

Catalogo **SCOLASTICO**

A.S. 2026-2027

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



Premessa



Gentili insegnanti e Dirigenti scolastici,

il CEAS Valle del Panaro presenta con grande piacere la nuova offerta didattica gratuita per l'**a.s. 2026-2027**, pensata per accompagnare le scuole dell'Infanzia, Primarie, Secondarie di 1° e di 2° grado del territorio delle Terre di Castelli in percorsi di educazione ambientale e alla sostenibilità.

I percorsi che trovate in questo catalogo nascono dalla convinzione che l'educazione ambientale non si esaurisca nella conoscenza dei temi, quali il clima, i rifiuti e la biodiversità; ma sia uno strumento per sviluppare pensiero critico, capacità di osservazione e senso di appartenenza a una comunità e a un territorio. Attraverso metodologie attive come il laboratorio scientifico, lo storytelling, il gioco cooperativo e l'esplorazione, ogni progetto mira a trasformare le conoscenze in competenze e a piantare piccoli semi di consapevolezza duraturi. Tra le proposte, alcuni progetti sono sviluppati nell'ambito del **Programma regionale INFEAS** e verranno attivati solo a stanziamento del finanziamento regionale.

I percorsi sono strutturati tramite **uno o due incontri in aula e un'uscita sul territorio** facoltativa, organizzata in base al Comune di appartenenza e alle esigenze delle singole classi, con lo scopo di esplorare luoghi di interesse naturalistico e culturale del territorio, per fare della conoscenza del proprio ambiente un'esperienza concreta e vissuta.

Il catalogo comprende **24 percorsi didattici**, suddivisi per ordine scolastico:

- **Scuola dell'Infanzia:** Amica Acqua, I Segreti del Compost, La Scuola in Natura, Rifiuti in Gioco
- **Scuola Primaria:** Acqua da Scoprire, Energioca, Il Fiume racconta, Il Mio Orto, Piccoli Passi che fanno strada*, Riciclab, Un Caso per Bio-Detective
- **Scuola Secondaria di 1° grado:** Clima Investigation, Eco-Hacker, "Km0" Sfida tra Chef, Moda Circolare, Onde Invisibili, Orientiamoci, Piccoli Passi che fanno strada*, Rischio Sismico*, Studenti in rete contro la zanzara tigre*
- **Scuola Secondaria di 2° grado:** A Scuola di 2030, Città e comunità in transizione*, Green Job, Le Donne nella Scienza, Rischio Sismico*, Swap Party

**progetti INFEAS*

Come aderire

Le scuole interessate possono richiedere l'adesione compilando il modulo disponibile in fondo al catalogo. Le domande saranno accolte entro i termini indicati e fino ad esaurimento delle ore disponibili. Gli insegnanti delle classi selezionate saranno contattati per concordare la programmazione delle attività.



Scuola dell'infanzia



I SEGRETI DEL COMPOST

NEW

Storytelling alla scoperta del rifiuto organico

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 saperne riconoscere le varie tipologie e i materiali di cui è composto.
- Orientare i bambini verso una corretta gestione dei rifiuti nella vita quotidiana. Stimolare riflessioni sul tema, con particolare riferimento al rifiuto organico.
- Conoscere le modalità di raccolta del rifiuto organico e del suo impiego per produrre biocombustibile.
- Favorire la scoperta attraverso attività manuali.

Descrizione

Il percorso propone un **gioco di narrazione** ispirato al racconto *Il segreto di patata lessa* di Cecco Mariniello: attraverso l'immedesimazione nei personaggi e la narrazione interattiva, i bambini sono coinvolti attivamente nella storia e sviluppano interesse nei confronti di un argomento complesso come il rifiuto organico. **Giochi di riconoscimento** delle diverse frazioni dei rifiuti e **attività di piantumazione** permettono di scoprire come il rifiuto organico si trasforma in compost, portando i bambini a ragionare sul destino dei materiali in ottica di economia circolare. Il percorso si chiude con un momento di restituzione verbale in cui i bambini condividono quanto scoperto, consolidando gli apprendimenti attraverso il confronto.

Per iscrivere la tua classe al progetto

[CLICCA QUI](#)



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

Oggi i bambini hanno sempre meno occasioni di vivere un contatto diretto e quotidiano con la natura. Per questo è importante creare esperienze che permettano loro di riscoprire e costruire una relazione significativa con l'ambiente naturale. Il percorso propone **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 sperimentano comportamenti sostenibili e imparano a riconoscere l'importanza di semplici pratiche quotidiane per una corretta gestione dei rifiuti. 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



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



IL MIO ORTO

NEW

Percorso manipolativo tra terra e stagionalità

Target

Scuola Primaria (classi 1° e 2°)

Articolazione progetto

- 2 incontri di 2 ore tra classe e spazi esterni della scuola

Obiettivi

- Scoprire i tempi e i ritmi della natura attraverso il contatto diretto con la terra.
- Comprendere il legame tra coltivazione, cura e alimentazione.
- Sviluppare il senso di responsabilità attraverso la pratica del "prendersi cura di".
- Stimolare l'osservazione sensoriale e la curiosità nei confronti del mondo naturale.

Descrizione

Coltivare uno spazio dedicato agli ortaggi o alle erbe aromatiche permette ai bambini di entrare in contatto con la terra, di scoprire i ritmi della natura e di cogliere il legame profondo che ci unisce a ciò che mangiamo. Il percorso alterna momenti narrativi, **laboratori sensoriali ed esperienze dirette**: dalla **manipolazione** della terra all'osservazione dei lombrichi, dalla semina al trapianto, fino alla scoperta dei frutti dell'orto attraverso tutti i sensi. Un percorso concreto e coinvolgente per imparare il valore del rispetto e della cura del vivente.

Nota: alcune attività possono essere adattate in base agli spazi disponibili, realizzando le coltivazioni in spazi esterni dedicati, se presenti, o in vasi all'interno della classe.

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 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



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 della fantasia, dove si immagina una città ideale in cui vivere.

Per iscrivere la tua classe al progetto

[CLICCA QUI](#)



Scuola Primaria Scuola Secondaria di 1° grado

PICCOLI PASSI CHE FANNO STRADA Campagna di mobilità sostenibile

Target

Scuola Primaria (tutte le classi)

Scuola Secondaria di 1° grado (tutte le classi)



Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 2 ore (facoltativo)
- partecipazione al concorso regionale di mobilità sostenibile da svolgere durante una settimana di primavera (date in definizione)

Obiettivi

- Conoscere le diverse modalità di mobilità sostenibile e attiva e comprenderne i benefici per la salute, la qualità dell'aria e la vivibilità degli spazi urbani.
- Riconoscere il tragitto casa-scuola come un'occasione quotidiana per compiere scelte di mobilità più sostenibili e consapevoli.
- Stimolare comportamenti responsabili e partecipativi legati alla mobilità, collegando l'esperienza individuale alla campagna regionale.

Descrizione

La campagna Regionale ***Piccoli passi che fanno strada***, attraverso un approccio educativo-partecipativo, coinvolge classi, famiglie e comunità educante in un **concorso di mobilità casa-scuola** della durata di una settimana, in cui vengono registrati gli spostamenti verso la scuola sul tabellone di progetto. Il percorso può essere integrato attraverso l'intervento in classe dell'educatore CEAS che, grazie a giochi, attività interattive e momenti di riflessione, prepara i bambini e i ragazzi su come le scelte di mobilità collettiva incidano sulla qualità ambientale, sulla vivibilità degli spazi urbani e sulla sicurezza reale delle strade. Muoversi in modo autonomo non è solo una scelta sostenibile: è anche un'occasione di crescita, di conquista progressiva dell'indipendenza e di scoperta del proprio territorio.

Per iscrivere la tua classe al progetto

[CLICCA QUI](#)



Scuola Secondaria di 1° grado



CLIMA INVESTIGATION

NEW

Laboratorio scientifico di Inquiring

Target

Scuola secondaria di 1° grado (tutte le classi)

Articolazione progetto

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

Obiettivi

- Scoprire la complessità del sistema Terra e la sua fragilità davanti alle attività dell'uomo.
- Ricostruire il meccanismo causa-effetto che porta alla genesi e alle conseguenze del cambiamento climatico.
- Sviluppare il pensiero logico e stimolare la manualità.
- Favorire il lavoro di gruppo e la cooperazione.

Descrizione

Il laboratorio si pone l'obiettivo di destrutturare un argomento molto complesso come il cambiamento climatico attraverso una ricostruzione del processo scientifico che ha portato alla sua definizione. Attraverso le metodologie del **learning by doing** e del **cooperative learning**, la classe viene divisa in quattro gruppi, ciascuno nei panni di una diversa categoria di scienziati: ogni gruppo **svolge esperimenti e analizza materiali** per dedurre cause ed effetti del cambiamento climatico nel proprio ambito di studio. Nel momento finale di restituzione, i gruppi condividono le proprie scoperte e, insieme, ricostruiscono il fenomeno così come ha fatto la comunità scientifica internazionale.

Per iscrivere la tua classe al progetto

[CLICCA QUI](#)



Scuola Secondaria di 1° grado



“KMO” 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 gli studenti apprendono attraverso il “fare” e il confronto con situazioni simulate. Il lavoro di squadra richiede collaborazione, dialogo e negoziazione tra i partecipanti, 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



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 rischia di ridurre alcune competenze legate all'esperienza diretta dello spazio, come la capacità di orientarsi nell'ambiente reale e di osservarlo con attenzione. 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



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 che 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 **circle time**, **riflessione guidata**, visualizzazione, **cooperative learning**.

Per iscrivere la tua classe al progetto

[CLICCA QUI](#)



Scuola Secondaria di 1° grado



ONDE INVISIBILI

NEW

Laboratorio scientifico ed esperienziale STEM

Target

Scuola secondaria di 1° grado (Classi 3°)

Articolazione progetto

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

Obiettivi

- Conoscere il concetto di energia e di tutte le sue trasformazioni.
- Comprendere i meccanismi di genesi delle onde elettromagnetiche.
- Essere consapevoli delle emissioni dei diversi strumenti e di come si gestiscono correttamente.
- Sviluppare il pensiero logico e stimolare la manualità.
- Favorire il lavoro di gruppo e la cooperazione.

Descrizione

Il laboratorio sviluppa sensibilità e consapevolezza nei confronti dell'inquinamento elettromagnetico attraverso la **sperimentazione diretta**, **strumenti multimediali** e **discussioni di gruppo**. Gli studenti, divisi in gruppi di lavoro, svolgono **esperimenti** per osservare i principi alla base di elettricità, magnetismo ed elettromagnetismo, e **misurano** con un apposito tester l'influenza elettromagnetica di alcuni strumenti di uso comune. A partire da queste esperienze, attraverso il **confronto e la discussione tra pari**, i gruppi elaborano proposte concrete per un utilizzo più consapevole dei dispositivi elettronici nella vita quotidiana. con particolare riferimento ai cellulari.

Per iscrivere la tua classe al progetto

[CLICCA QUI](#)



Scuola Secondaria di 1° grado



STUDENTI IN RETE CONTRO LA ZANZARA TIGRE Scienza sul campo

Target

Scuola secondaria di 1° grado (tutte le classi)

Articolazione progetto

- 2 incontri di 2 ore, tra aula e spazi esterni della scuola

Obiettivi

- Conoscere il mondo degli insetti, il loro ruolo ecologico e le strategie di sopravvivenza sviluppate nel tempo.
- Approfondire la biologia e i comportamenti delle zanzare in ambiente urbano, con attenzione all'impatto dei cambiamenti climatici sull'introduzione di specie invasive.
- Sviluppare comportamenti consapevoli e responsabili per ridurre la proliferazione delle zanzare nel proprio contesto di vita.
- Conoscere le malattie causate da questi insetti e come avviene la loro gestione sul territorio.

Descrizione

Il percorso guida i ragazzi alla scoperta del mondo degli insetti: struttura, classificazione, strategie di sopravvivenza e ruolo ecologico delle specie. Le conoscenze acquisite diventano la base per approfondire la biologia delle zanzare in ambiente urbano, capire l'influenza dei cambiamenti climatici sull'introduzione di **specie invasive** e conoscere le campagne di monitoraggio condotte dai Comuni in collaborazione con ARPAE e AUSL.

Il percorso alterna momenti in aula a un'**attività di ricerca sul campo** nel giardino scolastico, dove gli studenti individuano possibili focolai di sviluppo larvale e **raccogliono campioni** da osservare allo stereomicroscopio con l'ausilio del kit del giovane entomologo.

NB: L'attivazione del progetto è subordinata allo stanziamento del finanziamento regionale. In caso di mancato avvio, sarà possibile scegliere un'altra proposta.

Per iscrivere la tua classe al progetto

[CLICCA QUI](#)



Scuola Secondaria di 1° e 2° grado

RISCHIO SISMICO Laboratorio scientifico

Target

Scuola secondaria di 1° grado (classi 3°)

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

Progetto Regionale
di Sistema
Programma INFEAS

Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 2 ore

Obiettivi

- Sensibilizzare sulla pericolosità sismica del territorio e sui rischi collegati, fornendo conoscenze scientifiche sui terremoti e i loro meccanismi.
- Promuovere la prevenzione e la sicurezza, illustrando tecniche costruttive antisismiche e comportamenti appropriati.
- Stimolare il lavoro di gruppo e il pensiero critico, per permettere agli studenti di riflettere e condividere il proprio livello di consapevolezza.

Descrizione

Il progetto sensibilizza gli studenti sulla pericolosità sismica in Italia e sull'importanza della prevenzione dei rischi. Attraverso attività pratiche, come simulazioni con modellini didattici e l'esperimento del "rimbalzo elastico", che spiega come avviene un terremoto, i ragazzi imparano a conoscere la struttura della Terra e le cause dei sismi. Inoltre, attività come il "Puzzle tettonico" aiutano a comprendere perché i terremoti più forti si concentrano in determinate aree. Il progetto promuove comportamenti corretti durante l'emergenza e l'importanza di tecniche costruttive sicure.

NB: L'attivazione del progetto è subordinata allo stanziamento del finanziamento regionale. In caso di mancato avvio, sarà possibile scegliere un'altra proposta.

Per iscrivere la tua classe al progetto

[CLICCA QUI](#)



Scuola Secondaria di 2° grado



CITTÀ E COMUNITÀ IN TRANSIZIONE Le città e la sfida ai cambiamenti climatici

Target

Scuola secondaria di 2° grado (tutte le classi)

Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 esplorazione urbana del territorio di 2 ore

Obiettivi

- Coinvolgere gli studenti in un'osservazione diretta e critica del territorio urbano.
- Approfondire il tema dei cambiamenti climatici con focus sulle aree urbane e sulle soluzioni basate sulla natura.
- Stimolare la capacità di analisi e di proposta per immaginare trasformazioni degli spazi pubblici, con attenzione alle fasce più fragili.

Descrizione

Le aree urbane sono oggi al centro di processi di transizione verso modelli di città più attenti alla salute, al benessere delle comunità, alla qualità ambientale, alla mobilità a zero emissioni e all'adattamento climatico attraverso soluzioni basate sulla natura.

