevede una narrazione animata dedicata al tema del riuso, seguendo il metodo della lettura dialogica. Con libri opportunamente scelti, l'attività stimola i bambini alla partecipazione con domande ascoltando le risposte. La narrazione animata e drammatizzata con oggetti collegati alla storia ed estratti da un magico baule del riuso favorisce l'ascolto, la comprensione e l'uso del linguaggio verbale in diverse situazioni comunicative. Al termine dell'attività i partecipanti potranno dare ampio spazio all'immaginazione, ipotizzando nuovi impieghi degli oggetti estratti dal baule.

IL VIAGGIO DI MAGLIETTA

- Scuola Primaria I ciclo
- Laboratorio creativo-narrativo
- Gioco
- 1 incontro di 1,5 ore

Partendo dal percorso compiuto da Maglietta, la t-shirt preferita del protagonista del racconto, viene illustrata la filiera degli abiti usati, con un focus particolare sul tema delle "Tre R" — Riduzione, Riutilizzo, Riciclo. Attraverso giochi e semplici quiz condotti con l'educatore si impara a riconoscere i materiali e la loro funzione, come fare la raccolta differenziata e cos'è il ciclo dei rifiuti. A conclusione dell'incontro un laboratorio pratico guidato si focalizza sui temi trattati durante la parte teorica. (laboratorio curato da Humana)

FU-METTI IN CIRCOLO

- Scuola Primaria II ciclo
- Laboratorio di storytelling, creatività, economia circolare, raccolta differenziata
- 2 incontri di 2 ore

Il laboratorio coinvolge gli studenti nell'affrontare tematiche come i rifiuti e l'economia circolare grazie al mondo dei fumetti, caratterizzato da un linguaggio semplice e immediato, che ben si presta a trasmettere messaggi mirati alla sostenibilità del Pianeta e alla promozione di buone pratiche quotidiane. Il primo incontro, mediante l'utilizzo di video, immagini e brevi quiz, è mirato a stimolare la curiosità dei partecipanti rispetto alle tematiche proposte. Nel secondo appuntamento, i bambini hanno l'opportunità di mettere in pratica ciò che hanno appreso, dando vita a un elaborato grafico arricchito da animazioni tipiche dei fumetti. I giovani partecipanti danno forma a una coinvolgente storia in cui Rob-8 evidenzia comportamenti negativi legati alla gestione dei rifiuti, sottolineando al contempo le buone pratiche da seguire.

CLARA CURA LA NATURA

- Scuola Secondaria di I grado
- Laboratorio di gaming, STEAM education, biodiversità
- 1 incontro di 2 ore

Il laboratorio vuole far conoscere agli studenti l'importanza della biodiversità come "motore" per la vita sulla Terra. Durante il percorso, gli studenti avranno l'opportunità di approfondire la complessità delle interazioni tra fauna, flora, habitat ed ecosistemi, scoprendo come queste connessioni siano il sostegno della vita. Con l'utilizzo di stereoscopi e preparati, i ragazzi osservano le infinite sfaccettature che caratterizzano gli organismi e gli ecosistemi. L'ultima parte del laboratorio coinvolge gli studenti con un gioco di tipo tabletop, progettato per trasmettere l'importanza fondamentale di prendersi cura e preservare la rete ecosistemica. Un focus particolare sarà dedicato all'esplorazione del territorio del Parco del Delta del Po e della Riserva MAB UNESCO. Per arricchire ulteriormente l'esperienza, è possibile organizzare un'uscita sul campo all'interno del Parco del Delta del Po o in un'altra area protetta del territorio (questa attività è facoltativa e il costo del trasporto sarà a carico della scuola).

PICCOLI GESTI PER DIVENTARE GRANDI

- Scuola Primaria II ciclo
- Laboratorio creativo-narrativo
- 1 incontro di 1,5 ore

Prendersi cura dell'ambiente significa anche acquisire consapevolezza sull'impatto generato dalla produzione dei rifiuti da parte dell'uomo, sviluppare competenze su come ridurne la quantità e su come valorizzarli attraverso le tecniche del Riuso e del Riciclo. Partendo quindi dalla spiegazione della differenza tra ciclo naturale e ciclo artificiale, verranno trattati i concetti di riduzione, Riuso, Riparazione e recupero attraverso l'illustrazione di esempi pratici e quotidiani. Grazie allo svolgimento di attività ludiche, il laboratorio punta a sensibilizzare i bambini un po' sui temi della sostenibilità e dell'economia circolare, in particolare sulle azioni che riguardano da vicino la riduzione dei rifiuti, con un inciso sugli abiti usati. (laboratorio a cura di Humana)

RIFIUTO A CHI?

