

# Catalogo SCOLASTICO

A.S. 2025-2026

Le iniziative didattiche del  
CENTRO DI EDUCAZIONE ALLA SOSTENIBILITÀ  
dell'Unione Terre di Castelli



# Premessa



Gentili insegnanti e Dirigenti scolastici,

CEAS Valle del Panaro presenta con grande piacere la nuova offerta didattica per l'a.s. 2025-2026, pensata per accompagnare le scuole dell'Infanzia, Primarie, Secondarie di 1° e di 2° grado del territorio delle Terre di Castelli in percorsi innovativi e coinvolgenti di **educazione ambientale e alla sostenibilità**.

Il presente catalogo comprende **19 percorsi didattici**, articolati su **uno o due incontri in classe e un'uscita sul territorio** facoltativa, organizzata in base al Comune di appartenenza e alle esigenze delle singole classi.

Attraverso metodologie laboratoriali differenziate a seconda dei livelli scolastici, i progetti mirano a stimolare l'apprendimento attivo, la partecipazione e lo spirito critico, con l'obiettivo di trasformare le conoscenze in competenze. Ogni attività è inoltre collegata agli obiettivi dell'**Agenda 2030**, contribuendo al loro raggiungimento e promuovendo una visione condivisa di futuro sostenibile.

Di seguito le proposte didattiche suddivise per ordine scolastico e in ordine alfabetico:

- **SCUOLA DELL'INFANZIA:** Abbasso lo Smog!, Amica Acqua, La Scuola in Natura, Rifiuti in Gioco
- **SCUOLA PRIMARIA:** Acqua da Scoprire, Energioca, Il Fiume racconta, Missione Futuro, Riciclab, Un Caso per Bio-Detective
- **SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO:** Eco-Hacker, "Km0" Sfida tra Chef, Moda Circolare, Non Cambiare il Clima Cambia tu, Orientiamoci
- **SCUOLA SECONDARIA DI 2° GRADO:** A Scuola di 2030, Green Job, Le Donne nella Scienza, Swap Party

## COME ADERIRE

Le scuole interessate possono richiedere l'adesione ai progetti compilando l'apposito modulo. Le domande saranno accolte fino ad esaurimento delle ore disponibili. Gli insegnanti delle classi selezionate saranno successivamente contattati per concordare la programmazione delle attività.



# Scuola dell'infanzia



## LA SCUOLA IN NATURA

### Esperienze esplorative e sensoriali

#### Target

Scuola dell'Infanzia (tutte le sezioni)

#### Articolazione progetto

- 1 incontro nel giardino della scuola di 1,5 ore
- 1 uscita sul territorio (facoltativa)

#### Obiettivi

- Rafforzare il legame con la natura attraverso esperienze dirette;
- Sviluppare la motricità in contesti all'aperto;
- Stimolare i cinque sensi e l'osservazione;
- Favorire curiosità, autonomia e collaborazione;
- Integrare l'ambiente esterno come spazio educativo.

#### Descrizione

In una società in cui la natura è diventata sempre meno spontaneamente accessibile per i bambini, è importante pensare a esperienze in grado di ricreare questo rapporto. Il percorso porta **nuove esperienze di educazione all'aria aperta**, per contribuire all'affermazione di una scuola in grado di ripensare il rapporto tra spazi interni ed esterni, mettendoli in dialogo tra loro e trasformando gli ambienti naturali in reali luoghi di apprendimento. Attraverso **esperienze destrutturate**, si stimola l'esplorazione e l'**osservazione dell'ambiente** coinvolgendo i cinque sensi. La collaborazione e il contatto diretto con la natura favoriscono lo **sviluppo di competenze trasversali, motricità, curiosità** e attenzione alla biodiversità dei luoghi esplorati.

