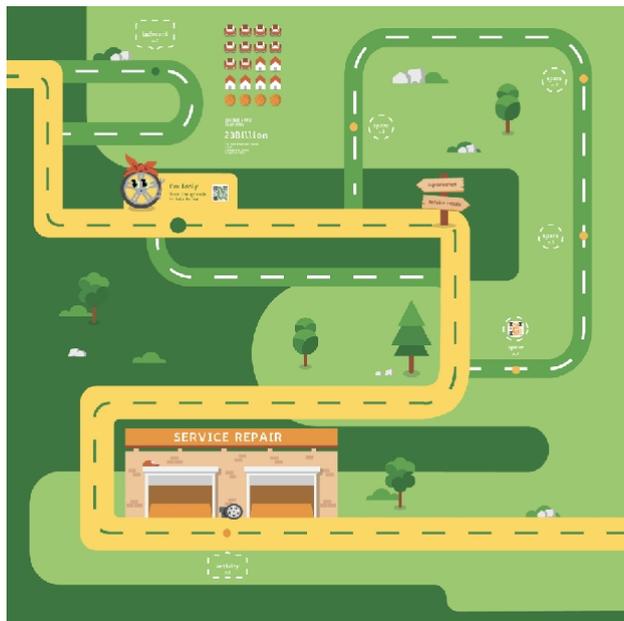


# CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI: MUSEO JUNKY PARK

Mat e Coding educativo digitale

INIZIO



FINITURA



**Numero del progetto:**

2023-1-IT02-KA220-SCH-000157934

Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.

**Attribution-NonCommercial-  
ShareAlike 4.0 International**



# ANALISI DEL CONTESTO



SUPERMARKET



0



3





8/9 Y



## CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI: MUSEO JUNKY PARK

### Impostazione del programma di insegnamento

Questo progetto si sviluppa in 4 incontri di circa un'ora ciascuno da completare in sequenza. Questo kit illustra le indicazioni pratiche per ogni attività e la relativa tempistica.

### Scenario

Questo progetto è incentrato sul tema delle "7 R" della sostenibilità: Rifiuto, Riduzione, Riutilizzo, Riuso, Riciclo, Recupero e Ripensamento. Utilizzando una coinvolgente storia di fantasia ambientata in un luogo unico, il Junky Park Museum, questo progetto invita i giovani studenti a esplorare ogni "R" attraverso una narrazione creativa e attività interattive.

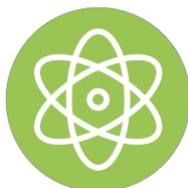
La storia segue Robbie, un robot speranzoso ed ecologista che aspira a diventare una guida a tempo pieno del Junky Park Museum. Progettato per ispirare i visitatori, Robbie è al suo ultimo giorno di prova per dimostrare di avere le carte in regola per guidare gli ospiti attraverso le esposizioni del museo sulla sostenibilità. La sua missione è quella di educare un gruppo di bambini all'importanza della gestione dell'ambiente. Introducendo le 5 "R" fondamentali della produzione e del consumo sostenibili, Robbie spera di impressionare Capitan Sorting, il severo ma giusto direttore del museo, e di assicurarsi il posto di guida permanente.

Nel corso della loro avventura al Junky Park Museum, Robbie e i bambini incontrano diversi aiutanti, ognuno dei quali offre spunti unici sulla sostenibilità. Da Wasty, un compagno di guida specializzato nella riduzione dei rifiuti, a Tooly, l'ingegnoso tecnico del parco, e Shade, un visitatore impegnato con una propria prospettiva sulle questioni ambientali, questi personaggi guidano il gruppo attraverso attività pratiche. A ogni tappa, Robbie li introduce a modi pratici per integrare i principi di Rifiuto, Riduzione, Riuso, Riutilizzo e Riciclo nella vita quotidiana.

Mentre Robbie e i bambini imparano insieme, non solo si avvicinano alla loro destinazione finale, ma acquisiscono anche una comprensione più profonda del loro ruolo nella protezione dell'ambiente. Alla fine del viaggio, gli studenti avranno esplorato il messaggio di responsabilità del museo, acquisito conoscenze e si saranno divertiti lungo il percorso, preparandosi a diventare consumatori più attenti e sostenitori di un futuro più verde.

Questo progetto utilizza la storia di Robbie per creare un'esperienza di apprendimento significativa e strutturata in quattro lezioni coinvolgenti, ciascuna dedicata all'esplorazione di una o più delle 5R. Queste lezioni sono state progettate per essere interessanti, stimolanti e memorabili, in modo da instillare nei giovani studenti una conoscenza che va al di là della classe e del mondo reale.

### Soggetti coinvolti



SCIENZA



CIVICA



TECNOLOGIA



ARTE

## Esigenze pedagogiche

Questo progetto offre un'esperienza dinamica e pratica che fornisce ai bambini conoscenze e competenze essenziali per la consapevolezza ambientale e la crescita personale. Di seguito sono riportati i bisogni essenziali affrontati:

- Sensibilizza alle questioni ambientali mostrando l'impatto delle abitudini di consumo e incoraggiando scelte responsabili;
- Promuove il pensiero critico, in quanto i bambini si impegnano in scenari che richiedono loro di fare delle scelte e di applicare le 7R a situazioni reali;
- Favorisce l'empatia collegandosi all'obiettivo di Robbie ed esponendoli a diverse prospettive sulla sostenibilità attraverso vari personaggi;
- Sviluppa le capacità di lavoro di squadra attraverso attività di gruppo, enfatizzando la responsabilità collettiva necessaria per il cambiamento ambientale;
- Rafforza i concetti di sostenibilità attraverso attività pratiche legate a ciascuna delle 5R, rendendo l'apprendimento interattivo e memorabile;
- Instilla abitudini sostenibili e durature introducendo ripetutamente le 7R in modi divertenti e strutturati che i bambini possono applicare nella vita quotidiana;
- Incoraggia la curiosità nei confronti dell'ambiente mentre i bambini lo esplorano. Gli espositori di Junky Park e le loro scelte influenzano il mondo.

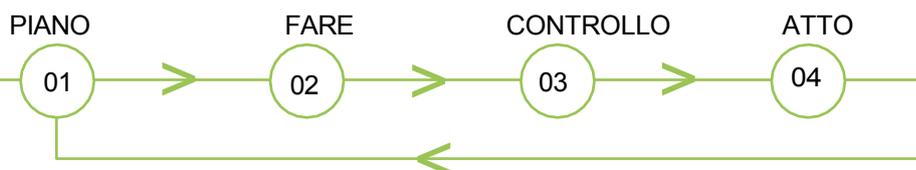
## Obiettivi pedagogici

I seguenti obiettivi assicurano che i bambini non solo imparino a conoscere la sostenibilità, ma acquisiscano anche abilità e atteggiamenti pratici che guideranno le loro scelte future e ispireranno una costante curiosità per l'ambiente.

- I bambini saranno in grado di definire con chiarezza ognuna delle 7R e di distinguere come ogni pratica contribuisce alla sostenibilità;
- Gli studenti individueranno come le scelte quotidiane influiscono sull'ambiente;
- Alla fine del progetto, i bambini avranno praticato almeno un'applicazione reale delle 5R;
- Gli studenti dimostreranno di saper scegliere opzioni ecologiche quando devono prendere decisioni di consumo quotidiano;
- I bambini svilupperanno un senso di responsabilità per l'impatto delle loro azioni sul pianeta, rendendoli più consapevoli del loro ruolo nella gestione dell'ambiente;
- Gli studenti parteciperanno attivamente a compiti di gruppo, imparando a collaborare con gli altri per completare sfide incentrate sulla sostenibilità;
- Il progetto stimolerà l'interesse a conoscere meglio la natura e l'ecologia, incoraggiando i bambini a continuare a esplorare i temi della sostenibilità anche al di fuori della classe.

Il **CICLO DI DEMING (ciclo PDCA)** è un metodo per l'implementazione di continua, testare le modifiche e risolvere i problemi.

## Metodologia miglioramenti.



01\_Pianificare e programmare le unità/attività didattiche.

02\_Svolgere le attività (unità didattiche; sessioni di formazione teorica; sessioni di formazione pratica/laboratorio).

03\_Continuare a controllare che gli obiettivi siano raggiunti e che tutte le gli studenti hanno acquisito nuove competenze in modo omogeneo.

**04\_AI** termine di ogni sessione l'insegnante valuta il lavoro svolto, osserva e identifica le criticità e i modi per attuare azioni correttive per il futuro.

# RIFIUTI E RIDURRE

SUPERMARKET

1  
LEZIONE



Questa sezione della mappa è dedicata alla prima lezione. A livello grafico presenta tutti gli elementi utili per la narrazione e il attività correlate.



Gli obiettivi sono stati concepiti per introdurre gli studenti ai concetti fondamentali del consumo sostenibile, incoraggiandoli a prendere decisioni più ponderate ed ecologiche nella loro vita quotidiana. Questi sono:

- Identificare i principi chiave delle 7R del consumo sostenibile. Gli studenti saranno introdotti ai tre principi fondamentali delle 7R, con particolare attenzione alla comprensione di "Ridurre" e "Rifiutare" in modo più approfondito. Saranno in grado di articolare il significato di ciascun principio e il motivo per cui è essenziale per la gestione dell'ambiente;
- Comprendere l'importanza di ridurre gli acquisti superflui. I bambini impareranno il concetto di "ridurre" esplorando l'impatto ambientale del consumo eccessivo. Comprendranno il valore di ridurre al minimo gli acquisti di oggetti superflui per conservare le risorse e ridurre i rifiuti;
- Riconoscere il valore del rifiuto di prodotti dannosi per l'ambiente. Attraverso discussioni ed esempi, gli studenti comprenderanno il principio del "rifiuto", imparando a fare scelte consapevoli che evitino prodotti dannosi per l'ambiente. Comprendranno come il rifiuto di alcuni prodotti contribuisca a proteggere gli ecosistemi e a ridurre l'inquinamento.

## Aspetti necessari

La storia e le sue attività richiedono:

- un educatore che parteciperà attivamente alla lezione;
- un display su cui proiettare la mappa durante e dopo la lettura della storia e per visualizzare i video proposti per alcune attività;
- un computer/tablet con cui i bambini possono svolgere parte delle attività e della programmazione su Scratch (un ambiente di programmazione gratuito, con un linguaggio di programmazione grafico).

## Metodologia

### ATTENZIONE:

Tempo di correzione

L'errore in STEAM è un momento fondamentale: tutti gli errori sono una lezione e da essi si può imparare e migliorare insieme. L'errore deve essere corretto in modo positivo senza alcuna penalizzazione (rimprovero, giudizio negativo, ecc.).

La correzione coinvolge il gruppo nella ricerca delle soluzioni migliori e nella spiegazione dei motivi (apprendimento cooperativo - intelligenza collettiva).

### **NARRAZIONE E DISCUSSIONE (FASE 1) - 10 min.**

Questa fase sarà dedicata alla narrazione. Durante la narrazione l'educatore proietterà la mappa su uno schermo. Alla fine l'educatore spiegherà l'argomento della lezione mostrando un video esplicativo.

### **CODIFICA DA ZERO (FASE 2) - PER TUTTA LA LEZIONE**

Durante la lezione i bambini faranno programmazione a blocchi su Scratch.

### **ATTIVITÀ 1 /DISCUSSIONE E VIDEO - 15 min.**

L'educatore avvierà una discussione per approfondire il tema della prima lezione. Se necessario, verrà proiettato un video esplicativo.

### **ATTIVITÀ 2 /GIOCO SULLO SCRATCH - 30 min.**

L'educatore aiuterà i bambini a partecipare a una simulazione di cassa al supermercato. Questa attività sarà ulteriormente spiegata nell'opuscolo aggiuntivo.

## Passo 1

L'educatore legge con attenzione la frase (evidenziata con l'italico) ai bambini incoraggiandoli a partecipare.

Questa lezione ha lo scopo di introdurre l'argomento del progetto.

In questa prima fase l'educatore mostrerà un video sul 12° obiettivo L'Agenda 2030 per uno sviluppo sostenibile (SDGs).

*Robbie è un'aspirante guida del museo Junky Park e tutti voi (gli alunni) dovrete aiutarlo a superare le prove finali prima di essere assunto.*

All'arrivo al Junky Park Museum, i bambini si riuniscono al "Welcome Point", l'area di introduzione principale del museo. Qui l'educatore li accoglierà calorosamente e darà il via alla giornata, guidandoli attraverso la prima parte della mappa del progetto e illustrando il percorso che seguiranno.

L'educatore introdurrà quindi l'obiettivo 12 degli Obiettivi di sviluppo sostenibile (SDG) delle Nazioni Unite, tratto dall'Agenda 2030: "Consumo e produzione responsabili". Utilizzando un linguaggio adatto ai bambini, l'educatore spiegherà che questo obiettivo si concentra su come tutti, adulti e bambini, possono fare scelte che proteggono il pianeta riducendo gli sprechi, risparmiando risorse e prendendo solo ciò che è necessario. Incoraggerà i bambini a riflettere su come le loro scelte quotidiane, come gli oggetti che comprano e usano, possano avere un impatto sull'ambiente e su cosa significhi essere consumatori responsabili.

Per rendere più chiara la spiegazione, la classe guarderà un video su YouTube su questo tema, intitolato **Consumo e produzione responsabili. SDG 12. Obiettivi di sviluppo sostenibile per i bambini** del 2023.



Premere il pulsante per guardare il video

Per coinvolgere attivamente i bambini, l'educatore presenterà una breve discussione sul significato di "responsabilità" in relazione all'ambiente.

Verranno poste domande come: "Perché pensi che sia importante non sprecare le cose?" e "Ti viene in mente qualcosa che hai a casa e che potrebbe essere riutilizzato invece di essere buttato via?". Questo breve dialogo incoraggerà gli studenti a collegare le loro esperienze personali agli obiettivi più ampi del consumo sostenibile e a iniziare a pensare in modo critico al loro ruolo nell'avere un impatto positivo sul pianeta.

Al termine di questa fase, i bambini avranno una conoscenza di base della struttura del museo, dello scopo dell'avventura della giornata e una prima comprensione del consumo responsabile, mentre si preparano a esplorare pratiche sostenibili più specifiche all'interno del museo.

Si spostano quindi al secondo punto di interesse della mappa, dove viene presentato il primo personaggio: "Wasty", sacchetto di plastica e guida esperta all'interno del museo.

## Passo 2

L'educatore aiuta i bambini a realizzare il codice di programmazione a blocchi su Scratch.

Durante questa lezione la classe guidata dall'educatore utilizzerà la programmazione a blocchi su Scratch seguendo i passaggi spiegati nel primo capitolo dell'opuscolo aggiuntivo dedicato denominato **MAT10. Alfabetizzazione del codice per le lezioni**.

In questa parte specifica l'educatore darà una breve spiegazione sull'uso di Scratch, al fine di ricreare la storia sul programma insieme ai bambini.

## ATTIVITÀ 1

In questa fase l'educatore, dopo aver presentato la storia, spiega le prime due R. Se necessario, ai bambini viene mostrato un video esplicativo.

L'educatore introdurrà i bambini a due delle R fondamentali di sostenibilità: Rifiuto e Riutilizzo. Per rendere i concetti coinvolgenti e relazionabili, Robbie, l'aspirante robot guida, avrà un ruolo centrale nell'aiutare i bambini a collegare queste idee agli scenari del mondo reale.

### **Rifiutare: dire no a scelte dannose**

L'educatore spiegherà che rifiutare significa dire no agli oggetti inutili o dannosi per l'ambiente, come la plastica monouso o i prodotti realizzati con materiali tossici. Robbie interverrà (tramite un educatore o un display interattivo) per condividere la sua "regola d'oro" del rifiuto: "Se non è gentile con la natura, non fa per me!".

Per illustrare questo aspetto, l'educatore guiderà i bambini attraverso un mini-gioco decisionale. Utilizzando supporti visivi come flashcard o oggetti fisici (ad esempio, una bottiglia riutilizzabile e una di plastica monouso), i bambini decideranno quali articoli "rifiutare" e perché. Robbie li incoraggerà "reagendo" (con animazioni o messaggi allegri) alle risposte corrette, rafforzando il comportamento positivo.

### **Riutilizzo: Dare una seconda vita alle cose**

Successivamente, l'educatore spiegherà il Riutilizzo, sottolineando come gli oggetti possano essere riutilizzati invece di essere buttati via. Robbie condividerà un aneddoto personale (attraverso la narrazione): "Quando mi stavano costruendo, alcuni dei miei

parti sono state riutilizzate da vecchi robot. Questo significa che non sono solo nuovo: faccio parte di una storia!". Questa idea aiuterà i bambini a vedere il riutilizzo come un atto creativo e significativo.

Per rafforzare il concetto, i bambini parteciperanno a una rapida attività pratica. Verranno forniti loro oggetti domestici comuni, come barattoli, vecchie magliette o scatole, e penseranno insieme a Robbie a come riutilizzare questi oggetti in modo creativo, ad esempio trasformando un barattolo in un portamatite o una maglietta in una borsa da viaggio. Robbie farà il tifo per loro, festeggiando la loro creatività.

L'educatore collegherà le due R mostrando come il rifiuto di oggetti dannosi porti a una riduzione dei rifiuti, mentre il riutilizzo aiuta a prolungare la vita di ciò che già abbiamo. Robbie concluderà con un messaggio incoraggiante: "Ricorda, ogni volta che rifiuti o riutilizzi, stai aiutando me e Junky Park a rendere il pianeta un posto più pulito e felice!".

Alla fine dell'attività, i bambini non solo capiranno il concetto di Rifiuto e Riutilizzo, ma si sentiranno anche rafforzati dalla storia di Robbie e dalla loro capacità di risolvere i problemi in modo creativo. Questa base li prepara a un impegno più profondo con le altre R nel corso del loro viaggio al museo.

Se lo ritiene necessario, l'educatore può mostrare ai bambini un video di YouTube intitolato **Le 7 R della riduzione dei rifiuti**. In particolare, dal minuto 4:45 al minuto 9:30, le due R, Rifiuto e Riduzione, vengono presentate con precisione e con un linguaggio appropriato.



*Premere il pulsante per guardare il video*

## ATTIVITÀ 2

L'attività qui presentata si riferisce a un gioco di Gratta e Vinci, ulteriormente spiegato nell'opuscolo aggiuntivo. L'educatore avrà il compito di sostenere i bambini per aiutarli a completare il gioco.

Il viaggio dei bambini attraverso il Junky Park Museum li porta alla Zona Supermercato interattiva, dove vengono sfidati a mettere in pratica le loro conoscenze sul consumo sostenibile. Qui trovano una cassa simulata di un supermercato dotata di un gioco digitale basato su Scratch che insegna loro a fare scelte di acquisto rispettose dell'ambiente.

L'educatore introduce il gioco spiegandone le regole e lo scopo: i bambini vedranno apparire una serie di prodotti sullo schermo.

Alcuni contrassegnati come biologici, sostenibili o ecologici, altri come articoli convenzionali con un maggiore impatto ambientale. Il loro compito è quello di decidere quali articoli inserire nel carrello.

