|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| * 1. Istituto Comprensivo “G. Marconi “ - scuole primarie Marconi, Don Milani e Deledda   P0101 Denominazione dell’attività: EDUCAZIONE AMBIENTALE | | |
| * 1. Docente responsabile: Fiorella Moliterno   PROGETTI HERA ATTUATI NELL’ANNO SCOLASTICO 2021/2022:  - Grafite lascia il segno!  - L’unione fa la forza!  - Future quest  - La misteriosa macchina del tempo | | |
| * 1. Obiettivi * Maturare consapevolezza della salvaguardia dell’ambiente * Maturare comportamenti corretti e sostenibili * Educare alla consapevolezza di consumi sostenibili   Si rimanda al “*Curricolo cittadinanza e costituzione*” pubblicato sul sito dell’Istituto. | | |
| Destinatari: ALUNNI DI 1°- 2°-3°- 4° e 5° DI SCUOLA PRIMARIA | | |
| **Percorso: Grafite lascia il segno! (per le classi 1^ e 2^)**  **Obiettivi** Coinvolgere le bambine e i bambini sulla tematica energia attraverso il mondo dei fumetti, caratterizzato da un linguaggio semplice e immediato, che ben si presta a veicolare messaggi volti alla sostenibilità del Pianeta. Incentivare la lettura, migliorare le competenze di lettura e scrittura, promuovere lo sviluppo del pensiero critico.  **Goal Agenda 2030** 7. Energia pulita ed accessibile 11. Città e comunità sostenibili 12. Consumo e produzione responsabili 13. Lotta contro il cambiamento climatico 15. La vita sulla Terra  Metodologie e attività prevalenti     * L’attività permette di far sperimentare alla classe il mondo dei fumetti guidandola alla creazione di vignette legate a una delle tematiche del progetto acqua, energia o ambiente. Gli alunni possono quindi cimentarsi nella realizzazione di personaggi dei fumetti con capacità e abilità speciali, grazie alle quali mettere in campo da subito azioni positive per la sostenibilità, mirate a usare in modo responsabile la risorsa acqua, a migliorare la qualità della raccolta differenziata oppure al risparmio energetico   **Percorso: L’unione fa la forza! (adatto per tutte le classi)**  **Obiettivi** Attraverso il gioco di ruolo e con l’ausilio del librogame, il percorso vuole favorire nei bambini il ragionamento critico, portando alla luce concetti di educazione ambientale e di sostenibilità. Gli alunni, posti di fronte a situazioni che riportano alla quotidianità, potranno divenire protagonisti del loro stesso apprendimento. Calandosi nei panni dei personaggi del racconto, saranno chiamati ad utilizzare metodologie di cooperative learning e di problem solving per giungere alla fine dell’avventura avendo fatti propri comportamenti virtuosi e buone pratiche. A questo si affianca il potenziamento delle competenze linguistiche e di lettura.  **Goal Agenda 2030** 4. Istruzione di qualità 6. Acqua pulita e servizi igienico sanitari 7. Energia pulita ed accessibile 11. Città e comunità sostenibili 12. Consumo e produzione responsabili 13. Lotta contro il cambiamento climatico  Metodologie e attività prevalenti   * Grazie alla didattica per scenari e l’adozione di un approccio ludico attraverso il cooperative learning e il problem solving, l’attività incoraggia i bambini a diventare protagonisti di scelte corrette per promuovere comportamenti sostenibili per il Pianeta. Partendo dalla narrazione di un librogame che ha per protagonisti i giovani supereroi della Grande Macchina del Mondo (Goccia, Miccia e Smacchia), custodi delle risorse acqua, energia e ambiente, i bambini potranno immedesimarsi nei protagonisti per poter successivamente dare il loro contributo allo svolgimento della storia.   **Percorso: Future quest (per le classi 3a, 4a e 5a)**  **Obiettivi** Sollecitare i collegamenti tra i temi trattati e le discipline scientifiche e l’educazione civica, favorire lo sviluppo delle soft skill, facilitare lo sviluppo di autonomia nel prendere decisioni, imparare a usare il problem solving per affrontare problemi complessi, imparare a gestire informazioni, sviluppare capacità di raggiungere un obiettivo con il lavoro di squadra.  **Goal Agenda 2030** 6. Acqua pulita e servizi igienico sanitari 7. Energia pulita e accessibile 11. Città e comunità sostenibili 12. Consumi e produzione responsabili 13. Lotta contro il cambiamento climatico 14. Vita sott’acqua 15. Vita sulla terra  Metodologie e attività prevalenti   * L’attività permette, attraverso la coinvolgente metodologia della gamification, di esplorare le tematiche acqua, energia e ambiente, attraverso l’utilizzo delle soft skills e il lavoro di squadra. Agli alunni viene presentata una mappa che prevede diverse tappe esplorabili attraverso prove, domande o problemi che devono essere risolti anche grazie all’utilizzo delle informazioni ricavate dalle app Il Rifiutologo e L’Acquologo di Hera.   **Percorso: La misteriosa macchina del tempo (indicato per le classi 3a, 4a e 5a)**  **Obiettivi** Capacità di utilizzare conoscenze scientifiche in una situazione concreta, identificare quesiti che possono essere indagati in maniera scientifica, trarre conclusioni basate su prove, prendere decisioni a favore di un miglioramento delle condizioni ambientali, collaborare e partecipare alla risoluzione di problemi.  **Goal Agenda 2030** 7. Energia pulita e accessibile 11. Città e comunità sostenibili 12. Consumi e produzione responsabili 13. Lotta contro il cambiamento climatico 14. Vita sott’acqua 15. Vita sulla terra  Metodologie e attività prevalenti   * Il laboratorio propone una attività che coinvolge e incuriosisce i bambini utilizzando la metodologia del cooperative learning, ispirata all’approccio IBSE (Inquiry Based Science Education) e finalizzata a sviluppare la capacità di utilizzare conoscenze scientifiche in situazioni concrete per prendere decisioni, con l’obiettivo di migliorare le condizioni ambientali. L’educatore conduce l’attività attraverso l’utilizzo di un elemento guida, rappresentato da una scatola misteriosa, diversa a seconda della tematica scelta (acqua, energia, ambiente) e suddivisa in varie sezioni esplorabili durante lo svolgimento dell’incontro. I piccoli, suddivisi in gruppi di lavoro, nei panni dei detective della sostenibilità devono estrarre progressivamente dalla scatola diversi oggetti, strumenti, prove, sfide, per scoprire le combinazioni di risposte corrette che permettono loro di superare le prove fino all’apertura dell’ultima sezione misteriosa. Le prove sono studiate in modo da proporre un viaggio alla scoperta delle risorse acqua, energia e ambiente e permettono di approfondire i temi e i servizi messi a disposizione da Hera nei vari territori anche attraverso l’utilizzo delle app L’Acquologo e Il Rifiutologo | | |
| Prodotti / Risultati attesi  Gli argomenti proposti diventano elementi preziosi da salvaguardare e rispettare, utili a promuovere nei bambini un percorso di consapevolezza dei limiti e delle potenzialità del nostro pianeta, per affrontare al meglio i cambiamenti necessari a mettere in atto azioni utili per dare a tutti la possibilità di vivere, con ottimismo, in un pianeta sostenibile dal punto di vista ambientale, sociale ed economico | | |
| 1.4 Durata  Attività di circa due ore | 1.5 Risorse umane  Docenti di classe  Esperti esterni | 1.6 Beni e servizi  Aule dell'istituto |