Per iscrivere la tua classe al progetto

**CLICCA QUI**



# Scuola dell'infanzia



## RIFIUTI IN GIOCO Giochi a squadre

### Target

Scuola dell'Infanzia (tutte le sezioni)

### Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 1,5 ore
- 1 uscita sul territorio (facoltativa)

### Obiettivi

- Introdurre il concetto di rifiuto e sapere riconoscere le varie tipologie e i materiali di cui sono composti;
- Orientare i bambini verso una corretta gestione dei rifiuti nella vita quotidiana;
- Sensibilizzare alla problematica dell'abbandono dei rifiuti negli ambienti naturali;
- Sviluppare la memoria e la capacità di osservazione;
- Potenziare la motricità;
- Stimolare la capacità di riflessione sulle esperienze personali;
- Stimolare la curiosità favorendo l'esplorazione attraverso i cinque sensi.

### Descrizione

Attraverso il **gioco** e l'**esperienza diretta**, il progetto propone una modalità divertente per affrontare il tema della raccolta e dello smaltimento dei rifiuti. Grazie a giochi di squadra, 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.

**Per iscrivere la tua classe al progetto**  
**CLICCA QUI**



# Scuola dell'infanzia



## ABBASSO LO SMOG!

## Gioco Cooperativo sulla Mobilità Sostenibile

### Target

Scuola dell'Infanzia (sezioni 4 e 5 anni)

### Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 1,5 ore
- 1 uscita sul territorio (facoltativa)

### Obiettivi

- Introdurre il concetto di mobilità all'interno della città;
- Distinguere tra mezzi di trasporto più sostenibili e meno sostenibili;
- Apprendere i vantaggi di una mobilità sostenibile e conoscere le aree verdi e gli spazi della propria città;
- Promuovere la conoscenza dell'educazione stradale;
- Stimolare l'apprendimento attraverso il gioco.

### Descrizione

Tramite l'utilizzo di immagini e disegni, i bambini sono invitati a riflettere sulle caratteristiche di diverse città. A seguire, i bambini vengono coinvolti in un gioco che permetterà al protagonista di arrivare a scuola in maniera sostenibile, costruendo una vera e propria pista ciclabile.

L'approccio **hands-on, laboratoriale e cooperativo**, favorisce la creazione di un ambiente divertente e informale, che permette di sperimentare soluzioni e metterle in pratica. Attraverso il gioco vengono stimulate la capacità e la curiosità dei bambini di acquisire informazioni in maniera stimolante e imparare le basi dell'educazione stradale.

**Per iscrivere la tua classe al progetto**

**CLICCA QUI**



# Scuola dell'infanzia



## AMICA ACQUA

### Percorso sensoriale ed esperienziale sull'Acqua

#### Target

Scuola dell'Infanzia (sezioni 4 e 5 anni)

#### Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 1,5 ore
- 1 uscita sul territorio (facoltativa)

#### Obiettivi

- Conoscere l'acqua e il suo ciclo naturale, attraverso esperienze dirette e attività che introducono i tre stati fisici dell'acqua;
- Stimolare la percezione sensoriale e l'osservazione, utilizzando suoni, immagini e giochi per favorire un approccio attivo e coinvolgente;
- Promuovere comportamenti sostenibili, sensibilizzando all'importanza dell'acqua come bene comune e incoraggiandone l'uso consapevole;
- Favorire creatività, manualità e collaborazione, con attività espressive, grafiche e di gruppo che aiutino a rielaborare l'esperienza vissuta.

#### Descrizione

Immagini, **giochi e piccoli laboratori** per far conoscere ai bambini in modo creativo e divertente il ciclo naturale dell'acqua e i messaggi chiave sulla gestione e l'uso consapevole di questa preziosa risorsa.

Attraverso un **approccio ludico e multisensoriale**, i bambini vengono coinvolti in attività che stimolano l'osservazione, la curiosità e la consapevolezza dell'importanza dell'acqua come risorsa da proteggere.

I bambini, divisi in piccoli gruppi, sono invitati a riflettere sugli argomenti trattati. A seguire, libero sfogo alla fantasia con la creazione di disegni e cartelloni sull'importanza della risorsa acqua.