Utilizzando il meccanismo di selezione del gioco, contrassegneranno in nero i prodotti appropriati (ad esempio, frutta locale, contenitori riutilizzabili) e in rosso quelli inopportuni (ad esempio, prodotti avvolti in plastica, prodotti importati con una forte impronta di carbonio).

Questa attività interattiva incoraggia il pensiero critico: i bambini analizzano le etichette dei prodotti, i materiali e i dettagli della produzione per determinare il loro impatto ambientale.

### **Personalizzazione del gioco**

Dopo aver giocato, i bambini avranno la possibilità di modificare il gioco stesso utilizzando la semplice interfaccia di codifica di Scratch. Guidati dall'educatore, potranno:

- Aggiungere nuovi prodotti al gioco, come giocattoli, snack o materiale scolastico, insieme a dettagli sulla loro sostenibilità;
- Adattare le regole del gioco o le immagini per riflettere la loro comprensione delle scelte ecologiche.

Questa fase di personalizzazione non solo rafforza la loro comprensione dello shopping sostenibile, ma li introduce anche alle basi del coding e della risoluzione creativa dei problemi.

Combinando l'apprendimento digitale pratico con la riflessione di gruppo, questa attività mette i bambini in condizione di fare scelte di acquisto ponderate e sostenibili e li dota di competenze pratiche che possono utilizzare nelle loro vita quotidiana. Il mix di divertimento, tecnologia e pensiero critico rende questa esperienza coinvolgente e d'impatto.

# RIUTILIZZO

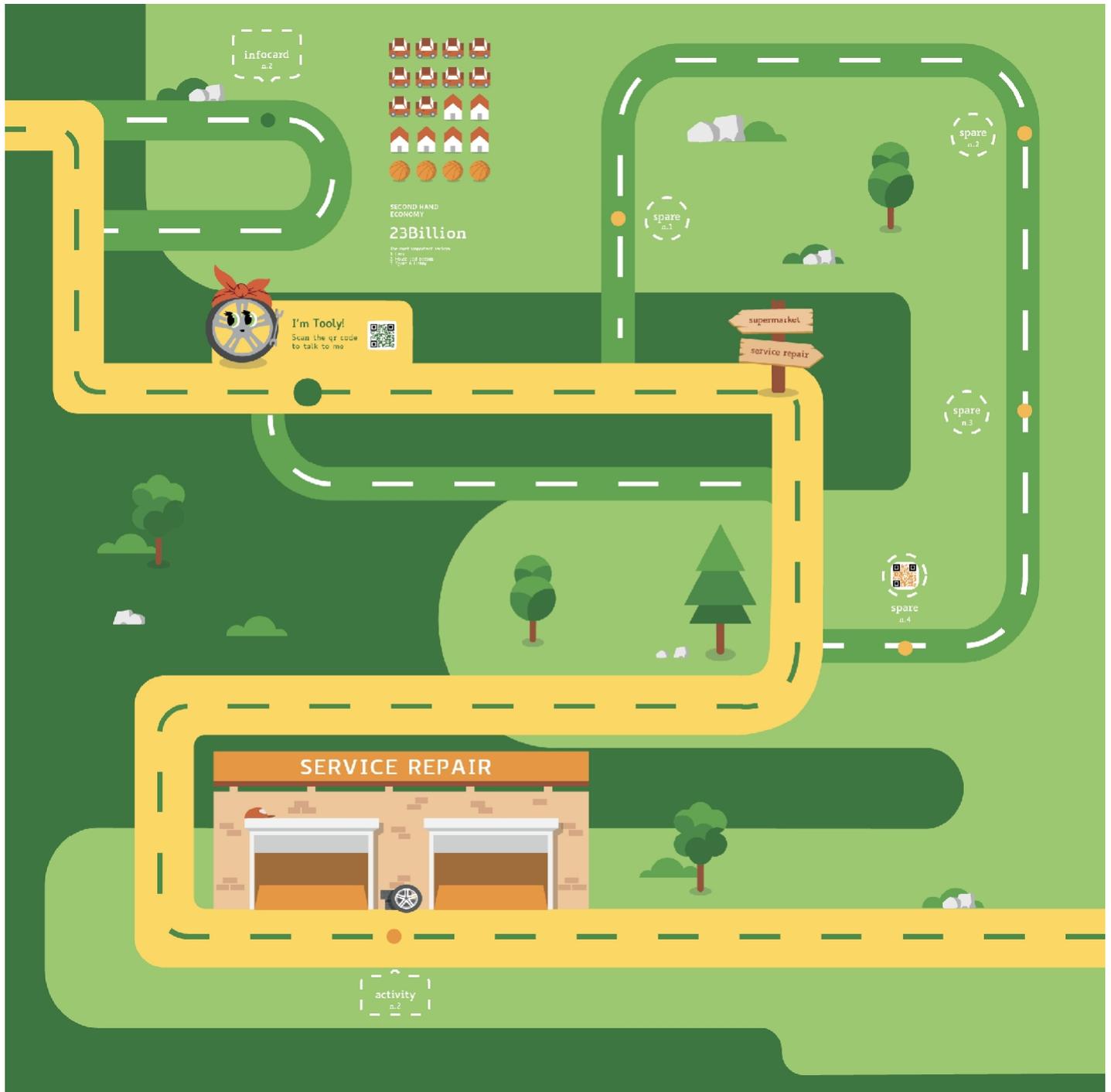


# 2

LEZIONE



Questa sezione della mappa è dedicata alla seconda lezione. A livello grafico presenta tutti gli elementi utili per la narrazione e il attività correlate.



## Obiettivi pedagogici

Gli obiettivi di apprendimento sono direttamente collegati alla narrazione del progetto e alla

mirano a sviluppare sia la conoscenza scientifica che la consapevolezza sociale.

- I bambini impareranno l'importanza del riutilizzo come principio chiave delle 7R, riconoscendo come dare nuova vita agli oggetti ne prolunghi l'utilità e riduca i rifiuti;
- Gli studenti comprenderanno che il riutilizzo attento di materiali o oggetti che altrimenti potrebbero essere scartati è una pratica efficace e sostenibile per conservare le risorse e ridurre l'inquinamento;
- Attraverso un'esplorazione guidata, i bambini saranno in grado di identificare esempi specifici di come gli oggetti presenti a casa, a scuola o nella comunità possano essere riutilizzati in modo creativo invece di essere buttati via;
- Lavorando in modo collaborativo, gli studenti faranno un brainstorming e progetteranno iniziative per il riutilizzo di materiali comuni a scuola, ad esempio riutilizzando la carta per i lavori di artigianato, trasformando i barattoli in contenitori per la conservazione o creando un programma di scambio di oggetti riutilizzabili a livello scolastico.

Questi obiettivi assicurano che gli studenti non solo apprendano il valore del recupero, ma applichino attivamente il concetto attraverso azioni pratiche e significative a beneficio dell'ambiente circostante.

## Aspetti necessari

La storia e le sue attività richiedono:

- un educatore che parteciperà attivamente alla lezione;
- un display su cui proiettare la mappa durante e dopo la lettura della storia e visualizzare i video proposti per alcune attività;
- un computer/tablet con cui i bambini possono svolgere parte delle attività e della programmazione su Scratch (un ambiente di programmazione gratuito, con un linguaggio di programmazione grafico).

## Metodologia

### ATTENZIONE:

Tempo di correzione

L'errore in STEAM è un momento fondamentale: tutti gli errori sono una lezione e da essi si può imparare e migliorare insieme. L'errore deve essere corretto in modo positivo senza alcuna penalizzazione (rimprovero, giudizio negativo, ecc.).

La correzione coinvolge il gruppo nella ricerca delle soluzioni migliori e nella spiegazione dei motivi (apprendimento cooperativo - intelligenza collettiva).

### **NARRAZIONE E DISCUSSIONE (FASE 1) - 15 min.**

Questa fase sarà dedicata alla narrazione. Durante la narrazione l'educatore proietterà la mappa su uno schermo. Alla fine l'educatore spiegherà l'argomento della lezione ed eventualmente mostrerà un video esplicativo.

### **CODIFICA DA ZERO (FASE 2) - PER TUTTA LA LEZIONE**

Durante la lezione i bambini faranno programmazione a blocchi su Scratch.

### **ATTIVITÀ 1 /Nuove iniziative - 40 min.**

L'educatore aiuterà i bambini a pianificare iniziative sostenibili da attuare a scuola per incoraggiare i loro coetanei ad apprendere il concetto di riutilizzo.

**Passo 1**

L'educatore, insieme agli alunni, riepiloga quanto accaduto nella lezione precedente.

L'insegnante spiega ai bambini cosa accadrà in questa seconda lezione, incoraggiandoli a partecipare.

Questa lezione ha lo scopo di introdurre il tema del riuso.

Al termine della spiegazione, la classe guarderà un video.

I bambini, accompagnati da Robbie, si spostano al terzo punto di interesse. Qui trovano Tooty, una ragazza pneumatica che lavora nel museo come riparatrice.

Dà il benvenuto ai bambini nel Garage del Riuso.

Qui il compito dei bambini è quello di aiutare il robot a trovare i pezzi mancanti del suo ingranaggio.

Robbie spiega ai bambini, utilizzando una casella di testo, che in passato è stata buttata via quando non funzionava più e che nessuno ha mai cercato di ripararla.

L'insegnante riunisce ora i bambini per introdurre il concetto di riuso, sottolineandone l'importanza come quarto principio delle 7R. Attraverso una spiegazione dinamica, i bambini illustrano gli aspetti chiave del riutilizzo e spiegano come questa pratica contribuisca a ridurre i rifiuti, a conservare le risorse e a proteggere l'ambiente.