- Scuola Primaria Il ciclo e Scuola Secondaria di I grado
- Laboratorio di gaming, cooperative learning creativo, materiali, raccolta differenziata
- 1 incontro di 2 ore

Il laboratorio propone un percorso di scoperta degli imballaggi e di alcuni dei rifiuti più comuni prodotti a scuola e a casa. Bambini e ragazzi hanno l'opportunità di interagire con l'educatore, che li invita ad affrontare divertenti sfide per imparare a identificare i vari tipi di rifiuti e li incoraggia ad adottare buone pratiche per migliorare la qualità della raccolta differenziata. L'attività, adattata in base ai diversi target scolastici, prevede la creazione di una versione rivisitata del classico gioco da tavolo "Indovina chi?". In questa variante, i volti dei personaggi sono sostituiti da immagini di rifiuti e dalle loro caratteristiche distintive. Alla fine dell'attività, la classe viene divisa in piccoli gruppi che si sfidano giocando con questa nuova versione del gioco appena inventata.

DALLA LINEA AL CERCHIO

- Scuola Secondaria di I grado
- Laboratorio di gaming, problem solving, cooperative learning, escape room, economia circolare
- 1 incontro di 2 ore

Il passaggio verso forme di economia circolare significa passare da un modello economico basato su "produci-consuma-getta via", destinato a scontrarsi con la limitatezza delle risorse naturali, gli impatti ambientali e la gestione sempre più problematica di quantità sempre più grandi di rifiuti, a un altro — quello circolare appunto — nel quale il cerchio si chiude. La prima parte del laboratorio introduce l'importanza dell'economia circolare come la via di crescita possibile per preservare le risorse del Pianeta, con esempi di aziende e prodotti che hanno adottato il modello circolare per la loro crescita. Nella seconda parte del laboratorio, ragazzi e ragazze saranno coinvolti in un gioco a squadre basato sul modello di una Escape room, durante il quale dovranno risolvere enigmi e superare prove per passare dalla linea al cerchio.

MARINE LITTER - Viaggio ai tempi della plastica

- Scuola Primaria Il ciclo
- Laboratorio di problem solving, cooperative learning, esperimenti
- 1 incontro di 2 ore

Il laboratorio pone le basi per sensibilizzare gli studenti al fenomeno della dispersione, anche accidentale, della plastica negli ambienti naturali e li invita a trasformarsi in veri e propri detective ambientali in grado di investigare il contenuto di misteriose capsule del tempo. "Armati" di schede didattiche e appositi strumenti di indagine, gli studenti hanno l'opportunità di immergersi nell'affascinante mondo della ricerca ambientale e di risolvere misteri legati all'inquinamento. Questo approccio didattico permetterà loro di acquisire una maggiore consapevolezza sull'importanza di proteggere e preservare gli ambienti naturali, incoraggiandoli a diventare attivi custodi della biodiversità e delle risorse marine.

IMBALLAG-GIOCA

- Scuola Secondaria di I grado
- Laboratorio di gaming, problem solving, materiali, imballaggi, packaging
- 1 incontro di 2 ore

Il laboratorio è incentrato sui materiali comunemente utilizzati per confezionare i prodotti che fanno parte della nostra vita quotidiana. L'obiettivo è aumentare la consapevolezza tra ragazze e ragazzi sul ruolo fondamentale dei consumatori e su come le loro scelte di acquisto influenzino il ciclo dei rifiuti. L'attività di gioco proposta per l'incontro, caratterizzata da prove, quiz e imprevisti da affrontare e superare, ha l'obiettivo di far acquisire una conoscenza completa sul ciclo di vita degli imballaggi e, al contempo, sviluppare corretti comportamenti da adottare nel quotidiano, sia a casa che a scuola. Durante le attività, gli studenti avranno l'opportunità di scoprire le diverse tipologie di materiali impiegati nel packaging e di comprendere le implicazioni ambientali connesse alle scelte di ognuno di noi.