Il percorso coinvolge attivamente gli studenti nell'**osservazione diretta del territorio**: a partire da un inquadramento del tema in aula, la classe affronta un'**esplorazione urbana** per rilevare criticità e risorse presenti nello spazio pubblico, con l'obiettivo di immaginare e proporre trasformazioni possibili. I ragazzi e le ragazze sono invitati a riflettere, e nel caso a **modificare il proprio punto di vista**, mettendosi nei panni di chi vive quegli spazi con diverse capacità motorie e cognitive, con lo scopo di progettare una città davvero inclusiva.

NB: L'attivazione del progetto è subordinata allo stanziamento del finanziamento regionale. In caso di mancato avvio, sarà possibile scegliere un'altra proposta.

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 gli studenti, guidati da materiali strutturati, 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 caffè

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 a un progetto possono scegliere di abbinare un'uscita sul territorio, concordata con gli insegnanti in fase di programmazione e in linea con gli obiettivi del percorso scelto. Le uscite possono essere svolte in aree verdi e parchi urbani, aree di interesse naturalistico e sponde del fiume Panaro, che rivestono un ruolo particolarmente significativo per i Comuni dell'Unione, raggiungibili a piedi o utilizzando un trasporto messo a disposizione dalla scuola.

USCITE SINGOLE SUL TERRITORIO

È possibile richiedere un'uscita naturalistica anche senza abbinarla a un progetto specifico, per esplorare il territorio in mezza giornata o giornata intera accompagnati da una guida ambientale del CEAS. Le richieste si raccolgono tramite il modulo di iscrizione, nella sezione apposita.

Esempi di luoghi naturalistici visitabili:

- Percorso Sole Natura Vignola
- Parco dei Sassi di Roccamalatina
- Bosco delle Betulle, Zocca

Per tutte le mete che richiedono un mezzo di trasporto, l'organizzazione e i costi sono a carico della scuola.

LUOGHI DI INTERESSE STORICO E CULTURALE

Il CEAS promuove la conoscenza dei luoghi di valore storico e culturale presenti nei Comuni di competenza. Questi spazi non sono gestiti direttamente dal CEAS ma rappresentano opportunità di scoperta del territorio che le scuole possono scegliere di visitare autonomamente:

- Museo Civico di Vignola
- Museo Antiquarium di Spilamberto
- Museo dell'Aceto Balsamico Tradizionale di Modena di Spilamberto
- Museo della Venere e dell'Elefante di Savignano sul Panaro
- 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 il principale strumento con cui la Regione Emilia-Romagna promuove l'educazione alla sostenibilità sul territorio. La Rete RES, coordinata dal Centro Tematico Regionale di Arpa, riunisce CEAS, Comuni, scuole, associazioni e fondazioni in un lavoro condiviso di progettazione educativa su temi di rilevanza ambientale regionale. Il CEAS Valle del Panaro fa parte di questa rete e porta sul territorio i progetti sviluppati collettivamente, con la propria competenza e conoscenza locale.

Nell'ambito del Programma INFEAS 2024-2026, i progetti regionali che dovrebbero andare in continuità e quindi **presenti in catalogo per questa annualità sono:**

- Piccoli Passi che fanno strada
- Studenti in rete contro la zanzara tigre
- Rischio Sismico
- Città e comunità in transizione

Le adesioni si raccolgono attraverso il modulo di iscrizione e **l'attivazione dipenderà dai fondi regionali disponibili e dal numero di classi richiedenti**. È comunque sempre possibile scegliere una proposta alternativa tra quelle del catalogo.

Le **richieste saranno gestite** tenendo conto delle esigenze delle classi, delle ore disponibili per ciascun Comune e delle attivazioni dei singoli progetti, per garantire la migliore programmazione possibile.



MODALITÀ D'ISCRIZIONE



- **ISCRIZIONI:**
DAL 14 SETTEMBRE 2026
AL 19 OTTOBRE 2026
- **ADESIONE DIGITALE COMPILANDO L'APPOSITO**
[MODULO ONLINE](#)
- **CONTATTI DI SEGRETERIA**
info@ceasvalledelpanaro.it
3351282557
- **SITO INTERNET**
<http://www.ceasvalledelpanaro.it>.