**Per iscrivere la tua classe al progetto**

**CLICCA QUI**



# Scuola Primaria



## ACQUA DA SCOPRIRE Laboratorio esperienziale STEM

### Target

Scuola Primaria (classi 1° e 2°)

### Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 uscita sul territorio (facoltativa)

### Obiettivi

- Conoscere le caratteristiche chimico-fisiche dell'acqua;
- Sviluppare il pensiero logico e stimolare la manualità;
- Favorire il lavoro di gruppo e la cooperazione;
- Perseguire gli SDGs dell'Agenda 2030 ed in particolare contribuire concretamente a comprendere il Goal 6 (acqua pulita e servizi igienico sanitari);
- Avvicinare i bambini al metodo scientifico e alla cultura STEM, incoraggiando l'osservazione, l'ipotesi e la verifica come strumenti di conoscenza.

### Descrizione

Il laboratorio ha lo scopo di rendere familiari i bambini con l'elemento acqua scoprendo quali siano le sue caratteristiche chimiche e fisiche. Attraverso semplici esperimenti, i bambini scoprono inoltre come questa risorsa venga prelevata, gestita e inviata nelle nostre abitazioni.

Attraverso le metodologie del **learning by doing** e del **cooperative learning**, i bambini partecipano in modo attivo e collaborativo, sviluppando curiosità, spirito di squadra e consapevolezza sull'importanza di un uso sostenibile dell'acqua.

**Per iscrivere la tua classe al progetto**  
**CLICCA QUI**



# Scuola Primaria



## RICICLAB - COSTRUISCI IL TUO MONDO SOSTENIBILE Gioco da tavolo

### Target

Scuola Primaria (tutte le classi)

### Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 uscita sul territorio (facoltativa)

### Obiettivi

- Promuovere la conoscenza dei materiali di riciclo e del ciclo dei rifiuti;
- Educare alla riduzione dei rifiuti e ad una corretta raccolta differenziata;
- Sensibilizzare sull'importanza del rimboschimento e della compensazione ambientale;
- Stimolare il pensiero logico e la pianificazione;
- Educare alla cittadinanza attiva e alla sostenibilità ambientale.

### Descrizione

Un Gioco da tavolo che coinvolge gli alunni in piccoli gruppi. Attraverso dinamiche a turni, i partecipanti devono completare il proprio obiettivo raccogliendo materiali e costruendo oggetti. Il gioco promuove l'apprendimento ludico e la collaborazione tra pari, stimolando il **pensiero strategico e il problem solving**. I bambini imparano a distinguere tra materiali riciclabili e non, a gestire le risorse in modo responsabile e a riflettere sulle conseguenze ambientali delle proprie azioni. Vengono introdotti concetti chiave legati all'economia circolare, come il riuso, la riduzione dei rifiuti e la raccolta differenziata. Si lavora su competenze ambientali, logiche e sociali, con elementi di simulazione, educazione civica e **game-based learning**. Il gioco prevede strategie, penalità e bonus, rendendo l'apprendimento attivo e divertente.

**Per iscrivere la tua classe al progetto**  
**CLICCA QUI**



# Scuola Primaria



## IL FIUME RACCONTA Laboratorio scientifico

### Target

Scuola Primaria (tutte le classi)

### Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 uscita sul territorio (facoltativa)

### Obiettivi

- Favorire la conoscenza del territorio, ed in particolare del fiume Panaro, dal punto di vista floro-faunistico, geologico e storico-culturale;
- Capire l'importanza del fiume, inteso come risorsa da valorizzare e da tutelare, alla luce di sfruttamento ed inquinamento;
- Accrescere la consapevolezza rispetto al rischio idrogeologico e alla necessità di manutenzione del territorio;
- Stimolare la curiosità con attraverso l'approccio scientifico;
- Favorire la cooperazione e il lavoro di gruppo.

### Descrizione

Il laboratorio si propone di portare la classe alla conoscenza del Fiume Panaro, sia da un punto di vista geografico-naturalistico che tecnico e gestionale, per stimolare la curiosità dei bambini nei confronti dell'ambiente naturale ed introdurli alle buone pratiche di gestione consapevole del territorio. Attraverso **narrazioni, esperienze e giochi coinvolgenti**, gli alunni imparano a conoscere le peculiarità del fiume e le sue tradizioni, per capire il profondo legame che c'è tra l'uomo e il suo territorio.