Incontri e percorsi formativi rivolti alle scuole primarie e alle secondarie di primo grado dei Comuni eventualmente coinvolti da modifiche nel sistema di gestione dei rifiuti

CLAROPOLI

- Scuola Primaria Il ciclo e Scuola Secondaria di I grado
- Laboratorio di gaming, problem solving, cooperative learning, serious game, raccolta differenziata, buone pratiche, ambiente, sostenibilità
- 1 incontro di 2 ore

Il laboratorio è pensato per capire l'importanza di una corretta raccolta differenziata nel proprio territorio. Un gioco ispirato al classico Gioco dell'Oca, in cui ogni casella rappresenta una sfida, è il metodo con cui i giocatori, ovvero gli alunni, affrontano l'argomento. Divisi in squadre, i ragazzi muovono le loro pedine e per ogni casella devono completare la prova assegnata; le sfide sono quiz, mimo, disegno, prove di abilità fino a compiti più pratici ma anche imprevisti e "torna indietro". Attraverso questo divertente gioco, gli studenti acquisiscono una consapevolezza più profonda sulle tematiche della raccolta differenziata e comprendono l'importanza di separare correttamente i rifiuti per contribuire alla salvaguardia dell'ambiente.

CIRCOLARE VERSO IL FUTURO - Strategie per un'economia circolare nelle aziende locali

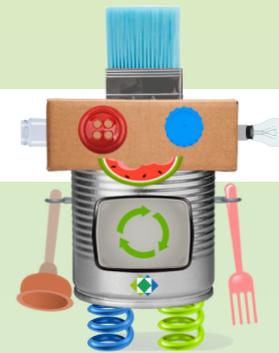
- Scuola Secondaria di II grado
- Laboratorio di peer education, cooperative learning, economia circolare, conoscenza del territorio, content creation
- 1 incontro di 2 ore (il laboratorio può essere "espanso" in un ulteriore incontro da 1 o 2 ore)

Il laboratorio ha l'obiettivo di collegare l'economia circolare alla realtà del territorio. Il percorso inizia analizzando il tema dei rifiuti come una potenziale risorsa, esplorando i circuiti virtuosi delle soluzioni innovative per la gestione e l'ottimizzazione delle risorse. Vengono prese in considerazione le buone pratiche presenti sul territorio e si presentano alcuni esempi concreti di sostenibilità ambientale applicati ai principi produttivi locali. Sono esaminati aspetti quali l'impiego di materiali riciclati, l'utilizzo di fonti di energia rinnovabile, le aree di produzione agricola sostenibile, gli impianti di riciclaggio e i sistemi di recupero o risparmio di materiali ed energia. I docenti possono decidere di continuare l'approfondimento dei temi nel corso di un eventuale secondo incontro, adattandolo alle inclinazioni e alle curiosità della classe, stimolando una discussione profonda e un'analisi critica delle sfide legate alla sostenibilità e all'economia circolare. Al termine del laboratorio, gli studenti sono incoraggiati a esprimere i propri commenti e idee, che potranno essere presentati attraverso la produzione di un breve video.

FRA TERRA E MARE — uomo e natura per la valorizzazione sostenibile delle risorse locali

- Scuola Secondaria di II grado
- Laboratorio di gaming, role playing, cooperative learning, green e blue economy
- 1 incontro di 2 ore

Il laboratorio analizza le dinamiche tra gli ecosistemi naturali e i processi socioeconomici, in riferimento alle preziose risorse ambientali, storiche e culturali locali, con lo scopo di sensibilizzare gli studenti alla valorizzazione e conservazione. Il percorso promuove la collaborazione tra istituti scolastici, imprese del territorio e istituzioni locali, con l'obiettivo di integrare conoscenze e competenze relative alle nuove professioni eco-sostenibili e stimolare l'innovazione nel settore delle attività tradizionali, ma con un occhio attento alla sostenibilità. Il laboratorio incoraggia gli studenti a immaginare e progettare i "lavori del futuro" legati alla green o blue economy. Studenti e studentesse saranno coinvolti nella realizzazione di un business plan per un'azienda a impatto eco-sostenibile che valorizzi le specificità e le peculiarità del territorio in cui opererà. La formazione sulle nuove opportunità legate alla green o blue economy rende gli studenti cittadini consapevoli e competenti, capaci di affrontare le sfide future con una mentalità di sostenibilità.



Ciao, sono
R@B-8

la vostra guida
alla scoperta di
Pianeta Clara,
dove i rifiuti
diventano risorse!



Scannerizza il QR CODE
per compilare il modulo di adesione
e iscrivere la tua classe al progetto
Pianeta Clara per l'anno
scolastico 2023/2024.

Scadenza adesioni 31 ottobre 2023

Per informazioni
e chiarimenti:

Segreteria progetto Pianeta Clara
pianetaclara@clarambiente.it
cell 340 1844675

Progetto promosso da Clara spa
Tel. 0532 389111 — www.clarambiente.it

Realizzazione a cura di:

