



Dove i rifiuti diventano risorse

Anno scolastico 2024 /2025
PROPOSTE DIDATTICHE

GENTILI DOCENTI,

Il Progetto Pianeta Clara riparte con la nona edizione! Anche quest'anno l'iniziativa guiderà alunne e alunni alla scoperta della sostenibilità, al mondo dei rifiuti e del riciclo grazie all'aiuto del nostro amico ROB-8. Il progetto prevede una serie di laboratori, dalle scuole dell'infanzia fino alle superiori, ideati per bambini e ragazzi di diverse fasce d'età, garantendo così un'esperienza formativa adeguata e stimolante per tutti i partecipanti. L'Agenda 2030 è sempre al centro del nostro percorso educativo. Ogni laboratorio è progettato per approfondirne i suoi temi, offrendo agli studenti l'opportunità di comprendere meglio le sfide ambientali globali e locali e il loro ruolo nel contribuire a un futuro più sostenibile. Attraverso attività pratiche e interattive, i partecipanti esploreranno vari aspetti della gestione dei rifiuti, dall'importanza della riduzione, del riuso e del riciclo, fino alle tecniche di raccolta e recupero. Ogni laboratorio mira a fornire conoscenze concrete e strumenti pratici per adottare comportamenti responsabili e sostenibili nella vita quotidiana. Anche quest'anno, le iscrizioni ai laboratori saranno effettuate esclusivamente online, riflettendo il nostro impegno nel risparmio di risorse e nella promozione di pratiche sostenibili. Vi invitiamo a partecipare a questa nuova edizione del Progetto Pianeta Clara e a collaborare con noi nell'educazione delle 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 piccoli aiutanti robot che, insieme ai bambini e bambine, viaggeranno 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 i piccoli robot. Un'esperienza di coding diventa un'avventura collettiva che affina il pensiero critico, il lavoro di squadra e il problem solving.

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

Al centro del laboratorio ci 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 potranno interagire con i protagonisti della narrazione in giochi e sfide a tema suolo, humus e compost. Al termine della lettura animata la parte pratica permette di realizzare un lombricaino 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.

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 cambiamenti climatici, 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. Con l'aiuto di ROB-8 il primo incontro è mirato a stimolare la curiosità dei partecipanti rispetto alle tematiche proposte, tramite l'utilizzo di video, immagini e brevi quiz. 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 il proprio eroe evidenzia comportamenti negativi legati alla gestione dei rifiuti, sottolineando al contempo le buone pratiche da seguire. Per le classi che lo desiderano è possibile realizzare i propri fogli di carta riciclata.

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. 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.

RIFIUTO A CHI?

- Scuola Primaria II 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. L'intero laboratorio è pensato come una Escape room, durante il quale le ragazze e i ragazzi dovranno risolvere enigmi e superare prove per passare dalla linea al cerchio, scoprendo quindi l'importanza dell'economia circolare come la via di crescita possibile per preservare le risorse del Pianeta e garantire un futuro sostenibile.

MARINE LITTER - Viaggio ai tempi della plastica

- Scuola Primaria II 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.

CLAROPOLI

- Scuola Primaria II 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 esplorare i tanti temi diversi legati alla sostenibilità. 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, gioco dei mimi, disegni, prove di abilità

fino a compiti più pratici ma anche imprevisi e "torna indietro". Attraverso questo divertente gioco, gli studenti acquisiscono una consapevolezza più profonda sulle tematiche della raccolta differenziata, dell'inquinamento e dei fenomeni direttamente correlati ai cambiamenti climatici e comprendono l'importanza del contribuire alla salvaguardia dell'ambiente.

