



CATALOGO ITINERARI PER LE SCUOLE



LE INIZIATIVE DIDATTICHE DEL
CENTRO DI EDUCAZIONE ALLA
SOSTENIBILITÀ
DELL'UNIONE TERRE DI
CASTELLI

ANNO SCOLASTICO
2024-2025



PREMESSA

l'**offerta didattica** di quest'anno scolastico è fortemente **diversificata**, per offrire a tutte le scuole d'Infanzia, Primaria, Secondarie di 1° e di 2° grado del territorio delle Terre di Castelli, la possibilità di scegliere il percorso che meglio rispecchia le esigenze educative e il programma scolastico.

In totale presentiamo **18 proposte didattiche**, in continuità rispetto allo scorso anno scolastico, tutte articolate in uno o due **incontri in classe** e una **uscita sul territorio**, che potrà essere organizzata in base al Comune di appartenenza e alle necessità della singola classe.

Il progetto utilizza **diverse metodologie didattiche**, differenziate a seconda del target scolastico, per rispondere meglio alle esigenze della scuola e degli studenti in termini di crescita sociale, apprendimento e coinvolgimento. Un'attenzione particolare è stata dedicata alla ricerca di novità in campo scientifico e pedagogico e di nuovi strumenti per la didattica a distanza, in caso di nuove restrizioni dovute alla Pandemia.

Le nuove proposte didattiche supportano e accompagnano gli studenti nel passaggio dalla conoscenza alla competenza e li conducono alle rilevanti sfide promosse dai Sustainable Development Goal (SDGs) dell'**Agenda 2030**. Per tale ragione ogni laboratorio vuole contribuire al raggiungimento di uno o più Goal, per perseguire obiettivi comuni di sostenibilità, coinvolgendo studenti e docenti del territorio.

Di seguito le **schede descrittive** della proposta didattica suddivise per target scolastico:

- **SCUOLA DELL'INFANZIA:** Un Giardino Straordinario, Abbasso lo Smog!, Rifiuti in Gioco, Amici a 4 zampe.
- **SCUOLA PRIMARIA:** Amici a 4 zampe, Le Olimpiadi dei rifiuti, Energioca, Missione Futuro, Un Caso per Bio-Detective, Il Fiume racconta
- **SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO:** Non Cambiare il Clima Cambia tu, Missione Terra - Risorse, Missione Terra - Alimentazione e Sostenibilità, Missione Terra - Energia, Orientiamoci.
- **SCUOLA SECONDARIA DI 2° GRADO:** Orienteering e lettura del paesaggio, Guida per caso, A Scuola di 2030, Be The Change.

E' possibile richiedere l'adesione al progetto, compilando l'apposito **Modulo**.
Le richieste verranno accolte fino ad esaurimento ore disponibili. Gli insegnanti delle classi accettate saranno poi contattati per programmare le attività.



SCUOLA DELL'INFANZIA

UN GIARDINO STRAORDINARIO - Esperienze in giardino

Target

Scuola dell'Infanzia (tutte le sezioni)

Articolazione progetto

- 2 incontri in classe o nel giardino della scuola di 1,5 ore l'uno
- 1 uscita sul territorio (facoltativa)

Obiettivi

- Acquisire il concetto di biodiversità e comprendere l'importanza delle risorse naturali nel proprio territorio.
- Conoscere la fauna e la flora locale e i principali meccanismi che regolano gli equilibri naturali.
- Saper riconoscere comportamenti non rispettosi dell'ambiente.
- Partecipare attivamente alle esperienze di gruppo e imparare a condividere.
- Stimolare la curiosità, l'esplorazione e l'attività manipolativa.

Descrizione

Il progetto permette ai bambini di scoprire in modo coinvolgente il giardino della scuola, tramite il racconto di una storia e la realizzazione di **attività esperienziali** basate su creatività e **multisensorialità**. Al centro è la natura, come fonte primaria di esperienze percettive, di stimolazione della curiosità e della creatività. Il tutto favorendo l'interazione con i pari e gli adulti, attraverso lo svolgimento di giochi e attività di gruppo.



Per iscrivere la tua classe al progetto
clicca [QUI](#)



SCUOLA DELL'INFANZIA

ABBASSO LO SMOG! - Gioco Cooperativo sulla Mobilità Sostenibile

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 mobilità all'interno della città,
- Distinguere i diversi mezzi di trasporto sostenibili e non 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 evitando il traffico. L'approccio hands-on laboratoriale e cooperativo, e di cooperative learning favoriscono la creazione di un ambiente divertente e informale, che permette di sperimentare soluzioni e metterle in pratica.

Attraverso il gioco vengono stimolate 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

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 saperne riconoscere le varie tipologie e i materiali di cui sono composti.
- Orientare bambine/i 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
- Attraverso il gioco potenziamento delle discipline motorie e della capacità di riflessione sulle proprie 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 a squadre, i bambini sviluppano l'acquisizione di pratiche quotidiane sostenibili. Utilizzando una didattica inclusiva, ogni alunno può dare il proprio contributo nel superamento delle prove e al termine può riportare ai compagni e agli insegnanti le informazioni apprese durante il percorso.



Per iscrivere la tua classe al progetto
clicca [QUI](#)



SCUOLA DELL'INFANZIA

SCUOLA PRIMARIA

AMICI A 4 ZAMPE - Impariamo i segnali degli animali

Target

Scuola dell'Infanzia (tutte le sezioni)
Scuola Primaria (classi 1[^] e 2[^])

Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 1,5 / 2 ore
- 1 uscita sul territorio (facoltativa)

Obiettivi

- Potenziare lo sviluppo emotivo, cognitivo e comportamentale.
- Promuovere la conoscenza degli animali "domestici" e dei loro modi di comunicare
- Promuovere comportamenti più consapevoli e rispettosi per un corretto avvicinamento all'interazione con gli animali.
- Sviluppare consapevolezza di se delle proprie emozioni e la comunicazione tra pari.

Descrizione

Attraverso immagini, video, racconti e giochi il laboratorio si presentano principali animali impiegati nei progetti di Pet Therapy (cane, gatto, cavallo, asino, coniglio) mostrandone caratteristiche, comportamenti, curiosità e promuovendo la capacità di leggere i segnali di ogni specie. In questa **cornice ludica e dinamica**, i bambini apprendono le **cure verso l'altro e se stessi**, aumentano l'**autostima**, la fiducia, il senso di **responsabilità**, ma anche la consapevolezza delle emozioni provate.

NB: per ragioni sanitarie non verranno portati gli animali in classe. Verranno svolte attività di tipo referenziale, cioè non in presenza di animali reali. Queste attività sono documentate nella letteratura scientifica riguardante la Pet Therapy come efficaci allo stesso modo rispetto all'incontro con l'animale reale.



Per iscrivere la tua classe al progetto
clicca [QUI](#)



SCUOLA PRIMARIA

LE OLIMPIADI DEI RIFIUTI - Gioco a squadre

Target

Scuola Primaria (classi 1[^] e 2[^])

Articolazione progetto

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

Obiettivi

- Stimolare le prime riflessioni sui concetti di materiali, prodotti, rifiuti.
- Favorire la buona pratica della raccolta differenziata.
- Promuovere comportamenti più consapevoli e rispettosi nei confronti dell'ambiente attraverso la conoscenza, l'osservazione, il gioco e le emozioni.
- Favorire l'espressività, la creatività, la fantasia e le capacità manipolative e manuali.

Descrizione

Gli alunni vengono coinvolti in un divertente **gioco a squadre** "Le olimpiadi dei rifiuti", per imparare le regole per una buona e consapevole gestione del rifiuto urbano. Attraverso divertenti e coinvolgenti prove i bambini imparano a confrontarsi e condividere idee e soluzioni. Un **laboratorio manuale di riciclo creativo** completa l'attività e incrementa la valorizzazione del rifiuto come risorsa, secondo la metodologia **hands on**. Le famiglie saranno coinvolte nel reperire materiale di recupero per la realizzazione del laboratorio.



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, senza sprechi e imparano a riconoscere le energie alternative. In questo laboratorio si propone un'attività di **gaming**, una modalità accattivante e coinvolgente che permette di approfondire la tematica trattata tramite l'inserimento di punti, sfide e ricompense e permette di raggiungere i risultati attesi.



Per iscrivere la tua classe al progetto
clicca [QUI](#)



SCUOLA PRIMARIA

MISSIONE FUTURO! - Libro Game sul cambiamento climatico

Target

Scuola Primaria (classi 3[^], 4[^], 5[^])

Articolazione progetto

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

Obiettivi

- Esplorare modalità di apprendimento attivo, che incoraggiano gli alunni a cercare risposte e soluzioni sulla base delle conoscenze apprese.
- Stimolare la creatività e la fantasia
- Favorire prime riflessione 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 di un **libro game**, i bambini diventeranno i protagonisti di una grande avventura che li porterà a scoprire le principali problematiche legate alla crisi climatica e il ruolo che ognuno può 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 il pianeta per un futuro sostenibile.

Il gioco che si sviluppa attraverso le metodologie del **cooperative learning** e del **problem solving**, facilitando la cooperazione e il superamento condiviso di limiti e di ostacoli. La cornice narrativa dentro cui si sviluppa l'attività favorisce un **coinvolgimento emotivo** e fornisce una chiave di accesso più immediata ai concetti più 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[^], 5[^])

Articolazione progetto

- 1 incontro in classe da 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. Qualcuno ha abbandonato dei rifiuti nel bel mezzo del bosco e i cittadini non possono accettarlo.

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 per il futuro del pianeta; il **gioco di ruolo**, che fornisce molteplici stimoli all'apprendimento attraverso l'**imitazione** e l'azione, porta all'utilizzo di **problem solving, capacità logiche e collaborative**. L'attività si chiude con un momento di libero sfogo per l'immaginazione e l'ideazione di una città ideale in cui vivere.



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 degli sfruttamenti ripetuti nei secoli e degli inquinamenti.
- Accrescere la consapevolezza rispetto al rischio idrogeologico e alla necessità di manutenzione del territorio.
- Stimolare la curiosità con l'uso dell'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 e favorire 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 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 possono 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 visione e l'interpretazione di dati e di testimonianze scientifiche, i ragazzi, attraverso il **dialogo** e la **partecipazione attiva**, vengono stimolati a confrontarsi sul manifestarsi di fenomeni estremi e a valutare l'impatto del cambiamento climatico sul territorio. A seguire, grazie all'approccio **Hands-on**, la classe è coinvolta in esperimenti e prove pratiche che permettono di assimilare meglio i concetti affrontati. Oltre alle competenze sul tema che vengono acquisite, l'approccio collaborativo e di gruppo li rende promotori del proprio apprendimento e li coinvolge attivamente nella comprensione e elaborazione dei concetti.



Per iscrivere la tua classe al progetto
clicca [QUI](#)



SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

MISSIONE TERRA RISORSE - Laboratorio esperienziale

Target

Scuola Secondaria di primo grado (**classi 1°**)

Articolazione progetto

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

Obiettivi

- Focalizzare l'attenzione sulle correlazioni tra uomo e ambiente con particolare riferimento allo sfruttamento del territorio.
- Approfondire tematiche quali a crisi idrica e la limitatezza delle risorse e capire relazione/ impatto delle azioni antropiche.
- Favorire un senso di responsabilità verso lo sfruttamento delle risorse, con particolare attenzione a quella idrica e l'adozione di stili di vita sostenibili.
- Sviluppare la socializzazione, il lavoro di gruppo e il confronto fra pari.

Descrizione

Viviamo in un'epoca geologica denominata dagli studiosi Antropocene, in cui l'ambiente terrestre viene fortemente condizionato su scala locale e globale dagli effetti dell'azione umana. In questo percorso i ragazzi sono chiamati a riflettere e approfondire in modo dinamico e coinvolgente il tema della **gestione delle risorse** da parte dell'uomo e della **crisi climatica e in particolar modo alla crisi idrica in atto**, con lo scopo di sollecitare **idee e soluzioni condivise**. Attività pratiche e momenti di approfondimento suscitano negli alunni uno spirito critico e riflessioni costruttive rispetto alla tematica affrontata.



Per iscrivere la tua classe al progetto
clicca [QUI](#)



SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

MISSIONE TERRA ALIMENTAZIONE E SOSTENIBILITA' - Laboratorio esperienziale

Target

Scuola Secondaria di primo grado (**classi 2°**)

Articolazione progetto

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

Obiettivi

- Focalizzare l'attenzione sulle correlazioni tra uomo e ambiente con particolare riferimento allo sfruttamento del territorio.
- Approfondire tematiche di sostenibilità e consumo consapevole.
- Capire i meccanismi che sottendono all'economia circolare e l'impatto "invisibile" delle nostre scelte, favorendo l'adozione di stili di vita sostenibili.
- Sviluppare la socializzazione, il lavoro di gruppo e il confronto fra pari.

Descrizione

Viviamo in un'epoca geologica denominata dagli studiosi Antropocene, in cui l'ambiente terrestre viene fortemente condizionato su scala locale e globale dagli effetti dell'azione umana. In questo percorso i ragazzi sono chiamati a riflettere e approfondire in modo dinamico e coinvolgente il tema della **alimentazione** e della **spesa sostenibile**, a riflettere sulle **filieri degli alimenti e degli oggetti di utilizzo quotidiano**, per stimolare idee e soluzioni condivise. **Attività pratiche e momenti di approfondimento** suscitano negli alunni uno spirito critico e riflessioni costruttive rispetto alla tematica affrontata.



Per iscrivere la tua classe al progetto
clicca [QUI](#)



SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

MISSIONE TERRA ENERGIA - Laboratorio esperienziale

Target

Scuola Secondaria di primo grado (**classi 3°**)

Articolazione progetto

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

Obiettivi

- Focalizzare l'attenzione sulle correlazioni tra uomo e ambiente con particolare riferimento allo sfruttamento del territorio.
- Approfondire tematiche quali lo sfruttamento delle risorse fossili e indagare le relazioni meno evidenti con le azioni antropiche.
- Capire i vantaggi delle fonti energetiche rinnovabili, favorendo l'adozione di stili di vita sostenibili.
- Sviluppare la socializzazione, il lavoro di gruppo e il confronto fra pari.

Descrizione

Viviamo in un'epoca geologica denominata dagli studiosi Antropocene, in cui l'ambiente terrestre viene fortemente condizionato su scala locale e globale dagli effetti dell'azione umana. In questo percorso i ragazzi sono chiamati ad approfondire il tema delle **energie rinnovabili** e dello **sfruttamento delle risorse** da parte dell'uomo, la comprensione delle problematiche nell'**uso delle risorse energetiche** con lo scopo di sollecitare idee e soluzioni condivise. **Attività pratiche e momenti di approfondimento** suscitano negli alunni uno spirito critico e riflessioni costruttive rispetto alla tematica affrontata.



Per iscrivere la tua classe al progetto
clicca [QUI](#)



SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

ORIENTIAMOCI - Gioco a squadre

Target

Scuola Secondaria di primo 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

- Focalizzare l'attenzione sull'osservazione e la comprensione del proprio territorio.
- Acquisizione delle basi di cartografia e tecniche di orientamento.
- Favorire un senso di responsabilità nel movimento nello spazio, attenzione e capacità di orientamento.
- 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 orientamento o di osservazione; questa attività, attraverso esercizi e giochi, vuole stimolare l'attenzione dei ragazzi nei confronti spazio circostante e l'acquisizione di **competenze matematiche** pratiche, oltre che **cartografiche** e di interpretazione del paesaggio. la prospettiva della gara stimola l'attenzione e l'interesse dei ragazzi oltre alla collaborazione e al **problem solving**.



Per iscrivere la tua classe al progetto
clicca [QUI](#)



SCUOLA SECONDARIA DI 2° GRADO

ORIENTEERING E LETTURA DEL PAESAGGIO - Laboratorio a gruppi

Target

Scuola Secondaria di secondo grado (tutte le classi, diversificando gli esercizi in base all'età)

Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 incontro di progettazione sul territorio 3 ore
- 1 incontro finale con prova del percorso progetto in modalità gara sulla base della progettazione fatta in un parco sul territorio 2 ore

Obiettivi

- Focalizzare l'attenzione sull'osservazione e la comprensione del proprio territorio.
- Sfruttare tecnologie a disposizione di tutti per acquisire competenze cartografiche e analitiche dello spazio.
- Favorire un senso di responsabilità nel movimento nello spazio, attenzione e capacità di orientamento.
- 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 orientamento o di osservazione dell'ambiente ma anche delle relazioni, questa attività parte dalla comprensione del territorio e delle basi cartografiche che ne permettono la lettura e si incentra sull'utilizzo di semplici tecnologie per stimolare la conoscenza dell'ambiente circostante. Con l'approccio **learning by doing** i ragazzi acquisiscono le competenze cartografiche necessarie per creare un percorso di **orienteering**, il lavoro di squadra permette di rafforzare la collaborazione, la creatività e il **problem solving**. L'utilizzo del gioco stimola i ragazzi all'acquisizione di nuove conoscenze con un approccio attivo invece che passivo facendo in modo che queste possano essere consolidate.



Per iscrivere la tua classe al progetto
clicca [QUI](#)



SCUOLA SECONDARIA DI 2° GRADO

GUIDA PER CASO – Contest di video making

Target

Scuola Secondaria di secondo grado (tutte le classi, diversificando gli esercizi in base all'età)

Articolazione progetto

- 1 visita a uno dei musei del territorio o delle zone naturali accompagnati da una guida ambientale escursionistica con acquisizione degli strumenti.
- 1 incontro di progettazione del video 2 ore

Obiettivi

- Focalizzare l'attenzione sull'osservazione e la comprensione del proprio territorio.
- Sfruttare tecnologie a disposizione, e l'approccio hands on e learning by doing per acquisire competenze naturalistiche e culturali legate al territorio in cui si vive.
- Favorire un senso appartenenza e di responsabilità per la propria cultura.
- Sviluppare la socializzazione, il lavoro di gruppo e il confronto fra pari e il problem solving.

Descrizione

Il laboratorio si concentra sulla **scoperta della cultura e dell'ambiente** del territorio con un approccio interattivo e attivo, che permette ai ragazzi di essere protagonisti nell'**acquisizione di competenze** e nella **divulgazione scientifica**. Dopo una percorso guidato nel luogo scelto, gli studenti suddivisi in gruppi, sono invitati a creare un **video racconto** per valorizzare un museo, un luogo o una peculiarità del territorio. Il **lavoro cooperativo** offre spazio per la creatività e la collaborazione tra pari, permettendo di mettere a disposizione del gruppo **competenze digitali e creative** che possano valorizzare il lavoro svolto. I migliori video vinceranno un premio e saranno pubblicati sul sito del CEAS Valle del Panaro e sulle relative pagine social.



Per iscrivere la tua classe al progetto
clicca [QUI](#)



SCUOLA SECONDARIA DI 2° GRADO

A SCUOLA DI 2030 - World caffè

Target

Scuola Secondaria di primo grado (tutte le classi)

Articolazione progetto

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

Obiettivi

- Coinvolgere gli studenti in maniera attiva sulle tematiche dell'Agenda 2030 attraverso attività pratiche e riflettere in modo critico sulle strategie adottate a livello locale.
- Trattare la tematica dell'utilizzo delle risorse naturali da un punto di vista "non comune", per aumentare la consapevolezza rispetto alle implicazioni del sovra utilizzo e sovra produzione da parte dell'uomo.

Descrizione

L'attività laboratoriale proposta utilizza il metodo denominato **World Cafè** che permette di affrontare argomenti complessi utilizzando una modalità colloquiale, come il dialogo, il confronto e la discussione tra pari. La **modalità informale** permette ai ragazzi di proporre idee e di illustrare punti di vista differenti creando opportunità di scambio e partecipazione al dialogo. In un primo momento la classe viene suddivisa in 4 o 5 tavoli di lavoro che ruotano in diverse postazioni appositamente predisposte che stimolano il dialogo e il confronto; a seguire una discussione in stile **Town Meeting** aiuterà a trarre conclusioni e proporre idee per il futuro.