**Per iscrivere la tua classe al progetto**  
**CLICCA QUI**



# Scuola Primaria



## ENERGIOCA Gioco a squadre

### Target

Scuola Primaria (classi 3°, 4° e 5°)

### Articolazione progetto

- 2 incontri in classe di 2 ore l'uno
- 1 uscita sul territorio (facoltativa)

### Obiettivi

- Creare interesse e curiosità nei confronti dell'energia con l'obiettivo principale di stimolare un senso di responsabilità per limitarne lo spreco;
- Scoprire le fonti energetiche rinnovabili come unica alternativa per un futuro sostenibile;
- Sviluppare nei bambini, i cittadini di domani, una coscienza ambientale rivolta alla tutela del territorio;
- Favorire la socializzazione e l'attività di gruppo.

### Descrizione

Attraverso la **partecipazione attiva** e l'**esperienza diretta**, i bambini entrano in contatto con i segreti e le curiosità delle varie forme di energia, scoprono come utilizzarle in modo intelligente e senza sprechi, imparando inoltre a distinguere le fonti di energia pulita dalle fonti fossili.

Energioca è basato sul **gaming**, modalità accattivante e coinvolgente che permette di approfondire la tematica trattata tramite una dinamica di punti, sfide, imprevisti e ricompense.

**Per iscrivere la tua classe al progetto**  
**CLICCA QUI**



# Scuola Primaria



## MISSIONE FUTURO!

### Libro Game sul cambiamento climatico

#### Target

Scuola Primaria (classi 3°, 4° e 5°)

#### Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 uscita sul territorio (facoltativa)

#### Obiettivi

- Incoraggiare gli alunni a cercare risposte e soluzioni sulla base delle conoscenze apprese;
- Favorire semplici riflessioni sul cambiamento climatico;
- Riconoscere le principali relazioni e criticità esistenti tra uomo e ambiente;
- Comprendere il proprio ruolo nell'adozione di comportamenti sostenibili e buone pratiche per la salvaguardia del pianeta.

#### Descrizione

Attraverso la narrazione del Libro Game, i bambini diventano i protagonisti di una grande avventura che li porta a scoprire le principali problematiche legate alla crisi climatica ed il ruolo che possono avere nella salvaguardia del pianeta. La storia si sviluppa grazie alle scelte operate dalla classe, che di volta in volta si troverà di fronte a prove da superare, enigmi da risolvere, azioni da compiere, decisioni da prendere per salvaguardare l'ambiente e costruire un futuro sostenibile.

Il laboratorio si sviluppa attraverso le metodologie del **cooperative learning** e del **problem solving**. La cornice narrativa dentro cui si sviluppa l'attività favorisce un **coinvolgimento emotivo** e fornisce una chiave di accesso immediata ai concetti complessi.

**Per iscrivere la tua classe al progetto**

**CLICCA QUI**



# Scuola Primaria



## UN CASO PER BIO-DETECTIVE Gioco di ruolo

### Target

Scuola Primaria (classi 3°, 4° e 5°)

### Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 uscita sul territorio (facoltativa)

### Obiettivi

- Stimolare le prime riflessioni sui concetti di materiali, prodotti, rifiuti;
- Facilitare il riconoscimento di comportamenti dannosi per la comunità;
- Favorire atteggiamenti di cittadinanza attiva e l'adozione di stili di vita sostenibili;
- Sviluppare le capacità logiche, deduttive e di ragionamento critico;
- Migliorare la consapevolezza su come possiamo ridurre l'impronta dell'uomo sull'ambiente.

### Descrizione

Un reato gravissimo, una scena del crimine, tanti indizi e un colpevole da trovare. Così sono stati assunti dei piccoli Bio-Detective per risolvere il caso. I bambini vengono coinvolti nel racconto di un evento che coinvolge tutta la cittadinanza, e che li chiama in prima persona a risolvere enigmi e superare prove per risolvere 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. Il **gioco di ruolo**, che fornisce molteplici stimoli all'apprendimento attraverso **l'imitazione** e l'azione, mette in campo competenze di **problem solving**, **capacità logiche** e **collaborative**. L'attività si chiude con un momento di libero sfogo per la fantasia, dove si immagina una città ideale in cui vivere.

**Per iscrivere la tua classe al progetto**  
**CLICCA QUI**



# Scuola Secondaria di 1° grado



## NON CAMBIARE IL CLIMA, CAMBIA TU Laboratorio scientifico

### Target

Scuola secondaria di 1° grado (tutte le classi)

### Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 uscita sul territorio (facoltativa)

### Obiettivi

- Fornire ai ragazzi un quadro generale sulle principali problematiche ambientali sia a livello locale che globale;
- Illustrare le evidenze dei cambiamenti climatici e riflettere sulle azioni che posso essere messe in campo dal singolo e dalla collettività;
- Far comprendere la rilevanza dei comportamenti e delle scelte individuali e promuovere una mentalità più attenta, critica e meno influenzabile dai modelli di consumo veicolati dai mass-media;
- Sviluppare la conoscenza e l'uso dell'approccio scientifico;
- Sviluppare competenze di analisi dati e discussione.

### Descrizione

Attraverso la presentazione di dati e di testimonianze scientifiche, i ragazzi si confrontano sul manifestarsi di fenomeni estremi collegati al riscaldamento globale, e vengono chiamati a valutare l'impatto del cambiamento climatico sul territorio. Con un approccio **Hands-on**, gli studenti sono coinvolti in esperimenti e prove pratiche che permettono loro di sperimentare i concetti affrontati.

Oltre ad acquisire conoscenze rispetto alla crisi climatica, l'approccio collaborativo e laboratoriale rende i partecipanti protagonisti del proprio apprendimento coinvolgendoli attivamente nella comprensione di cause ed effetti del cambiamento climatico.

**Per iscrivere la tua classe al progetto**  
**CLICCA QUI**



# Scuola Secondaria di 1° grado



## ORIENTIAMOCI Gioco a squadre

### Target

Scuola secondaria di 1° grado (tutte le classi)

### Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 gara di orienteering in uno dei tre campi gara individuati sul territorio (facoltativa)

### Obiettivi

- Favorire l'osservazione e la comprensione del territorio;
- Favorire l'apprendimento delle nozioni di base di cartografia e delle tecniche di orientamento;
- Promuovere la responsabilità nei movimenti, l'attenzione e le capacità di orientamento nello spazio.
- Sviluppare la socializzazione, il lavoro di gruppo e il confronto fra pari.

### Descrizione

La comodità della tecnologia porta a volte con sé delle carenze, come la capacità di orientarsi nello spazio reale e di osservare con attenzione l'ambiente che ci circonda. Attraverso giochi ed esercizi in aula e una gara di orienteering sul territorio, il progetto mira a stimolare l'attenzione dei ragazzi verso lo spazio, favorendo **l'acquisizione di competenze pratiche, sia matematiche che cartografiche**, oltre alla capacità di **leggere e interpretare il paesaggio**. Durante la gara, gli studenti mettono in pratica quanto appreso, rafforzando autonomia e fiducia in sé stessi, e imparando a muoversi con maggiore consapevolezza e sicurezza nel proprio territorio. La dimensione ludica e competitiva favorisce il coinvolgimento, stimola il **problem solving** e rende l'apprendimento attivo e motivante.

**Per iscrivere la tua classe al progetto**  
**CLICCA QUI**



# Scuola Secondaria di 1° grado



## “KM0” SFIDA TRA CHEF Gioco da tavolo

### Target

Scuola secondaria di 1° grado (tutte le classi)

### Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 uscita sul territorio (facoltativa)

### Obiettivi

- Promuovere un'alimentazione sostenibile;
- Stimolare la riflessione sull'importanza di scelte alimentari sane e rispettose dell'ambiente;
- Sensibilizzare al consumo di prodotti a km 0;
- Favorire la collaborazione e la condivisione di strategie all'interno del gruppo;
- Sviluppare il pensiero critico e la capacità di gestione del denaro.

### Descrizione

Il gioco utilizza una metodologia didattica esperienziale e partecipativa, in cui i partecipanti apprendono attraverso il “fare” e il confronto con situazioni simulate. Il lavoro di squadra richiede collaborazione, dialogo e negoziazione tra gli studenti, permettendo di prendere decisioni condivise e sviluppare capacità di **problem solving** e **pensiero critico**. L'approccio ludico stimola la motivazione, rendendo l'apprendimento più efficace e duraturo. Attraverso la simulazione di scelte reali – come acquisti, gestione del budget e bilanciamento di costi e benefici – si promuove la riflessione autonoma sulle conseguenze ambientali, sociali ed economiche delle azioni quotidiane. Infine, il feedback finale, sotto forma di recensione simulata, facilita la metacognizione e la valutazione dell'esperienza, consolidando le competenze acquisite.

**Per iscrivere la tua classe al progetto**

**CLICCA QUI**



# Scuola Secondaria di 1° grado



## MODA CIRCOLARE Laboratorio sul fast fashion

### Target

Scuola secondaria di 1° grado (tutte le classi)

### Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 uscita sul territorio (facoltativa)

### Obiettivi

- Educare al recupero, al riciclo, al riuso e alla riduzione degli sprechi;
- Approfondire il concetto di "consumo responsabile";
- Guidare gli studenti nell'analisi dei propri comportamenti quotidiani e nell'elaborazione di soluzioni più eco-compatibili;
- Sensibilizzare gli studenti a una corretta gestione dei rifiuti, favorendo la diffusione di buone pratiche ambientali a scuola e in famiglia;
- Stimolare il lavoro di gruppo, la condivisione tra pari e la cooperazione.

### Descrizione

Il laboratorio affronta il tema del fast fashion, invitando gli studenti a riflettere sui modelli di produzione e consumo. Oggi si scarta molto più di quanto si utilizza, seguendo un modello economico lineare basato su produzione, consumo e smaltimento. L'attività propone l'economia circolare come un'alternativa che si ispira ai cicli naturali, promuovendo il recupero, la trasformazione e il riutilizzo dei materiali.

Attraverso **metodologie esperienziali e partecipative**, il gioco di ruolo favorisce l'immedesimazione e il confronto, stimolando collaborazione, creatività e problem solving. In questo modo, i partecipanti sviluppano consapevolezza sull'impatto delle proprie scelte quotidiane e imparano a immaginare soluzioni più sostenibili.

**Per iscrivere la tua classe al progetto**  
**CLICCA QUI**



# Scuola Secondaria di 1° grado



## ECO HACKER

## l'intelligenza artificiale al servizio del pianeta

### Target

Scuola secondaria di 1° grado (Classi 3°)

### Articolazione progetto

- 2 incontri in classe di 2 ore
- 1 uscita sul territorio (facoltativa)

### Obiettivi

- 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

### Descrizione

Il laboratorio propone un viaggio esperienziale per conoscere cos'è l'Intelligenza Artificiale, in quali contesti 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**.

**Per iscrivere la tua classe al progetto**

**CLICCA QUI**



# Scuola Secondaria di 2° grado



## LE DONNE NELLA SCIENZA

### Gioco di ruolo

#### Target

Scuola secondaria di 2° grado (classi 1° e 2°)

#### Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 uscita sul territorio (facoltativa)

#### Obiettivi

- Valorizzare il contributo delle donne alla scienza, dall'antichità a oggi;
- Conoscere le scienziate che hanno cambiato la storia;
- Contrastare i pregiudizi e promuovere la diversità;
- Favorire la conoscenza e l'interesse verso le materie STEM.

#### Descrizione

Questo gioco di ruolo favorisce l'apprendimento attraverso l'imitazione e l'azione, stimolando il problem solving e lo sviluppo di capacità logiche e collaborative. L'attività incoraggia gli studenti a **superare i pregiudizi di genere** e a scoprire come molte scienziate, grazie alle loro ricerche, abbiano contribuito in modo decisivo alla conoscenza e al progresso scientifico.

Il progetto prevede un'attività di gruppo in cui, guidati da materiali strutturati, gli studenti approfondiscono il contributo di importanti figure femminili nella storia della scienza. Le informazioni raccolte diventano successivamente la base del gioco, in cui le squadre affrontano sfide ispirate a casi scientifici, mettendo in campo abilità, strategie e punteggi. Il percorso promuove la partecipazione attiva, stimola il pensiero critico e valorizza il ruolo delle donne nella scienza.

**Per iscrivere la tua classe al progetto**

**CLICCA QUI**



# Scuola Secondaria di 2° grado



## A SCUOLA DI 2030 World café

### Target

Scuola secondaria di 2° grado ( tutte le classi)

### Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 uscita sul territorio (facoltativa)

### Obiettivi

- Coinvolgere attivamente gli studenti nelle tematiche dell'Agenda 2030 attraverso attività pratiche;
- Stimolare la riflessione critica sulle strategie adottate a livello locale;
- Affrontare il tema dell'uso delle risorse naturali da una prospettiva inusuale, per aumentare la consapevolezza sugli impatti del sovrasfruttamento e della sovrapproduzione da parte dell'uomo.

### Descrizione

L'attività laboratoriale proposta si basa sul metodo **World Cafè**, che consente di affrontare argomenti complessi in modo colloquiale, attraverso dialogo, confronto e discussione tra pari. La modalità informale favorisce la partecipazione attiva dei ragazzi, permettendo loro di proporre idee e condividere punti di vista diversi.

In una prima fase, la classe viene suddivisa in 4 o 5 tavoli di lavoro, che ruotano tra postazioni appositamente predisposte per stimolare il dialogo e il confronto. Successivamente, una discussione in stile **Town Meeting** permette di trarre conclusioni condivise e di proporre idee per il futuro.

**Per iscrivere la tua classe al progetto**  
**CLICCA QUI**



# Scuola Secondaria di 2° grado



## GREEN JOB

## Laboratorio di condivisione e dibattito

### Target

Scuola secondaria di 2° grado ( tutte le classi)

### Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 uscita sul territorio (facoltativa)

### Obiettivi

- Accompagnare la classe in una riflessione su sostenibilità ed insostenibilità delle attività umane;
- Approfondire concetti chiave come Overshoot Day, impronta ecologica, economia lineare e circolare, all'interno del contesto di Green & Blue economy;
- Conoscere realtà del territorio attive nell'economia circolare e nelle energie rinnovabili;
- Realizzazione di un Business Plan legato alle professioni green;
- Promuovere gli SDGs dell'Agenda 2030, contribuendo in particolare al raggiungimento dei Goal 11, 12 e 13.

### Descrizione

Il progetto parte dall'osservazione di un mercato del lavoro in evoluzione, con una crescente domanda di competenze legate alla transizione ecologica. Attraverso esempi concreti di green e blue economy, gli studenti riflettono su quali professioni siano sostenibili, riconvertibili o emergenti, in linea con gli SDGs dell'Agenda 2030. Le attività includono momenti di confronto e simulazioni per esplorare scenari occupazionali futuri, con particolare attenzione all'economia circolare e alle energie rinnovabili.

**Per iscrivere la tua classe al progetto**

**CLICCA QUI**



# Scuola Secondaria di 2° grado



## SWAP PARTY

## Sperimentazione di Economia Circolare

### Target

Scuola secondaria di 2° grado ( tutte le classi)

### Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 1 ora
- 1 evento di una mattina con tutte le classi partecipanti
- ***il progetto richiede un minimo di 10 classi partecipanti***

### Obiettivi

- Allenarsi a distinguere ciò che è "green" da ciò che non lo è;
- Creare collegamenti tra economia circolare e concetti di sviluppo, territorio, innovazione, mercato, istituzioni, democrazia;
- Dimostrare come economia e ambiente possano incontrarsi nella direzione della sostenibilità;
- Sviluppare la capacità di fare scelte di consumo consapevoli.