**Punti chiave spiegati****1. Che cosa significa riutilizzare?**

L'insegnante spiega che riutilizzare significa trovare nuovi scopi per gli oggetti invece di buttarli via. L'insegnante sottolinea che riutilizzare non significa solo risparmiare denaro, ma anche ridurre la domanda di nuove risorse.

Esempio: "Immaginate una vecchia maglietta. Invece di buttarla via, potremmo trasformarla in una borsa o in uno straccio per le pulizie. Questo è il riutilizzo!".

**2. Perché il riutilizzo è importante?**

L'insegnante spiega come il riutilizzo degli oggetti riduca la quantità di rifiuti inviati alle discariche e diminuisca l'inquinamento dovuto alla produzione di nuovi oggetti.

Potrebbero dire: "Quando riutilizziamo le cose, diamo loro una seconda vita. In questo modo risparmiamo energia e risorse che altrimenti verrebbero utilizzate per produrre qualcosa di nuovo".

**3. Esempi quotidiani di riutilizzo**

Per rendere il concetto più comprensibile, l'insegnante fornisce esempi pratici: riutilizzare i barattoli di vetro per conservare il cibo o il materiale scolastico; cedere vecchi libri, giocattoli o vestiti ad altri che possono utilizzarli; riparare i libri e i giocattoli.

cantano scatole di cartone per l'artigianato o la conservazione.

#### 4. Riutilizzo creativo

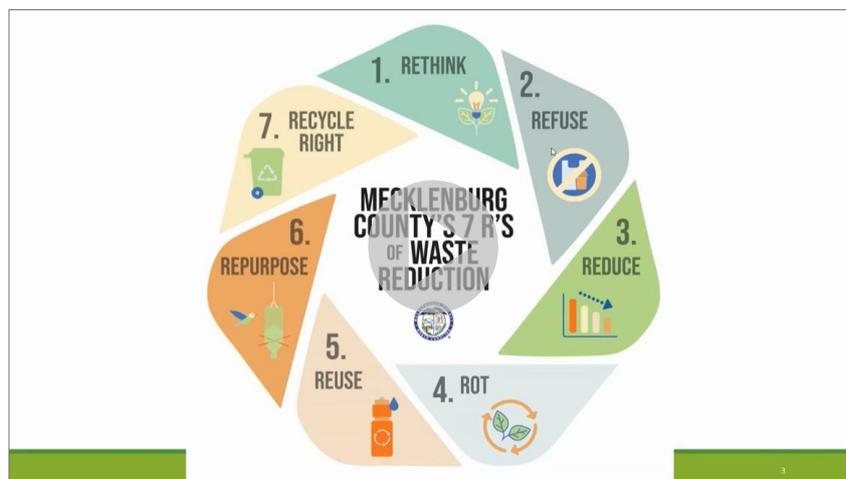
L'insegnante incoraggia i bambini a pensare in modo creativo, spiegando che riutilizzare può anche significare trasformare gli oggetti in qualcosa di completamente diverso.

Esempio: "Una scatola di cereali vuota può diventare un porta riviste o un teatro di marionette con un po' di fantasia!".

Per rendere interattiva la spiegazione, l'insegnante pone delle domande come "Ti viene in mente qualcosa che hai già riutilizzato?" o "Qual è un oggetto che potresti riutilizzare invece di buttarlo via?". Possono anche condividere esempi della loro vita o mostrare immagini di progetti di riutilizzo creativo per ispirare il pensiero dei bambini.

Alla fine di questa spiegazione, i bambini avranno una chiara comprensione del significato di riuso, del perché è importante e di come possono praticarlo nella loro vita. Questa conoscenza di base pone le basi per le attività e le iniziative pratiche che si svolgeranno più avanti nella lezione.

Se lo ritiene necessario, l'educatore può mostrare ai bambini lo stesso video di YouTube della lezione precedente: **Le 7 R della riduzione dei rifiuti**. In particolare, dal minuto 12:07 al minuto 13:53 viene presentata la R di Riutilizzo.



Premere il pulsante per guardare il video

#### Passo 2

L'educatore aiuta i bambini a realizzare il codice di programmazione a blocchi su Scratch.

Durante questa lezione la classe guidata dall'educatore utilizzerà la programmazione a blocchi su Scratch seguendo i passaggi spiegati nel secondo capitolo dell'opuscolo aggiuntivo dedicato denominato **MAT10. Alfabetizzazione del codice per le lezioni.**

## ATTIVITÀ 1

In questa fase l'educatore aiuterà i bambini a pianificare iniziative sostenibili da attuare a scuola. Ogni parte della discussione sarà guidata dall'educatore che lascerà che ogni bambino si esprima liberamente.

L'educatore introduce un'attività entusiasmante in cui gli studenti collaborano per progettare iniziative di riutilizzo di materiali o prodotti all'interno della loro comunità scolastica. Questa attività può essere svolta in piccoli gruppi di sviluppo Scratch o come sessione di brainstorming per l'intera classe, a seconda della dinamica della classe e delle risorse disponibili. L'obiettivo è incoraggiare idee creative e pratiche da attuare a scuola per ridurre i rifiuti e promuovere la sostenibilità.

### **Fasi dell'attività**

#### **1. Introduzione al compito**

L'educatore inizia spiegando che la classe lavorerà insieme per sviluppare iniziative di riuso che possano rendere la scuola più ecologica. Sottolinea che il riutilizzo degli oggetti non solo fa risparmiare risorse, ma ispira anche gli altri a pensare in modo sostenibile.

#### **2. Esempi di iniziative di riutilizzo**

L'educatore condivide esempi specifici per stimolare gli studenti creativi:

- Programma di riciclaggio e riutilizzo: Istituire punti di raccolta per materiali riciclabili come carta, plastica e cartone. Questi materiali possono essere riutilizzati in progetti artistici o scientifici o donati ai centri di riciclaggio e alle associazioni di beneficenza locali.
- Centro di scambio libri: Allestite un'area dedicata dove gli studenti possano donare i libri di cui non hanno più bisogno e scambiarli con altri. In questo modo si riduce lo spreco di carta e si incoraggia l'amore per la lettura.
- Angolo dello scambio di cancelleria: Creare un luogo in cui gli studenti possano scambiare oggetti usati come quaderni, penne e righelli, dando a questi materiali una seconda vita.
- Laboratorio di riuso creativo: Organizzate regolarmente sessioni di artigianato in cui gli studenti riutilizzano materiali come lattine, scampoli di tessuto o vecchi poster per creare nuovi oggetti utili come portapenne, borse o decorazioni per la scuola.

#### **3. Brainstorming a classe intera**

In una sessione a livello di classe, l'educatore facilita una discussione di gruppo, incoraggiando gli studenti a costruire sulle idee degli altri. Possono usare una lavagna o strumenti digitali come Padlet per registrare i suggerimenti.

#### **4. Selezione e pianificazione delle iniziative**

Dopo aver generato un elenco di idee, gli studenti votano le proposte più promettenti. Creano quindi un piano d'azione di base che delinea le fasi di attuazione dell'iniziativa, i soggetti coinvolti e le modalità di misurazione del successo.

Alla fine dell'attività, l'educatore sottolinea l'importanza del lavoro di squadra e della creatività nella risoluzione dei problemi ambientali. Incoraggia gli studenti ad appropriarsi delle iniziative scelte, ricordando loro che anche le piccole azioni possono avere un grande impatto sulla scuola e sulla comunità.

Questa attività non solo rafforza il concetto di Riutilizzo, ma dà anche la possibilità agli studenti di diventare agenti attivi del cambiamento, applicando le loro conoscenze per fare una differenza tangibile nell'ambiente circostante.

# RIPRODUZIONE RISERVATA

Marcel Duchamp  
Bicycle Wheel, 1913



Marcel Duchamp  
Fountain, 1917

SOUVENIR STORE



service repair

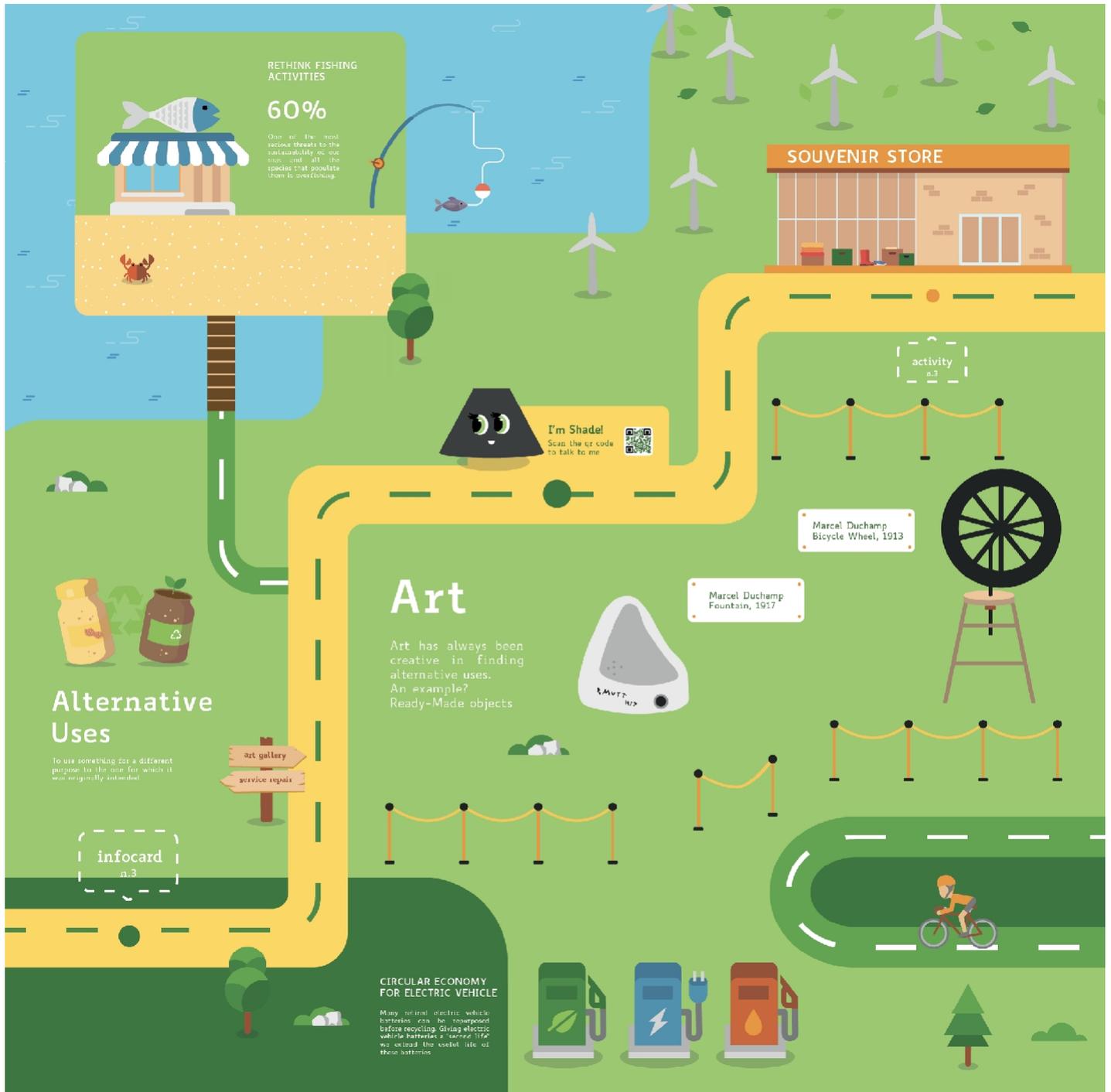
art gallery

# 3

## LEZIONE



Questa sezione della mappa è dedicata alla terza lezione.  
A livello grafico presenta tutti gli elementi utili per la narrazione e il  
attività correlate.



## Obiettivi pedagogici

I seguenti obiettivi assicurano che gli studenti non solo comprendano il principio del Repurpose, ma sviluppino anche la creatività e la capacità di risolvere i problemi necessari per applicare questa pratica nella loro vita quotidiana, contribuendo a un futuro più sostenibile:

- I bambini impareranno che Repurpose significa trasformare oggetti o beni che non possono essere rifiutati, ridotti o riutilizzati in qualcosa di nuovo e utile, contribuendo a minimizzare il loro impatto ambientale;
- Gli studenti esploreranno come il riutilizzo riduca la necessità di nuove fonti, eviti che i rifiuti finiscano in discarica e contribuisca a proteggere gli ecosistemi naturali;
- Attraverso esempi e attività pratiche, gli studenti si eserciteranno a reimmaginare come oggetti come barattoli, cartone o scampoli di tessuto possano essere trasformati in modo creativo in oggetti nuovi e funzionali;
- Gli studenti identificheranno gli scenari reali in cui è possibile applicare il repurposing, imparando ad affrontare i rifiuti come una risorsa piuttosto che come un problema;
- Impegnandosi in progetti collaborativi, i bambini miglioreranno la loro capacità di pensare in modo innovativo, riutilizzando gli oggetti in modi che si allineano alle pratiche sostenibili e al rispetto dell'ambiente.

## Aspetti necessari

La storia e le sue attività richiedono:

- un educatore che parteciperà attivamente alla lezione;
- un display su cui proiettare la mappa durante e dopo la lettura della storia e per visualizzare i video proposti per alcune attività;
- un computer/tablet con cui i bambini possono svolgere parte delle attività e della programmazione su Scratch (un ambiente di programmazione gratuito, con un linguaggio di programmazione grafico);
- fogli di carta, matite, forbici e colla.

## Metodologia

ATTENZIONE:  
Tempo di correzione

L'errore in STEAM è un momento fondamentale: tutti gli errori sono una lezione e da essi si può imparare e migliorare insieme. L'errore deve essere corretto in modo positivo senza alcuna penalizzazione (rimprovero, giudizio negativo, ecc.).

La correzione coinvolge il gruppo nella ricerca delle soluzioni migliori e nella spiegazione dei motivi (apprendimento cooperativo - intelligenza collettiva).

### **NARRAZIONE E DISCUSSIONE (FASE 1) - 15 min.**

Questa fase sarà dedicata alla narrazione. Durante la narrazione l'educatore proietterà la mappa su uno schermo. Alla fine l'educatore spiegherà l'argomento della lezione ed eventualmente mostrerà un video esplicativo.

### **CODIFICA DA ZERO (FASE 2) - PER TUTTA LA LEZIONE**

Durante la lezione i bambini faranno programmazione a blocchi su Scratch.

### **ATTIVITÀ 1 /Dare un nuovo scopo - 40 min.**

In questa fase i bambini dovranno immaginare come oggetti come un paralume possano assumere nuovi scopi in ambienti diversi. L'educatore aiuterà ogni bambino a esprimersi liberamente.

### Passo 1

L'educatore, insieme agli alunni, riepiloga quanto accaduto nella lezione precedente.

L'educatore presenta una nuova porzione di mappa che verrà utilizzata in questa terza lezione, incoraggiando i bambini a partecipare.

Questa lezione ha lo scopo di introdurre il tema del Repurpose. Al termine della spiegazione, la classe guarderà un video.

I bambini si spostano al quarto punto di interesse.

Qui trovano Shade, un paralume che sta visitando il Centro di recupero: è stato gettato nella spazzatura perché il suo portalamпада era rotto, e sta visitando il Centro di recupero nella speranza di trovare un nuovo lavoro.

Dice ai bambini che il suo desiderio più grande è quello di tornare ad arredare un ambiente e chiede loro di aiutarlo.

Dice anche di conoscere amici nel campo dell'illuminazione che potrebbero essere disposti ad aiutarla se riuscisse a trovare un'idea per ristrutturare un ambiente.

L'insegnante riunisce i bambini per introdurre il principio del Re- scopo, sottolineandone l'importanza per ridurre i rifiuti e proteggere l'ambiente. Attraverso esempi coinvolgenti, storie e discussioni interattive, l'insegnante sottolinea come gli oggetti che non possono essere rifiutati, recuperati o riutilizzati possano ancora avere un valore se trasformati in modo creativo in qualcosa di nuovo.

#### Punti chiave spiegati

##### 1. Che cosa si intende per riallestimento?

L'insegnante inizia chiedendo: "Avete mai trasformato qualcosa di vecchio in qualcosa di nuovo? Questo è ciò che chiamiamo repurposing!". Spiegano che Repurpose significa prendere un oggetto o un materiale e trovargli un nuovo uso, anche se in origine era destinato a qualcos'altro.

Esempio: "Un barattolo di vetro che conteneva marmellata può diventare un portamatite, e una vecchia maglietta può essere trasformata in una borsa della spesa riutilizzabile".

##### 2. Perché il repurposing è importante?

L'insegnante spiega come il riuso contribuisca a ridurre i rifiuti inviati alle discariche e a diminuire la domanda di nuove risorse. Sottolinea che il riuso è un modo creativo e divertente per dare una seconda vita agli oggetti e per aiutare il pianeta.

Esempio: "Quando riutilizziamo qualcosa invece di buttarlo via, risparmiamo energia e risorse che sarebbero state utilizzate per produrre un nuovo oggetto - e teniamo lontani i rifiuti dall'ambiente!".

##### 3. La differenza tra riutilizzo e reimpiego

L'insegnante chiarisce la distinzione tra Riuso e Riutilizzo. Mentre il Riutilizzo prevede l'utilizzo di un oggetto per lo stesso scopo (come riempire una bottiglia d'acqua), il Riutilizzo significa attribuirgli una funzione completamente nuova (come

trasformando la stessa bottiglia in un vaso per piante).

#### 4. Esempi quotidiani di riutilizzo

L'insegnante condivide esempi semplici e concreti di riutilizzo per ispirare i bambini:

- Trasformare le scatole di cereali in organizer o portariviste.
- Utilizzare i barattoli di latta come fioriere per piccoli fiori o erbe aromatiche;
- Trasformare i vecchi bottoni in decorazioni uniche per i vestiti o per la casa.  
progetti scolastici.

Possono anche utilizzare supporti visivi, come foto o video, per mostrare come oggetti apparentemente inutili possano essere trasformati in modo creativo.

#### 5. Incoraggiare la creatività e la risoluzione dei problemi

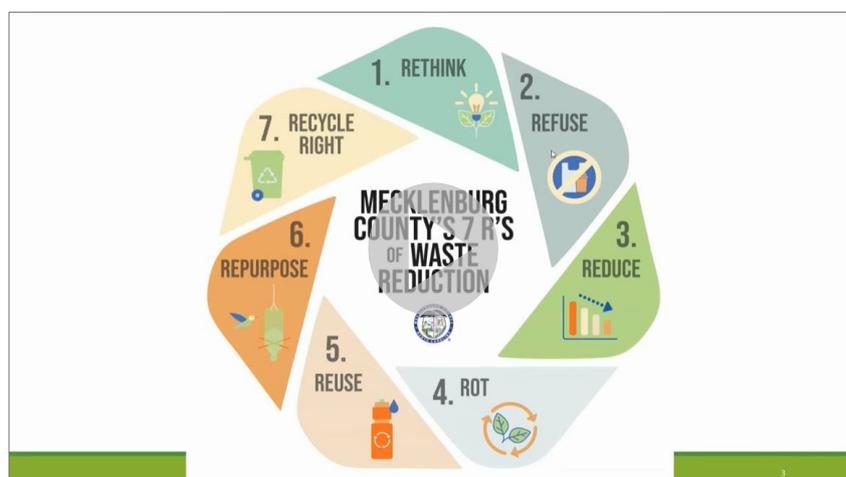
L'insegnante incoraggia i bambini a pensare agli oggetti che hanno visto a casa o a scuola e che potrebbero essere riutilizzati. Potrebbe chiedere: "Vi viene in mente qualcosa che avete buttato via di recente e che avrebbe potuto essere usato per qualcos'altro?".

Spiegano come il repurposing non solo aiuti l'ambiente, ma alimenti anche la creatività e la capacità di risolvere i problemi, sfidandoci a vedere possibilità in luoghi inaspettati.

Per rafforzare questi punti, l'insegnante potrebbe invitare i bambini a fare un brainstorming di idee per il riutilizzo di oggetti comuni o presentare un "oggetto misterioso" (ad esempio, una vecchia scatola di scarpe o una sedia rotta) e chiedere: "Quale nuovo uso potremmo trovare per questo?". Questa discussione interattiva coinvolge l'immaginazione dei bambini e collega il concetto di riuso alla loro vita quotidiana.

Alla fine di questa spiegazione, i bambini capiranno il significato e l'importanza del riuso, sentendosi ispirati a pensare in modo creativo a come trasformare i rifiuti in oggetti utili e innovativi.

Se lo si ritiene necessario, l'educatore può mostrare ai bambini lo stesso video di YouTube delle lezioni precedenti: **Le 7 R della riduzione dei rifiuti**. In particolare, dal minuto 13:53 al minuto 15:42 viene presentata la R di Repurpose.



Premere il pulsante per guardare il video

## Passo 2

L'educatore aiuta i bambini a realizzare il codice di programmazione a blocchi su Scratch.

## ATTIVITÀ 1

In questa fase ogni bambino sarà incoraggiato dall'educatore a esprimere liberamente la propria creatività.

L'educatore guiderà ogni fase, soprattutto quella di brainstorming, per mantenere l'ordine in classe.

Durante questa lezione la classe guidata dall'educatore utilizzerà la programmazione a blocchi su Scratch seguendo i passaggi spiegati nel terzo capitolo dell'opuscolo aggiuntivo dedicato denominato **MAT10. Alfabetizzazione del codice per le lezioni**.

In questa attività creativa e fantasiosa, i bambini esploreranno il principio del Repurpose progettando i modi in cui Shade, il personaggio del paralume della storia, può arredare o trasformare uno spazio. Questa attività permette agli studenti di pensare in modo innovativo, visualizzando come oggetti come un paralume possano assumere nuovi scopi in ambienti diversi.

### **Fase 1: Introduzione e brainstorming**

L'educatore inizia introducendo l'attività, ricordando agli studenti il personaggio di Shade nella storia, un paralume desideroso di trovare nuovi modi per illuminare il mondo. L'insegnante spiega che il compito è quello di immaginare e disegnare un contesto in cui Shade potrebbe aiutare a rinnovare uno spazio in modo creativo.

Per ispirare le idee, l'educatore facilita una sessione di brainstorming:

- Domande stimolanti come "Dove hai già visto usare le lampade?", "Quali tipi di spazi potrebbero beneficiare dell'aiuto di Shade?" o "Come si potrebbe combinare Shade con altri oggetti per creare qualcosa di straordinario?".
- Esempi: Un accogliente angolo lettura in una biblioteca; una sala espositiva piena di esposizioni luminose uniche; uno stadio di atletica illuminato con una versione amplificata della luce di Shade.

### **Fase 2: Benchmarking e collage di ispirazioni**

Per aiutare i bambini a visualizzare le loro idee, lavorano in gruppo o individualmente per creare un collage digitale o fisico utilizzando Canva (o strumenti simili). Raccolgono immagini di diversi contesti in cui vengono utilizzati i paralumi, come case, uffici, spazi per eventi o aree esterne.

Il collage funge da punto di riferimento, stimolando la creatività e dando agli studenti l'ispirazione per i loro progetti.

### **Fase 3: Disegno e progettazione delle proposte**

Con l'ispirazione in mano, i bambini iniziano a disegnare le loro idee. Ogni studente o gruppo disegna Shade in un contesto specifico, aggiungendo dettagli sull'aspetto dello spazio e sul funzionamento del nuovo ruolo di Shade.

Gli studenti sono incoraggiati a pensare fuori dagli schemi, considerando come Shade potrebbe collaborare con altri oggetti (ad esempio, un amplificatore di luce o una superficie riflettente) per trasformare lo spazio. Possono usare pennarelli, matite colorate o strumenti di disegno digitale per dare vita alle loro idee.

### **Fase 4: Condivisione e presentazione**

Una volta completati i disegni, ogni bambino o gruppo presenta il loro progetto alla classe.

Spiegano il loro concetto, lo spazio che hanno immaginato e come il retrofit di Shade contribuisce all'ambiente o all'atmosfera dello spazio. I colleghi sono invitati a fare domande o a fornire feedback positivi, favorendo la collaborazione e il pensiero critico.

### **Risultati dell'apprendimento**

Attraverso questa attività, i bambini

1. Applicare il concetto di riutilizzo in modo creativo e tangibile;
2. Sviluppare capacità di brainstorming, collaborazione e progettazione;
3. Esplorare l'importanza del contesto nel design e come gli oggetti possono essere trasformati per soddisfare nuove esigenze;
4. Esercitarsi a presentare le idee in modo chiaro e sicuro ai propri compagni;
5. Questa attività coinvolgente non solo migliora la comprensione del riuso da parte degli studenti, ma li mette anche in condizione di vedere gli oggetti di uso quotidiano come fonti di infinite possibilità e creatività.

# RICICLO

# 4

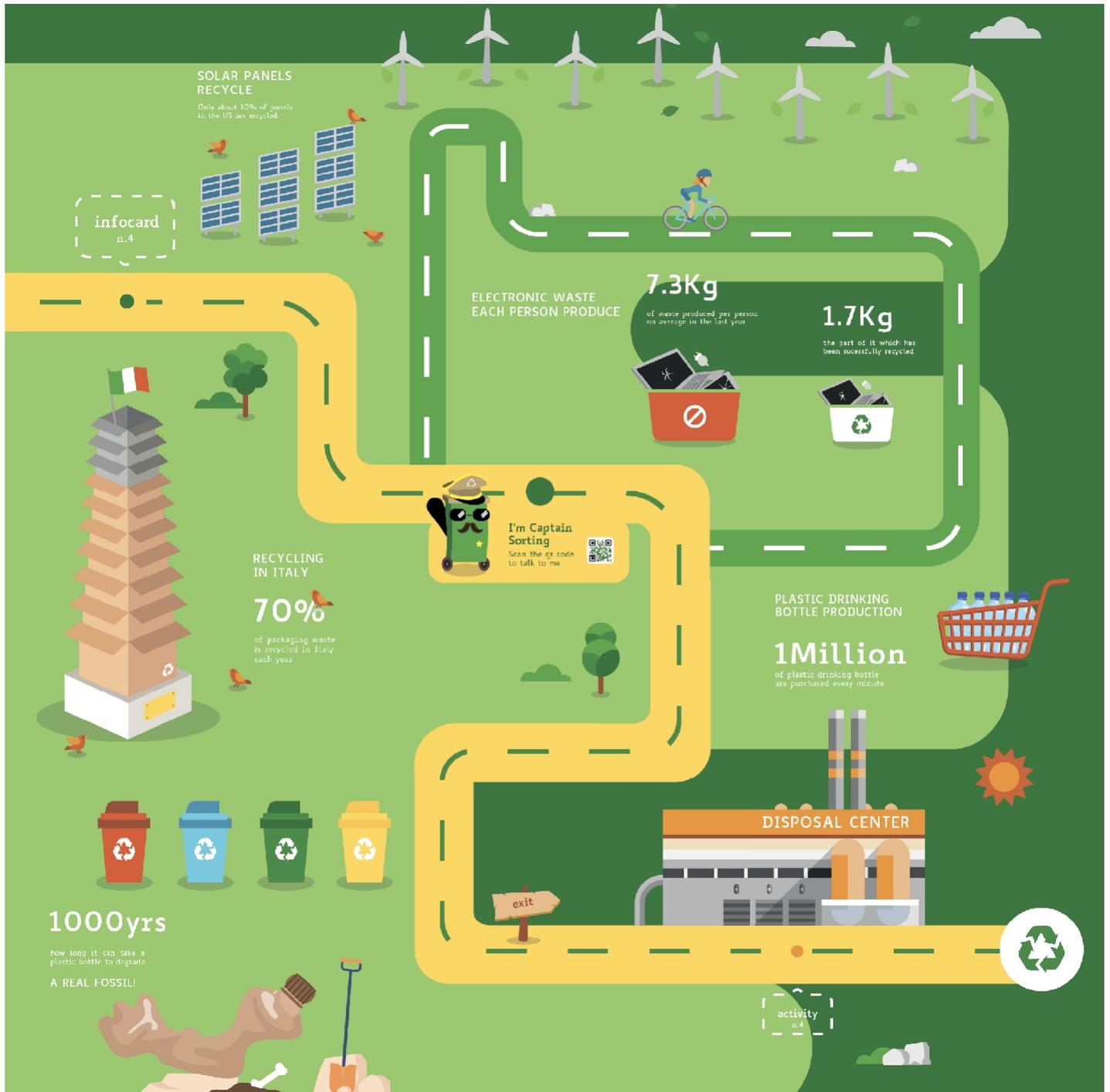
LEZIONE

DISPOSAL CENTER

exit



Questa sezione della mappa è dedicata alla quarta lezione. A livello grafico presenta tutti gli elementi utili per la narrazione e il attività correlate.



