

Consorzio **COVAR 14**



PROPOSTE EDUCATIVE



PROPOSTE DIDATTICHE

a.s. 2021-2022



ABSTRACT DEL PROGETTO DI EDUCAZIONE AMBIENTALE PER L'A.S. 2021/2022 SUL TEMA DELL'ECONOMIA CIRCOLARE

INTRODUZIONE

Il progetto nasce con l'intento di unire il rispetto dell'ambiente, l'educazione all'attività sportiva e l'educazione alla salute.

Le azioni qui di seguito descritte si ispirano alla didattica maieutica di Daniele Novara (<https://cPPP.it/chi-siamo>) e alla filosofia e pedagogia di Jesus Guillen, professore di neuro- educazione all'Università di Barcellona. Questa pedagogia parte dal concetto scientifico che il cervello funziona meglio quando si diverte. La metodologia utilizzata si basa quindi sull'utilizzo di attività ludiche che coinvolgono emotivamente gli alunni, per far sì che i concetti affrontati non rimangano mere nozioni ma si traducano concretamente in comportamenti ecosostenibili.

A corollario di queste attività sarà messo a disposizione del materiale di approfondimento disponibile online su richiesta.

Di seguito alcune delle metodologie utilizzate.

METODOLOGIE

Le metodologie didattiche, applicate nel progetto di seguito illustrato, si ispirano e mettono in pratica le **metodologie innovative** della didattica che in questi ultimi anni molti docenti stanno sperimentando, in linea con le indicazioni del MIUR (Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca). Esse si traducono concretamente in alcuni strumenti operativi.

La nostra scelta metodologica parte dai principi citati in precedenza e vuole essere una valorizzazione della relazione reale e non virtuale, anche alla luce di quanto successo durante la Pandemia, che ha messo in evidenza quanto la relazione interpersonale sia fondamentale nel processo di formazione delle nuove generazioni.

COMPITI DI REALTÀ

Si tratta di proporre alla classe una situazione-problema, quanto più possibile vicina al mondo reale. I ragazzi dovranno trovare soluzioni utilizzando conoscenze e abilità già acquisite, mettendo in pratica le loro capacità di problem-solving e le loro diverse abilità in relazione all'attività proposta. I ragazzi si confronteranno con contesti sociali moderatamente diversi da quelli a cui sono abituati.

Un compito di realtà può prevedere, per esempio, di assolvere un incarico, realizzare un progetto, costruire qualcosa di concreto o cimentarsi in una performance. Il compito non è mai solo un "impegno" individuale, ma può essere svolto, interamente o in alcune sue parti, individualmente, in coppia, nel piccolo gruppo e contemplare momenti di condivisione con l'intera classe, nel grande gruppo, per l'argomentazione finale (circle time).

Proprio per questa molteplicità, il compito di realtà rappresenta uno spazio di autonomia e responsabilizzazione dell'allievo. Per essere efficace, il compito deve avere una connessione evidente e diretta con il mondo reale e un significato chiaro ed esplicito per gli alunni, per sollecitarli e motivarli alle sfide proposte. L'impegno di lavoro richiesto deve collocarsi nella zona di sviluppo prossimale di ciascuno, in cui non si "conosce ancora bene" la situazione ma si possiedono tutti gli strumenti cognitivi per affrontarla e risolverla.

Pensare il compito di realtà in questi termini significa prevedere per la sua realizzazione differenti modalità di azione e percorsi di soluzione, stimolando contemporaneamente l'impiego di processi cognitivi complessi: il ragionamento, il transfert, il pensiero critico e divergente.

Lo scopo del compito di realtà è proprio quello di mettere in discussione i modelli (consumistici in questo caso) comportamentali che abitualmente siamo soliti usare.

AUTOCONSAPEVOLEZZA

Lavorare sull'autoconsapevolezza è il primo passo per poter conoscersi e poi eventualmente modificare il proprio comportamento.

Ma cos'è l'autoconsapevolezza? Lo psicologo, scrittore e giornalista USA Daniel Goleman la descrive come **"la capacità di riconoscere un sentimento nel momento in cui esso si presenta"**. In altre parole, è la consapevolezza oggettiva dei propri stati d'animo, che viene spesso indicata come la facoltà di "guardare dall'alto" se stessi.

Questa abilità ha un'implicazione diretta sul comportamento e sulle le azioni. Chi ha autoconsapevolezza è in grado di **controllare le proprie emozioni** ed evitare che degenerino in manifestazioni negative e dannose (per esempio, la rabbia).

Lo psicologo USA John D. Mayer descrive **tre tipologie o livelli** di autoconsapevolezza che corrispondono ad altrettanti tipi di individui:

- **l'autoconsapevole** – colui che sa riconoscere i propri sentimenti e gestire le proprie emozioni;
- **il sopraffatto** – colui che non è capace di riconoscere i propri sentimenti e non è in grado di gestire le proprie emozioni;
- **il rassegnato** – colui che sa riconoscere i propri sentimenti, ma non ha interesse a gestire le proprie emozioni.

L'autoconsapevole ha fiducia in se stesso e sicurezza nei propri mezzi, vive il presente e ha una visione equilibrata del futuro. Il sopraffatto non ha controllo su di sé ed è in balia degli eventi e degli altri. Il rassegnato è immobile in una condizione incompleta e insoddisfacente per paura del cambiamento.

LAVORI DI GRUPPO

I vantaggi del lavoro in gruppo sono molteplici. Oltre a migliorare l'efficacia dell'organizzazione, il **lavoro di gruppo** (team working) permette una **distribuzione equa del lavoro**; ciò consente di svolgere il lavoro entro i termini di tempo prefissati.

Tra i vantaggi di natura pratica rientra anche il problem solving (risoluzione di un problema); la **risoluzione di un problema** è chiaramente più semplice e rapida, se affrontata da più individui contemporaneamente.

Allo stesso modo possiamo dire che un eventuale onere di fallimento, o comunque di non raggiungimento degli obiettivi, è ripartito su tutti i membri del gruppo, con un conseguente minor carico psicologico (ansia, demotivazione, preoccupazione) sui singoli.

Non da ultimo il vantaggio legato alla **condivisione di conoscenze**, metodi, competenze e abilità. Ogni individualità porta all'interno del team il proprio know how; un piccolo dettaglio che incentiva il confronto e lo scambio. La condivisione migliora la qualità del lavoro, a vantaggio del gruppo stesso e conseguentemente anche della produttività aziendale.

PADLET

Completa queste metodologie uno strumento tecnologico innovativo, il Padlet. Il Padlet è una lavagna virtuale, su cui sono caricate schede e attività da svolgere, realizzate appositamente sulle tematiche del percorso affrontate in classe. Gli alunni potranno, con l'aiuto di insegnanti (ma anche a casa, volendo, con o senza l'aiuto dei parenti), giocare con le attività suggerite e descritte sul Padlet. Gli alunni potranno commentare l'attività proposta o caricare i disegni e le foto delle attività realizzate, da condividerle con i compagni. Il Padlet è uno strumento innovativo, estremamente versatile, di facile utilizzo. Consultabile online 24h su 24. Può essere utilizzato anche senza registrarsi e offre la possibilità di scegliere l'attività da svolgere a seconda del tempo a disposizione, del sotto-argomento che si vuole affrontare e del tipo di attività che si vuole realizzare.

TEMATICHE

Le tematiche del progetto si inseriscono perfettamente nelle linee guida dell'insegnamento dell'**educazione civica**, previste dal MIUR, come specifica il punto 2: sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio.

AZIONI

Il progetto coinvolgerà gli alunni delle scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di primo e di secondo grado del territorio del Co.Va.R.14, su due differenti tematiche:

- Attività laboratoriale sul tema del **littering e plogging**
- Attività laboratoriale sul tema dell'economia circolare

Nello specifico ecco il dettaglio delle proposte didattiche.

COORDINAMENTO ATTIVITÀ DIDATTICA DI PROGETTO

Il coordinatore del progetto si occuperà di tutta la parte organizzativa del progetto: dai contatti con le scuole, al coordinamento con il Consorzio Co.Va.R.14 per aggiornarlo sugli step del progetto e la risoluzione di eventuali problematiche che si potranno incontrare nello svolgimento del progetto fino alla organizzazione e svolgimento delle azioni operative.

Verranno redatte inoltre relazioni sul lavoro svolto in concomitanza con le fatturazioni.

Le iscrizioni alle attività potranno essere effettuate attraverso un modulo di iscrizione online appositamente creato.

ATTIVITÀ LABORATORIALE "LITTERING & PLOGGING"

.4

Target: Scuola secondaria di primo grado

L'incontro in classe sarà occasione per giocare con i concetti di **sostenibilità ambientale** e capire il drammatico impatto che hanno alcune nostre azioni sul Pianeta Terra, anche alla luce dei 17 obiettivi per lo sviluppo sostenibile.

L'incontro sarà anche occasione per descrivere l'azione di pulizia (pulizia che avverrà su un percorso a scelta della classe, che svolgerà in modo autonomo) e come la stessa parteciperà alla **Plogging School Challenge**.

Il Plogging è lo sport che unisce corsa e pulizia dell'ambiente tramite la raccolta dei rifiuti durante l'attività fisica. L'incontro sarà anche occasione per ripercorrere insieme la classificazione dei rifiuti e per sensibilizzare i ragazzi sui danni che l'abbandono dei rifiuti nell'ambiente comporta.

L'attività in classe avrà una durata di circa due ore. Al termine dell'incontro le classi avranno a disposizione un Padlet dettagliato contenente materiali di approfondimento dell'argomento trattato.

Il materiale (guanti e sacchi) verrà consegnato a tutte le classi che aderiranno al progetto.

In caso non si potessero svolgere le attività in classe in presenza (a causa dell'emergenza sanitaria), è prevista una versione alternativa online.