### Descrizione

Un percorso che invita a riflettere sul rapporto tra **moda, consumo e sostenibilità**, affrontando in chiave critica il fenomeno del fast fashion e promuovendo l'economia circolare.

Il progetto si sviluppa in due mattinate: la prima è dedicata all'approfondimento con incontri in plenaria che coinvolgono a rotazione le classi e introducono i concetti chiave, assegnando ai ragazzi ruoli attivi nell'organizzazione dell'evento successivo: lo **Swap Party**, durante il quale gli studenti partecipano concretamente allo scambio di vestiti e accessori raccolti. Attraverso un approccio partecipativo e laboratoriale, il progetto mira a sviluppare senso critico, consapevolezza e protagonismo, trasformando la **scuola in un luogo di confronto attivo e sperimentazione di nuovi modelli di consumo sostenibile**.

**Per iscrivere la tua classe al progetto**

**CLICCA QUI**



# USCITE SUL TERRITORIO



## USCITE FACOLTATIVE DA ABBINARE AL PROGETTO DIDATTICO SCELTO

Le classi che aderiscono al progetto possono scegliere di partecipare ad un'**uscita sul territorio**, che verrà **concordata con gli insegnanti** nel momento della programmazione, in linea con gli obiettivi del percorso scelto.

Da preferire le **mete sul territorio**, come ad esempio le aree verdi urbane, le aree protette e le sponde del Panaro che rivestono un ruolo particolarmente significativo per i comuni dell'Unione; ma anche i luoghi di storia e di cultura, come ad esempio il Museo Civico di Vignola, il Museo Antiquarium di Spilamberto, il Museo dell'Aceto Balsamico Tradizionale di Modena di Spilamberto oppure il Museo del Castagno e del Borlengo di Zocca.

In collaborazione con:

- **Museo civico di Vignola**
- **Museo Antiquarium di Spilamberto**
- **Museo dell'aceto tradizionale di Modena e di Spilamberto**
- **Museo del castagno e del borlengo di Zocca**



# LA RETE INFEAS



## PROGETTI DIDATTICI PROMOSSI DALLA REGIONE EMILIA ROMAGNA

Il **programma INFEAS dell'Emilia-Romagna** è, dal 1999 ad oggi, il principale strumento con cui realizzare gli obiettivi regionali di educazione alla sostenibilità. La Rete di educazione alla sostenibilità (RES), coordinata dall'omonimo Centro Tematico Regionale di Arpae, è l'insieme dei soggetti che progettano ed operano nel campo dell'educazione alla sostenibilità sul territorio regionale, coinvolgendo CEAS (Centri di educazione alla sostenibilità), Comuni, Scuole, Associazioni e Fondazioni e di cui il CEAS Valle del Panaro fa parte.

Il Programma INFEAS per triennio 2024 - 2026 è caratterizzato da alcune proposte che andranno in continuità con il passato e altre di nuova progettazione.

In base ai fondi stanziati della Regione, saremo in grado di comunicarvi quali attività potranno essere realizzate nelle scuole dell'Unione nel corrente anno scolastico.

- **Studenti in Rete Contro la Zanzara Tigre**
- **Educazione ai Rischi**
  - Rischio Sismico
  - Rischio Idrologico
- **La scuola in natura - Adolescenti nell'extrascuola**

Vi invitiamo ad esprimere il vostro interesse contattandoci via mail, anche in via preventiva per avere più informazioni. Sarà nostra cura informarvi e raccogliere le adesioni delle singole classi.



# MODALITÀ D'ISCRIZIONE



- **ISCRIZIONI:**  
**DAL 29 SETTEMBRE 2025**  
**AL 31 OTTOBRE 2025**
- **ADESIONE DIGITALE COMPILANDO L'APPOSITO**  
**MODULO ONLINE**
- **CONTATTI DI SEGRETERIA**  
**[info@ceasvalledelpanaro.it](mailto:info@ceasvalledelpanaro.it)**  
**3351282557**
- **SITO INTERNET**  
**<http://www.ceasvalledelpanaro.it>.**