Per iscrivere la tua classe al progetto
clicca [QUI](#)



SCUOLA SECONDARIA DI 2° GRADO

BE THE CHANGE - Esperienze sul territorio di benessere e sostenibilità

Target

Scuola Secondaria di secondo grado (tutte le classi)

Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 2 ore
 - 2 incontri in classe di 1 ora (distanziati nel tempo)
 - 1 uscita sul territorio - escursione*
 - 1 uscita sul territorio - plogging*
- * in alternativa: soggiorno residenziale di 2 giorni

Obiettivi

- Coinvolgere gli studenti in maniera attiva sulle tematiche legate al proprio benessere psico-fisico, alla coscienza del proprio corpo e alla conoscenza del territorio, in un'ottica di sostenibilità ambientale.
- Sviluppare consapevolezza rispetto alle modalità per crescere come individui consapevoli dotati di un proprio punto di vista.
- Sviluppare un senso di responsabilità nei confronti delle proprie scelte e del vivere quotidiano, ponendo particolare attenzione alle scelte ambientalmente sostenibili e responsabili.
- Favorire l'adozione di stili di vita e modelli economici nuovi, meno impattanti per il pianeta.
- Sviluppare la socializzazione, il lavoro di gruppo, il confronto fra pari e il problem solving.

Descrizione

L'attività proposta permette di affrontare argomenti complessi utilizzando una **modalità colloquiale**, attraverso il dialogo, il **confronto** e la **discussione tra pari**. Si affrontano insieme ai ragazzi argomenti quali lo sfruttamento delle risorse, il greenwashing ed esempi concreti di stili di vita attenti al pianeta. **A seguire** la classe verrà suddivisa in gruppi e verrà chiesto loro di portare avanti un progetto individuale, che verrà presentato ai compagni a distanza di circa 15 giorni. **In un terzo incontro** i ragazzi sono invitati a presentare ai compagni i risultati dei progetti realizzati, con uno spirito di confronto e collaborazione fra pari. **Le uscite** sul territorio completano l'esperienza, per rafforzare il legame con i compagni e con il territorio e favorire sempre di più la frequentazione dell'ambiente esterno.



Per iscrivere la tua classe al progetto
clicca [QUI](#)



USCITE SUL TERRITORIO

USCITE 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 Ecologia e Storia Naturale di Marano s/P, 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 CIVICO DI ECOLOGIA E STORIA NATURALE DI MARANO S/P

MUSEO ANTIQUARIUM DI SPILAMBERTO

MUSEO DELL'ACETO TRADIZIONALE DI MODENA 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 il nuovo 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, a breve saremo in grado di comunicarvi quali attività potranno essere realizzate nelle scuole dell'Unione nel corrente anno scolastico.

Con molta probabilità le opportunità saranno le seguenti:

- **La Scuola In Natura**
- **Studenti in Rete Contro la ZANZARA TIGRE**
- **Rischio Sismico**
- **Siamo Nati per Camminare**

Sarà nostra cura informarvi quanto prima e raccogliere le adesioni delle singole classi.



ALTRE OPPORTUNITÀ

PROPOSTE DIDATTICHE E ATTIVITA' SUL TERRITORIO SOSTENUTE DA:

- **Ente Parchi Emilia Centrale:** proposte didattiche per tutti i target che affrontano le tematiche naturalistiche, ambientali e storiche del territorio, che oltre a soddisfare il bisogno d'avventura e di socializzazione degli studenti, favoriscono il contatto con l'ambiente, incoraggiando la capacità di stupirsi ed emozionarsi di fronte alla natura. Per consultare l'offerta completa [CLICCA QUI](#)
- **Consorzio della Bonifica Burana** , proposta rivolta principalmente alle scuole primarie (classi quarte e quinte) e secondarie di 1° grado (classi prime), che ha come obiettivo principale di far comprendere i meccanismi che regolano il percorso delle acque meteoriche da monte a valle e l'importanza che i corsi d'acqua hanno per la gestione del territorio. Per consultare l'offerta completa [CLICCA QUI](#).



MODALITÀ DI ISCRIZIONE

- **ISCRIZIONI APERTE FINO AL 31 OTTOBRE 2024**
- **ADESIONE DIGITALE COMPILANDO L'APPOSITO MODULO ONLINE**
- **CONTATTI DI SEGRETERIA**
info@ceasvalledelpanaro.it
3351282557
- **SITO INTERNET**
http://www.ceasvalledelpanaro.it.