## Obiettivi pedagogici

I seguenti obiettivi assicurano che gli studenti non solo comprendano gli aspetti tecnici del riciclaggio, ma ne interiorizzino anche l'importanza come pratica chiave del consumo sostenibile, dotandoli delle conoscenze e delle abitudini necessarie per fare scelte responsabili dal punto di vista ambientale. Questi obiettivi sono:

- I bambini impareranno che il riciclaggio è il processo di separazione dei rifiuti in flussi e di trasformazione di materiali che hanno già raggiunto il loro scopo in nuovi prodotti, contribuendo alla conservazione delle risorse naturali e alla riduzione dell'impatto ambientale;
- Gli studenti capiranno come il riciclaggio aiuti a ridurre i rifiuti in discarica, a risparmiare energia e a minimizzare l'inquinamento, diventando così una parte fondamentale della tutela dell'ambiente;
- Attraverso esempi pratici, gli studenti saranno introdotti al processo di differenziazione dei rifiuti in categorie quali carta, plastica, vetro e materia organica, per garantire che i materiali siano riciclati correttamente;
- Gli studenti impareranno come i materiali riciclati vengono lavorati e trasformati in nuovi prodotti, acquisendo una visione più ampia del ciclo di vita degli oggetti di uso quotidiano;
- I bambini si eserciteranno a identificare i materiali riciclabili nella loro vita quotidiana e impareranno come incorporare le abitudini di riciclaggio a casa, a scuola e nella loro comunità;
- Partecipando ad attività incentrate sul riciclaggio, i bambini acquisiranno un senso di responsabilità nei confronti dei propri rifiuti e comprenderanno l'impatto collettivo degli sforzi di riciclaggio sull'ambiente.

## Aspetti necessari

La storia è strutturata a blocchi e richiede:

- un educatore che parteciperà attivamente alla lezione;
- un display su cui proiettare la mappa durante e dopo la lettura della storia e per visualizzare i video proposti per alcune attività;
- un computer/tablet con cui i bambini possono svolgere parte delle attività e della programmazione su Scratch (un ambiente di programmazione gratuito, con un linguaggio di programmazione grafico);
- prodotti confezionati usati (come scatole di cereali, yogurt, ecc.);
- fogli di carta, matite, forbici e colla.

## Metodologia

ATTENZIONE:  
Tempo di correzione

L'errore in STEAM è un momento fondamentale: tutti gli errori sono una lezione e da essi si può imparare e migliorare insieme. L'errore deve essere corretto in modo positivo senza alcuna penalizzazione (rimprovero, giudizio negativo, ecc.).

La correzione coinvolge il gruppo nella ricerca delle soluzioni migliori e nella spiegazione dei motivi (apprendimento cooperativo - intelligenza collettiva).

### **NARRAZIONE E DISCUSSIONE (FASE 1) - 15 min.**

Questa fase sarà dedicata alla narrazione. Durante la narrazione l'educatore proietterà la mappa su uno schermo. Alla fine l'educatore spiegherà l'argomento della lezione ed eventualmente mostrerà un video esplicativo.

### **CODIFICA DA ZERO (FASE 2) - PER TUTTA LA LEZIONE**

Durante la lezione i bambini faranno programmazione a blocchi su Scratch.

### **ATTIVITÀ 1 /SCOPRIRE LE ETICHETTE - 40 min.**

In questa fase i bambini dovranno leggere e capire le etichette di alcune confezioni. Poi l'educatore faciliterà una discussione e alla fine la classe creerà un poster o un grafico che illustri ciò che ha imparato. Se lo riterrà necessario, l'educatore utilizzerà altre risorse online, come video o siti web scientifici.

**Passo 1**

L'educatore, insieme agli alunni, riepiloga quanto accaduto nella lezione precedente.

L'educatore presenta una nuova porzione della mappa che verrà utilizzata in questa quarta lezione, incoraggiando i ragazzi a partecipare.

Questa lezione ha lo scopo di introdurre il tema del riciclo.

Al termine della spiegazione, la classe guarderà un video.

I bambini si spostano verso l'ultimo punto di interesse, dove incontrano il Capitano Sorting, il direttore del museo, e un severo secchio per i rifiuti.

Mostra ai bambini una guida per leggere le istruzioni per differenziare i prodotti contenute nel retro della confezione.

Al termine dell'attività il direttore si congratulerà con i bambini ringraziandoli per aver imparato qualcosa di utile per il mondo intero e per le persone del futuro.

Robbie ringrazia a sua volta i bambini per averlo aiutato a ottenere il lavoro che ha sempre desiderato, e anche per averlo riparato.

In questa sessione, l'insegnante introduce il riciclo, il settimo principio delle 7R del consumo sostenibile, sottolineandone l'importanza per la conservazione delle risorse e la riduzione dei danni ambientali. Attraverso spiegazioni interessanti, esempi pratici e discussioni coinvolgenti, l'insegnante aiuta gli studenti a comprendere gli aspetti chiave del riciclo e il suo ruolo in uno stile di vita sostenibile.

**Punti chiave spiegati****1. Cosa significa riciclare?**

L'insegnante inizia con una semplice definizione: "Il riciclaggio è il processo di trasformazione dei rifiuti in nuovi materiali o prodotti". Spiega che il riciclaggio consiste nel suddividere i rifiuti in categorie come carta, plastica, vetro e metallo, in modo che questi materiali possano essere lavorati e riutilizzati.

Esempio: "Immaginate una vecchia lattina di soda. Invece di buttarla via, può essere fusa e trasformata in una lattina nuova di zecca!".

**2. Perché il riciclaggio è importante?**

L'insegnante spiega i vantaggi ambientali del riciclaggio:

- Ridurre la necessità di materie prime come alberi, minerali e petrolio.
- Riduzione del consumo energetico rispetto alla produzione di articoli ex novo.
- Ridurre la quantità di rifiuti inviati in discarica e prevenire l'inquinamento.

Per coinvolgere i bambini, l'insegnante pone una domanda: "Cosa succede ai rifiuti se non vengono riciclati? Dove pensate che vada a finire?".

### 3. Il ciclo di vita dei materiali riciclati

Con l'ausilio di immagini, l'insegnante illustra il funzionamento del riciclaggio:

- Raccolta: I materiali vengono separati in flussi di rifiuti (ad esempio, carta, vetro, plastica);
- Lavorazione: Gli articoli vengono puliti e scomposti in alcune parti grezze. materiali;
- Creazione: Vengono realizzati nuovi prodotti, come la trasformazione della vecchia carta in quaderni o delle bottiglie di plastica in fibre per l'abbigliamento.

Esempio: "Sapevate che alcune panchine del parco sono fatte con bottiglie di plastica riciclate? Il riciclo può trasformare i rifiuti in qualcosa di nuovamente utile!".

### 4. Come riciclare correttamente

L'insegnante spiega che il riciclaggio corretto inizia con lo smistamento dei rifiuti nei contenitori giusti. Sottolinea l'importanza di pulire gli oggetti riciclabili per evitare contaminazioni e di sapere quali materiali possono o non possono essere riciclati nei sistemi locali.

Esempio: "Se si gettano scatole di pizza unte nel bidone della carta, si può rovinare l'intero lotto di raccolta differenziata! Controllate sempre che sia pulito e adatto al riciclo".

### 5. Le sfide del riciclo

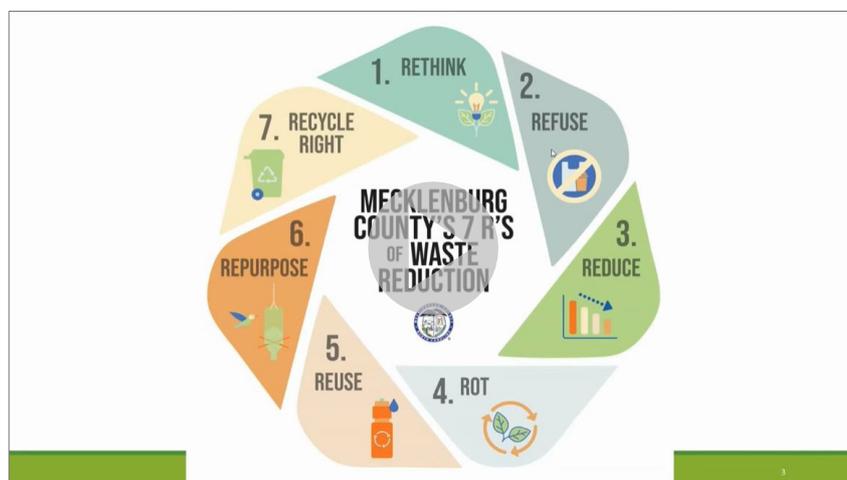
Per creare consapevolezza, l'insegnante accenna brevemente alle sfide, come la contaminazione dei flussi di riciclaggio o la difficoltà di riciclare alcuni materiali come le plastiche miste.

Incoraggiano gli studenti a pensare alle soluzioni, chiedendo: "Cosa possiamo fare per rendere il riciclaggio più facile o più efficace?".

Per rendere interattiva la spiegazione, l'insegnante utilizza oggetti di scena o immagini, come esempi di oggetti comuni riciclabili e non riciclabili. Potrebbe chiedere agli studenti di indovinare a quale categoria appartiene un oggetto, stimolando una discussione sul perché alcuni materiali sono più facili da riciclare di altri.

L'insegnante conclude sottolineando che il riciclaggio è un passo fondamentale per ridurre i rifiuti, conservare le risorse e proteggere il pianeta. Incoraggia gli studenti a pensare al riciclo come a una responsabilità condivisa, dicendo: "Quando ricicliamo, diventiamo tutti parte di una squadra che lavora per dare una seconda possibilità ai materiali e mantenere pulito l'ambiente". Questa spiegazione fondamentale prepara gli studenti alle attività pratiche di riciclaggio e li incoraggia ad adottare pratiche di riciclaggio nella loro vita quotidiana.

Se lo si ritiene necessario, l'educatore può mostrare ai bambini lo stesso video di YouTube delle lezioni precedenti: **Le 7 R della riduzione dei rifiuti**. In particolare, dal minuto 15:42 alla fine viene presentata la R di Riciclaggio.



Premere il pulsante per guardare il video

## Passo 2

L'educatore aiuta i bambini a realizzare il codice di programmazione a blocchi su Scratch.

Durante questa lezione la classe guidata dall'educatore utilizzerà la programmazione a blocchi su Scratch seguendo i passaggi spiegati nel quarto capitolo dell'opuscolo aggiuntivo dedicato denominato **MAT10. Alfabetizzazione del codice per le lezioni.**

## ATTIVITÀ 1

Quest'ultima fase richiede la partecipazione attiva dei bambini che dovranno leggere e comprendere le etichette di alcune confezioni. L'educatore guiderà l'intera attività e, se necessario, la amplierà utilizzando i link proposti alla fine.

L'educatore inizia invitando i bambini a tirare fuori i pacchetti di cibo che hanno portato da casa. Ogni confezione ha una storia da raccontare: non solo sul suo contenuto, ma anche su ciò che accade dopo che è stata svuotata. L'educatore spiega che la confezione di ogni prodotto contiene informazioni importanti, tra cui il contenuto nutrizionale e il potenziale di riciclaggio.

### 1. Scoprire le etichette:

I bambini vengono guidati a individuare il simbolo del riciclaggio sulla confezione. L'educatore mostra come questi simboli indichino il materiale della confezione (ad esempio, plastica, vetro, carta) e spiega quali di questi materiali possono essere riciclati nella loro comunità locale.

### 2. Etichette nutrizionali:

Poi l'educatore passa alle etichette nutrizionali. I bambini vengono introdotti a termini come calorie, grassi, proteine e zuccheri. L'educatore sottolinea come la lettura di queste etichette possa anche insegnarci a fare scelte alimentari più sane.

### 3. Esercitazioni pratiche di lettura:

Lavorando a coppie o in piccoli gruppi, i bambini leggono a turno le etichette ad alta voce e indicano le informazioni nutrizionali e i dettagli sul riciclaggio. Identificano i simboli, discutono il loro significato e condividono eventuali scoperte sorprendenti.

#### 4. Collegare il riciclo al quadro generale:

L'educatore facilita una breve discussione sul legame tra alimentazione, rifiuti e ambiente. Per esempio: "Cosa succede se non ricicliamo questa bottiglia di plastica? In che modo le scelte alimentari sane ci aiutano a prenderci cura del pianeta?".

Per concludere l'attività, i bambini creano un poster o un grafico che illustra ciò che hanno imparato. Ogni gruppo potrebbe progettare una guida colorata con esempi di materiali di imballaggio comuni e di come riciclarli, oltre a un promemoria per controllare le etichette nutrizionali per un'alimentazione più sana.

Se lo ritiene necessario, l'educatore può mostrare ai bambini un coinvolgente video di YouTube intitolato **The Food Label and You: Game Show Review (Are You Smarter Than A Food Label?) (PSA storico)** che mostra in modo divertente l'importanza dell'argomento.



Premere il pulsante per guardare il video

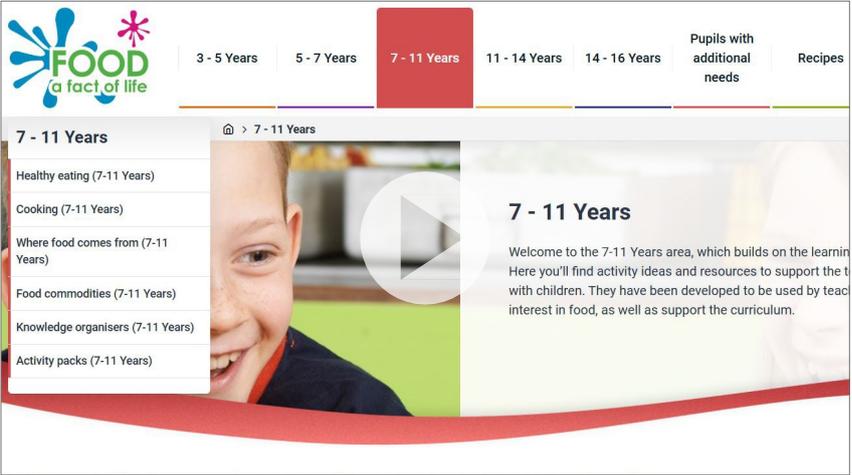
Questa unità didattica, soprattutto per la parte relativa alle etichette dei prodotti in commercio, può essere arricchita utilizzando molte risorse online. Di seguito ne riportiamo alcune.

#### Etiquetado nutricional de los alimentos: Guía definitiva para aprender a leerlo

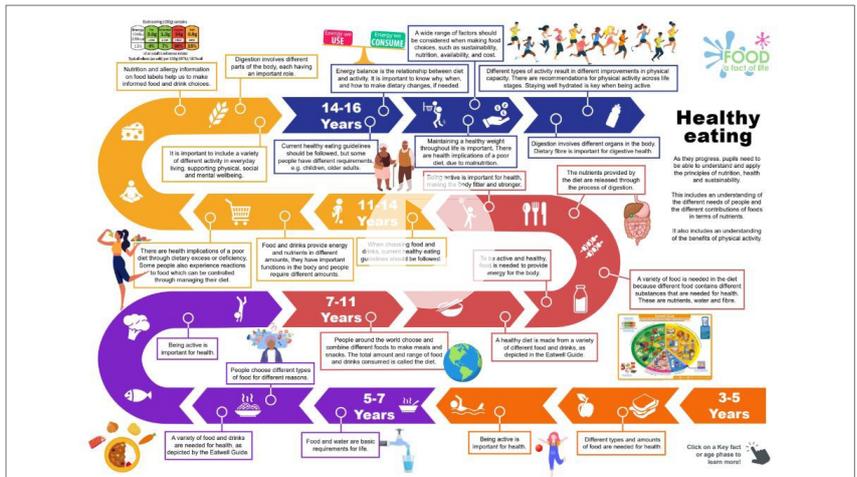
Alimentación y salud



Premere il pulsante per andare al sito web di un nutrizionista



Premere il pulsante per accedere al sito web scientifico



Premete il pulsante per accedere alla tabella di marcia interattiva

# PARTNER



## Partner principali



### SPAGNA

**Escienciacientíficos** è una PMI con sede a Saragozza, fondata nel 2006 come spin-off dell'Università di Saragozza. Escienciacientíficos S.L. si dedica alla gestione e all'organizzazione di progetti di divulgazione scientifica. L'azienda offre sia servizi di consulenza che di progettazione di programmi educativi.



**SAPIENZA**  
UNIVERSITÀ DI ROMA

### ITALIA

**Sapienza Università di Roma, (Dipartimento di Progettazione, Design, Tecnologia dell'Architettura)**. La Sapienza è stata fondata da Papa Bonifacio VIII nel 1303. È una delle più antiche università del mondo e la seconda più grande dell'UE, con 11 facoltà, 63 dipartimenti, 111.000 studenti e più di 4.700 professori.

## Tutti i partner



### ITALIA

**La CISL Scuola (Confederazione Italiana Sindacati Lavoratori - Scuola)** è l'unione del personale delle scuole elementari e materne, delle scuole medie e della formazione professionale della CISL. È stato fondato nel 1997 dall'unione del SINASCEL (Sindacato Nazionale Scuola Elementare) e del SISM (Sindacato Italiano Scuola Media).



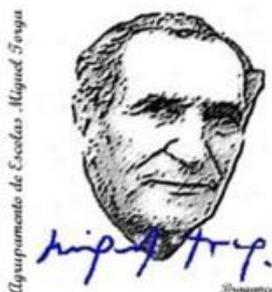
### ITALIA

**Pixel** è un istituto di formazione e addestramento con sede a Firenze (Italia). Pixel è stata fondata nel 1999. La missione di Pixel è quella di promuovere un approccio innovativo all'istruzione, alla formazione e alla cultura, cercando soprattutto di sfruttare il miglior potenziale delle TIC per l'istruzione e la formazione.



### ROMANIA

**La scuola primaria EuroEd** comprende una scuola materna e una scuola elementare. Entrambe sono accreditate dal Ministero dell'Istruzione rumeno. Promuove la dimensione europea dell'istruzione e incoraggia anche il multiculturalismo e il multilinguismo, fornendo istruzione a bambini di diverse nazionalità o gruppi etnici.



### PORTOGALLO

**L'Agrupamento de Escolas Miguel Torga** è una scuola situata a Bragança, in Portogallo, una città dell'entroterra del Paese. La scuola è composta da tre edifici, due per la scuola materna ed elementare e uno per la scuola media e superiore. Ci sono 88 insegnanti, 2 psicologi e un logopedista.



### BULGARIA

**Zinev Art Technologies Ltd.** è un'azienda che sviluppa, implementa e gestisce progetti europei e fornisce consulenze nei settori della cultura, dell'arte, delle attività e dell'istruzione basate su Internet, della formazione professionale, dell'e-learning e dello sviluppo dell'istruzione scolastica, nonché dello sviluppo regionale.



Co-funded by  
the European Union