PLASTICOCENE

- Scuola Secondaria di II grado
- Laboratorio di peer education, cooperative learning, economia circolare, esperimenti
- 1 incontro di 2 ore

Il laboratorio si propone di esplorare la composizione molecolare della plastica, partendo dall'analisi della struttura dei monomeri e dei polimeri per esaminare le proprietà distintive dei diversi tipi di plastica. Durante il percorso, le studentesse e gli studenti avranno la possibilità di studiare e riprodurre le catene polimeriche attraverso l'uso di modelli molecolari e esperimenti pratici, evidenziando le diverse caratteristiche delle plastiche esaminate. Saranno inoltre presentate diverse soluzioni sostenibili, con un focus particolare sulle bioplastiche, per offrire alternative concrete alla plastica tradizionale. Successivamente, gli studenti, organizzati in gruppi, potranno applicare quanto appreso creando la propria bioplastica. Al termine del laboratorio, sarà possibile approfondire ulteriormente i temi trattati, stimolando un'analisi critica e una discussione sulle sfide legate alla sostenibilità e all'uso responsabile delle risorse.

BASTA UN REEL

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

Questo laboratorio offre agli studenti l'opportunità di esplorare e approfondire tematiche ambientali attraverso la creazione di contenuti digitali, con un focus specifico sui Reel. Ragazze e ragazzi, nei panni di giovani divulgatori scientifici, partiranno da contenuti esistenti che trattano problematiche reali o soluzioni concrete legate all'ambiente. Seguendo uno schema strutturato, svilupperanno e confuteranno un argomento ambientale, trasformando le informazioni in un messaggio chiaro e coinvolgente. Il processo creativo è finalizzato a stimolare la consapevolezza critica e la capacità di comunicare in modo efficace le questioni legate alla sostenibilità e alla salvaguardia del pianeta.

INQUINA-MENTI

- Scuola Secondaria di II grado
- Laboratorio di peer education, cooperative learning, economia circolare, esperimenti, role playing
- 2 incontri di 2 ore

Questo laboratorio offre agli studenti l'opportunità di esplorare e approfondire il tema dell'inquinamento attraverso attività immersive e collaborative. I partecipanti, nel ruolo di giovani eco-innovatori, saranno chiamati a sviluppare soluzioni pratiche e creative per affrontare le principali sfide ambientali legate all'inquinamento atmosferico, idrico e del suolo. Partendo da casi studio reali, gli studenti lavoreranno in team seguendo un approccio strutturato di problem solving e role playing. Il laboratorio può essere svolto anche nella modalità da 1 solo incontro da 2 ore.

E' possibile scegliere una di queste proposte anche in aggiunta ai laboratori di Pianeta Clara

LABORATORI DIDATTICI SUI RIFIUTI TESSILI A CURA DI HUMANA

ACCHIAPPA IL CALZINO

- Durata: 1 ora
- Destinatari: I, II e III primaria (6-7-8 anni)
- Metodologia: discussione, esperienza diretta, giochi.

La lezione ha al centro il tema del rifiuto, le 3R (Riduci, Riusa, Ricicla) che fanno bene all'ambiente e come esse possono essere applicate ai vestiti. Gli studenti attraverso l'esperienza diretta imparano come si fa la raccolta differenziata e perché si fa, cosa sono le 3 R e come esse possono guidare le scelte quotidiane. Workshop ACCHIAPPA IL CALZINO da rifiuto a gioco: gli studenti divisi in squadre sperimentano in modo divertente che un indumento che non indossano più può essere riutilizzato per creare un gioco.

PICCOLO SMISTAMENTO

- Durata: 1 ora
- Destinatari: IV-V primaria (9-10 anni) I secondaria (11 anni)
- Metodologia: discussione, esperienza diretta, giochi.

La lezione approfondisce il tema del riutilizzo dei vestiti usati, con un focus sull'attività di smistamento che Humana compie in Italia da 25 anni, gli studenti imparano che i capi sono una risorsa e che riutilizzarli ha un impatto enorme sull'ambiente e che la vendita dei vestiti usati finanzia progetti in Italia e all'estero. Workshop PICCOLO SMISTAMENTO da rifiuto a risorsa: gli studenti, in squadre, smistano i vestiti in varie categorie, così come viene fatto in Humana, in questo modo comprendono in quale modo e per quale ragione questo processo trasforma i rifiuti tessili in risorse.

LETTURA DELLE ETICHETTE

- Durata: 1 ora
- Destinatari: II e III secondaria (12-13 anni)
- Metodologia: discussione, esperienza diretta, giochi.

