



# R3CYCLE

Agire Ambientale, Agire Sociale,  
Agire Interconnessi

## Finalità

Generare soluzioni innovative per la gestione dei rifiuti attraverso comunità educanti, scuola-territorio, per uno sviluppo sostenibile come impegno di responsabilità duraturo nel tempo. Particolare attenzione verrà posta alle scelte di sobrietà, al ciclo di vita dei prodotti a favore di una diminuzione degli imballaggi e dei rifiuti con la conseguente riduzione dell'impatto ambientale.

## Obiettivi

In sintesi gli argomenti che verranno sviluppati nel progetto didattico R3CYCLE sono:

- Aumentare nelle giovani generazioni la conoscenza e i temi dell'economia circolare nell'ottica di una sostenibilità integrata per la gestione delle risorse del pianeta;
- Informare sul ciclo di vita dei prodotti, e sulle alternative sostenibili e possibili con l'analisi dell'impatto ambientale;
- Fornire dati e informazioni sul valore ambientale della diminuzione dei rifiuti partendo dalla modalità di acquisto dei prodotti (scelte di sobrietà e gesti consapevoli);
- Offrire elementi affinché si abbiano gli strumenti per una valutazione critica, personale e/o collettiva, rispetto agli acquisti giornalieri.

## Agenda didattica

Il percorso R3CYCLE è articolato in quattro **incontri didattici** della durata di due ore ciascuno ed è rivolto alle classi 4<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup> della Scuola Primaria e a tutte le classi della Scuola Secondaria di 1° grado.

- 2 Interventi di due ore ciascuno per attività didattica e approfondimento dei contenuti a cura di educatori esperti della cooperativa CAUTO;
- 2 Laboratori esperienziali di due ore ciascuno sul riciclo a cura di FAB LAB.

I contenuti dell'agenda didattica

### 1° INCONTRO - 2 ORE

#### *Attività introduttiva*

Contestualizzazione del progetto e indagine di classe sulla percezione degli alunni circa l'argomento oggetto dell'attività.

### *Attività di conoscenza*

- Brainstorming sulla parola rifiuto: Cos'è un rifiuto? Quanti e quali rifiuti produciamo
- Panoramica sull'Antropocene e cosa s'intende per Grande accelerazione: l'uomo è la soluzione al problema;
  - Economia lineare cos'è e i suoi limiti. Verso un'economia lineare
- Visione di un breve filmato sull'importanza della raccolta differenziata (la prima azione per avvio al riciclo) e condivisione con la classe.

### *Attività di approfondimento*

**EKO LOGIC:** Gioco educativo - didattico sui concetti cardine dell'economia circolare (Riuso, Riciclo e Riduzione, le 3 R) per limitare il nostro impatto ambientale sul Pianeta. Una plancia di gioco dove gli alunni, muovendo le pedine e rispondendo alle domande, scopriranno il corretto smaltimento dei rifiuti e il loro possibile riutilizzo.

A seguire per le classi 2<sup>a</sup> e 3<sup>a</sup> della scuola secondaria approfondimento: packaging sempre più sostenibili e attenti al Pianeta, perché l'economia circolare parte dalla progettazione stessa dei prodotti.

## **2° INCONTRO - 2 ORE**

### *Attività introduttiva*

Ripresa dei contenuti affrontati durante il primo incontro. Affondo sulle 3R

### *Attività di conoscenza*

Cos'è un Banco di Comunità®? Esperienza sul territorio di Verona.

Un luogo fisico e virtuale dove cittadini e associazioni si incontrano per scambiare oggetti, tempo e competenze. Un luogo che si fonda sul recupero, sul risparmio e sulla relazione, che promuove un'economia alternativa, costruita dal basso attraverso la condivisione e la valorizzazione di risorse locali, che dà spazio a soluzioni creative. In linea con i laboratori esperienziali che seguiranno la didattica in aula, verrà approfondito il valore ambientale del Banco di Comunità®

### *Attività di approfondimento*

(differenziata a seconda del target degli studenti)

Attivazione partecipata degli studenti per farli riflettere sul tema della filiera del riciclo e sulla necessità di ridurre, riutilizzare e riciclare.

### *Attività conclusiva*

Indagine di classe: somministrazione alla classe di un questionario per analizzare quanto è stato appreso durante il percorso didattico

Al termine dell'incontro viene lasciato link per visualizzare brevi video di spiegazione del Banco di Comunità® e gioco online

### 3°/4° INCONTRO - 4 ORE FABLAB

Una serie di proposte volte a perseguire gli Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile dell'Agenda ONU 2030, grazie ad un approccio informale di apprendimento consapevole, attraverso un ventaglio di laboratori interattivi ad impatto zero.

Temi quali l'ecologia e la tutela dell'ambiente vengono affrontati in chiave ludico - immersiva, grazie anche al supporto delle più recenti tecnologie di fabbricazione digitale e con un alto tasso di coinvolgimento.

Possibilità di scegliere una delle seguenti proposte:

#### 1. LABORATORIO TESSUTO

Verrà chiesto ai singoli studenti di portare a scuola per il laboratorio una maglietta/capo di abbigliamento che non mettono più e che vogliono riciclare

1° Incontro - 2 ore

- Progettazione del nuovo oggetto da realizzare con la maglietta
- Taglio del tessuto
- Creazione e applicazione di un termoadesivo da applicare al tessuto

2° Incontro - 2 ore

- Creazione e applicazione di un termoadesivo da applicare al tessuto (se non concluso nella lezione precedente)
- Cucitura con macchina da cucire portatili

#### 2. LABORATORIO PLASTICA

Verrà chiesto ai singoli studenti di portare alcuni materiali di plastica da riciclare (bottiglie, tappi ecc...). Sceglieremo insieme quelli adatti ad essere riciclati con il nostro macchinario che tritura la plastica per poi creare filamento.

1° Incontro - 2 ore

- Scelta del materiale di plastica da riciclare e triturazione manuale del filamento.
- Fusione del materiale triturato con l'apposito estrusore e creazione del filamento

2° incontro - 2 ore

- Fusione del materiale triturato con l'apposito estrusore e creazione del filamento (il macchinario sarà in funzione durante la spiegazione della stampa 3D)
- Introduzione alla stampa 3D e stampa di un nuovo oggetto con il filamento realizzato dagli studenti

#### 3. LABORATORIO ELETTRONICA (solo per gli studenti della Scuola Secondaria di 1° grado)

1° Incontro - 2 ore

- Verrà mostrato agli studenti da cosa è composto un tablet smontandolo davanti a loro e spiegando in modo semplice i principali componenti
- Semplice spiegazione della filiera di produzione di uno smartphone/tablet
- Semplice gioco per far provare agli studenti il funzionamento di una catena di montaggio di uno smartphone/tablet

2° Incontro - 2 ore

- Ripasso della lezione precedente relativa alla componenti di un tablet
- Gli studenti vengono divisi in 3-4 squadre e devono smontare e rimontare un Pc "finto". Si tratta di un kit realizzato in legno e plastica che simula le componenti di un Pc
- Conclusione con riflessione in quali casi è facilmente riparabile un Pc e come vengono smaltiti i rifiuti elettronici

**Settore di Educazione Ambientale coop. CAUTO**

Anna Borghi - [eduambientale@cauto.it](mailto:eduambientale@cauto.it)  
030 3690338 345 9543115