ATTIVITÀ LABORATORIALE "ECONOMIA CIRCOLARE"

Target: Scuola secondaria di primo grado

Attraverso compiti di realtà, giochi di ruolo o attività di simulazione o giochi interattivi, i ragazzi saranno coinvolti in un divertente gioco che avrà l'obiettivo di far loro comprendere quali scelte nella loro vita di tutti i giorni siano sostenibili. In questo modo si analizzeranno concretamente i principali concetti legati all'**economia circolare**. Gli alunni Impareranno a mettere in discussione il modello classico (economia lineare) e, tramite il confronto in classe con l'operatore potranno assimilare il concetto di economia circolare.

L'incontro sarà dedicato ai 17 goal, sempre affrontati attraverso giochi e attività interattive. Il focus principale sarà sui RAEE, rifiuti destinati a crescere in modo esponenziale nel prossimo futuro. Per concludere l'incontro, si effettuerà un breve ripasso sulle modalità di raccolta differenziata dei rifiuti.

L'attività in classe avrà una durata di circa due ore.

Al termine dell'incontro le classi avranno a disposizione un Padlet dettagliato contenente materiali di approfondimento dell'argomento trattato.

In caso non si potessero svolgere le attività in classe in presenza (a causa dell'emergenza sanitaria), è prevista una versione alternativa online

CONCORSO PLOGGING PER LE SCUOLE SECONDARIE DI PRIMO GRADO – PLOGGING SCHOOL CHALLENGE – una maratona per l'ambiente

Le scuole che aderiranno potranno realizzare in autonomia delle azioni di pulizia, partecipando al Concorso di Plogging delle scuole, Plogging School Challenge – una maratona per l'ambiente.

Ogni classe della scuola della **scuola secondaria di primo grado** del territorio del COVAR14 potrà iscriversi al "Plogging School Challenge". Ogni classe iscritta dovrà scegliere **due percorsi** da percorrere in due sessioni differenti, durante le quali dovrà raccogliere i rifiuti trovati a terra. In questo modo gli alunni/atleti abbineranno l'attività di plogging alla competizione sportiva vera e propria.

Ogni singola classe iscritta potrà decidere autonomamente il percorso e il chilometraggio che dovrà affrontare e per quanti km.

Le gare prevedono obbligatoriamente la raccolta di rifiuti trovati a terra, l'obbligo di fotografarli, sistemandoli uno accanto all'altro in modo che sia riconoscibile la loro natura (vetro, plastica, alluminio, acciaio, carta, cartone per bevande tipo Tetra Pak, RAEE, ecc.), il numero e che sia possibile la loro differenziazione a fine gara. Nelle foto dovrà comparire il logo della competizione. Ogni classe iscritta (limitatamente al numero previsto), riceverà un kit composto da guanti, da sacchetti per raccogliere i rifiuti e dal logo della competizione.

Il punteggio della classe sarà calcolato in base al totale del peso dei rifiuti raccolti, alla tipologia di rifiuti raccolti, ai chilometri percorsi, al tempo impiegato, al numero di alunni coinvolti.

Le classi avranno un considerevole lasso di tempo per poter svolgere le due azioni di pulizia (i dettagli del concorso verranno comunicati attraverso apposito regolamento).

Le iscrizioni al Concorso avverranno attraverso il link inviato con la lettera di presentazione del progetto. Una volta iscritti verrà inviato il regolamento completo, contenente le date e tutti gli aspetti tecnici per partecipare alla gara, per ricevere il kit per organizzare la raccolta dei rifiuti e tutte le informazioni per poter inviare alla segreteria organizzativa la documentazione attestante lo svolgimento del plogging.

Durante tutta la durata del concorso sarà a disposizione una segreteria organizzativa per aiutare insegnanti e classi a partecipare.

Punto di forza del progetto è la competitività che in questo caso è a servizio dell'ambiente e della propria salute. Infatti, si incentiva sia l'attività fisica sia l'attenzione fattiva per il rispetto e il miglioramento dell'ambiente. Più si è performanti e più si contribuisce a migliorare le condizioni di salute proprie e dell'ambiente.

Inoltre, dopo aver ripulito una zona con le proprie mani, sarà più difficile che la si sporchi.

La prima sessione del concorso avrà come concorrenti tutte le classi iscritte appartenenti al territorio del COVAR14. La seconda sessione invece sarà non competitiva e sarà a livello di territori afferenti a differenti Consorzi/società di raccolta dei rifiuti.

Le classi che risulteranno vincitrici parteciperanno a due tipi di premiazione. La prima premierà la migliore classe all'interno del COVAR14.

Il secondo evento di premiazione, della sessione non competitiva, verrà organizzato insieme agli altri Consorzi partecipanti alla gara (CSEA). Questo secondo evento non è incluso nel budget, in quanto da progettare insieme.

UFFICIO STAMPA

Tutte le attività saranno supportate dall'Ufficio Stampa di E.R.I.C.A. e verranno condivise sui principali canali di informazione del Consorzio Covar e del territorio.



educazione.ricerca.informazione.comunicazione.ambientale

www.cooperica.it