

Consorzio **COVAR 14**



PROGETTO **EDUCATIVO**



PLOGGING SCHOOL CHALLENGE

PROPOSTE DIDATTICHE

a.s. 2022-2023

ABSTRACT DEL PROGETTO DI EDUCAZIONE AMBIENTALE PER L'A.S. 2022/2023

PLOGGING SCHOOL CHALLENGE

"Ognuno cresce solo se sognato"

Danilo Dolci

PREMESSA

E.R.I.C.A. Soc. Coop. si occupa di ambiente sin dalla sua nascita nel 1996, con progetti legati alla tematica dei rifiuti, dell'energia, dell'acqua, del rischio ambientale, della mobilità sostenibile, del consumo consapevole e della conservazione della natura.

Punto di forza dei progetti formativi e comunicativi E.R.I.C.A. è la scelta delle teorie e delle metodologie psico-pedagogiche operativamente impiegate negli strumenti didattico-formativi utilizzati per il raggiungimento degli obiettivi.

E.R.I.C.A. si occupa di Educazione Ambientale attraverso un settore appositamente costituito, che ha lavorato operativamente con più di 2000 insegnanti e 150.000 studenti in tutta Italia, con progetti legati alla tematica dei rifiuti, dell'energia, dell'acqua, del rischio ambientale, della mobilità sostenibile, del consumo consapevole e della conservazione della natura.

Punto di forza dei numerosi progetti educativi E.R.I.C.A. è la scelta delle teorie e delle metodologie psico-pedagogiche operativamente impiegate negli strumenti didattico-formativi utilizzati per il raggiungimento degli obiettivi educativi che si pone.

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.

.3

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 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**
- Concorso **Plogging School Challenge**
- Corso di **Formazione insegnanti** sull'economia circolare

Nello specifico ecco il dettaglio delle proposte didattiche.

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 per capire il drammatico impatto che hanno alcune nostre azioni sul Pianeta Terra.

Attraverso una serie di giochi e di filmati appositamente creati, i ragazzi capiranno in cosa consiste il fenomeno del littering e il suo impatto sull'ambiente. Capiranno che cos'è l'anidride carbonica e la ricaduta per ogni rifiuto abbandonato.

L'incontro sarà anche occasione per descrivere in cosa consiste un'azione di pulizia e cosa bisogna fare per partecipare 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.

L'incontro si concluderà con un semplice gioco sugli errori più comuni che si effettuano quando si fa la raccolta differenziata. 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.

ATTIVITÀ LABORATORIALE “ECONOMIA CIRCOLARE”

Target: Scuola secondaria di primo grado

Attraverso giochi di ruolo e attività di simulazione, i ragazzi impareranno 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.

Ci sarà poi focus sui **RAEE e sul loro ciclo di vita**, rifiuti destinati a crescere in modo esponenziale nel prossimo futuro e sul ciclo della loro produzione. Per concludere l'incontro, si effettuerà un breve ripasso sulle modalità di raccolta differenziata dei rifiuti e sui principali errori che si commettono.

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 “**Plogging School Challenge**” – una maratona per l'ambiente.

Ogni classe della scuola della **scuola secondaria di primo grado** del territorio del C.O.Va.R.14 potrà iscriversi al “Plogging School Challenge”. Ogni classe iscritta dovrà scegliere **un percorso** da percorrere, durante il quale dovrà raccogliere i rifiuti trovati a terra. In questo modo gli alunni/atleti abbineranno l'attività di plogging (pulizia) alla competizione sportiva vera e propria. Ogni singola classe iscritta potrà decidere autonomamente il percorso e il chilometraggio che dovrà affrontare e per quanto tempo.

Le gare prevedono obbligatoriamente la raccolta dei 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 dal concorso), riceverà gratuitamente un **kit** composto da guanti, sacchetti per raccogliere i rifiuti. Il logo della competizione verrà inviato via mail.

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 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 iscritta, alla classe 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 sessione del concorso avrà come concorrenti tutte le classi iscritte appartenenti al territorio del COVAR14. Contemporaneamente la sessione di pulizia parteciperò anche alla sessione non competitiva, che sarà a livello di territori afferenti a differenti Consorzi/società di raccolta dei rifiuti.

Premiazioni

Le classi che risulteranno vincitrici parteciperanno a due tipi di premiazione, che si svolgeranno in un unico evento. La prima premierà la migliore classe dall'interno del COVAR14. La seconda premiazione (sessione non competitiva), terrà conto dalla somma dei risultati di entrambi i Consorzi partecipanti alla gara (Covar14 + CSEA).

La premiazione si svolgerà in ogni singola scuola partecipante, quindi gli eventi saranno in numero corrispondente ai plessi che prenderanno parte al concorso.

Agli eventi, concordati con le scuole e i Dirigenti scolastici, saranno invitati oltre al Consorzio, il Comune sede della scuola vincitrice/partecipante e i giornalisti.

Alle scuole verrà consegnato un attestato di partecipazione, attestante la vincita.

Le scuole partecipanti saranno inserite sul sito:

<https://www.cooperica.it/plogging-school-challenge/>

FORMAZIONE INSEGNANTI

Quest'anno proponiamo la formazione rivolta agli insegnanti della scuola secondaria di primo grado.

Questa proposta nasce da una richiesta degli insegnanti stessi che, partecipando agli incontri in classe che abbiamo svolto quest'anno, ricchi di nuove tematiche (economia circolare, Consorzi di filiera, risparmio di CO2, ecc.), ci hanno chiesto se fosse possibile approfondire queste tematiche, nuove anche per loro.

Si tratta di un'attività che ha un triplice scopo:

- Offrire agli insegnanti un percorso di approfondimento per implementare le loro conoscenze rispetto ai concetti di transizione ecologica, plastic free, filiera dei Consorzi delle raccolte differenziate (CONAI, ecc.), Consorzi di gestione dei rifiuti dei territori, decreto 152 del 2006, ecc.;
- Fornire una base teorica più allargata agli insegnanti, per poter approfondire e continuare con gli alunni il lavoro sulle tematiche ambientali dopo l'incontro in classe con ERICA;
- Presentare il progetto rivolto alle scuole del Covar14 anche ad insegnanti che non conoscono il progetto del Covar14 e che si avvicinano per la formazione e in questo modo coinvolgere territori ancora non coinvolti gli anni passati.

La formazione si svolgerà online o in presenza, a seconda delle esigenze espresse dagli insegnanti iscritti.

La formazione avrà durata di 2,5 ore e approfondirà gli argomenti di sopra descritti.

Le modalità della formazione saranno interattive, alternando momenti teorici (in cui comunque i partecipanti saranno coinvolti in modo attivo) a momenti laboratoriali, in cui gli insegnanti potranno applicare praticamente le informazioni apprese.

Al termine della formazione agli insegnanti verrà chiesto di compilare un questionario di valutazione.



e d u c a z i o n e . r i c e r c a . i n f o r m a z i o n e . c o m u n i c a z i o n e . a m b i e n t a l e

www.cooperica.it