La distinzione tra economia lineare e circolare è al centro di questa lezione che vuole portare lo studente a comprendere la necessità di ripensare gli oggetti da cui è circondato e le azioni che compie quotidianamente in modo più sostenibile, per fare questo è necessario attingere al pensiero creativo che ognuno possiede. Gli studenti impareranno innanzitutto che i rifiuti sono una risorsa e che Humana ha costruito una filiera circolare legata agli abiti usati. Workshop LETTURA DELLE ETICHETTE consapevolezza sul tessile: gli studenti visionano alcuni capi, leggono le loro etichette per comprendere di quali materiali sono fatti i vestiti, quali risorse vengono utilizzate, dove vengono confezionati e quanta strada fanno per arrivare nei negozi dove vengono acquistati.

UPCYCLING CREATIVO DA T-SHIRT A SHOPPER

- Durata: 1.30
- Destinatari: II-III secondaria di primo grado (12-13 anni)
- Metodologia: discussione, esperienza diretta, giochi.

La lezione approfondisce il tema del riutilizzo dei vestiti usati, con un focus sull'economia circolare di Humana, gli studenti imparano che i capi sono una risorsa e che riutilizzarli e riciclarli ha un impatto enorme sull'ambiente e che ognuno di noi può decidere anche individualmente di compiere delle azioni che abbiano un impatto ambientale positivo. Workshop di UPCYCLING CREATIVO da t-shirt a shopper gli studenti saranno guidati nella creazione di una shopper partendo da una maglietta, creeranno la loro personalissima shopper handmade e unica al mondo.

PROGETTO LEONARDO

Eco-Recuperi ha messo a punto questo servizio gratuito dedicato alle scuole che mira a prevenire lo smaltimento inappropriato dei rifiuti tecnologici. Le scuole partecipanti ricevono Eco-Box per la raccolta delle cartucce di inchiostro originali delle stampanti e per i cellulari dismessi e inutilizzati. Eco-Recuperi offre anche premi alle scuole più attive nel progetto, incentivando ulteriormente la raccolta differenziata.

Per info: comunicazione@ecorecuperi.it
Per iscriversi:
<https://www.ecorecuperi.it/servizi/servizi-per-le-scuole/>

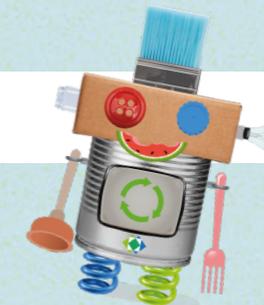
INIZIATIVE A PREMI PIANETA CLARA

Ritornano le iniziative a premi del progetto "Pianeta Clara"! In palio buoni per l'acquisto di materiale didattico.

Per le scuole dell'infanzia e il primo ciclo di scuola primaria "Opere di Futuro": le classi devono realizzare un'opera artistica effimera partendo da materiali di scarto testimoniando con le foto l'intero processo creativo e la corretta differenziazione dei rifiuti una volta smontata l'opera. L'iniziativa a premi parte con l'inizio dell'anno scolastico e il termine ultimo per la consegna delle foto delle opere è l'11 Maggio 2025.

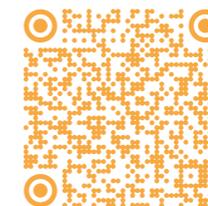
Per il secondo ciclo della Primaria e per la Secondaria di Primo Grado "Clic - la sfida della sostenibilità": le classi si mettono in gioco con un quiz on line per dimostrare di essere i più preparati in tema sostenibilità. Una veloce raffica di domande e una sfida tutti contro tutti per scoprire il primo classificato. "Clic - la sfida della sostenibilità" viene realizzata quest'anno durante la SERR - Settimana Europea della Riduzione dei Rifiuti (18-26 Novembre 2024) e in questo modo fa da avvio alle attività di Pianeta Clara.

Per iscriversi e consultare i regolamenti delle iniziative a premi www.pianetaclara.org



Ciao, sono
ROB-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 2024/2025.

Scadenza adesioni 31 ottobre 2024

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:

