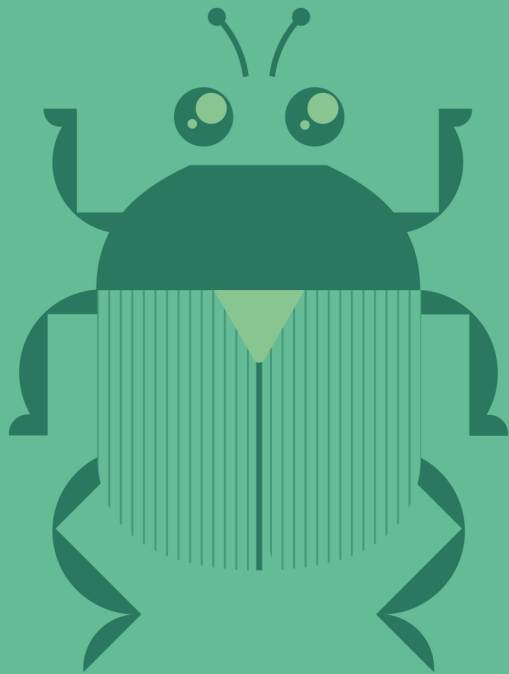




Scarabeo Verde

Proposte didattiche per la Scuola dell'Infanzia,
Primaria e Secondaria di I grado
Edizione 2026-2027

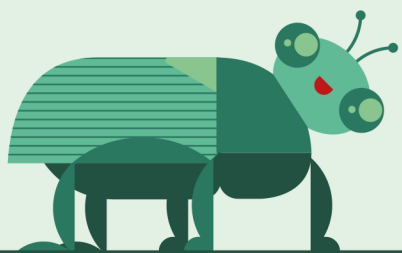


Scarabeo Verde

Proposte didattiche per la Scuola dell'Infanzia,
Primaria e Secondaria di I grado
Edizione 2026-2027

INDICE

Come aderire all'offerta di quest'anno	7
Scuola dell'Infanzia	8
Scuola Primaria - I ciclo	9
Scuola Primaria - II ciclo	10
Scuola Secondaria I grado	11
Concorso a premi C'è Acqua nel Tubo!	14
Corso di formazione per docenti	19
Proposte Ludoteca Riù	20
Per tutti gli ordini scolastici	22
Contatti	



Care e cari docenti,

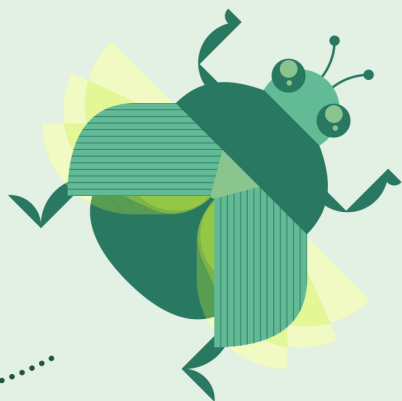
siamo lieti di presentarvi il nuovo catalogo dell'offerta didattica di "Scarabeo Verde", arricchito da percorsi inediti e proposte rinnovate! Il progetto, completamente **gratuito** per le scuole aderenti, è finanziato da: ATA Rifiuti Ancona, AAto 2 "Marche centro-Ancona" servizio idrico e Ludoteca Riù Santa Maria Nuova.

Le attività educative sono pensate per sensibilizzare le nuove generazioni sui temi della **gestione dei rifiuti** e della **sostenibilità ambientale**, attraverso un approccio innovativo e interattivo. Insieme alla nostra mascotte, lo **scarabeo Scartabello**, studentesse e studenti hanno l'opportunità di imparare divertendosi e, al contempo, di esplorare e comprendere l'importanza del riciclo, della riduzione degli sprechi e della protezione dell'ambiente, diventando persone attive, più consapevoli e responsabili verso il bene comune.

Tutte le proposte didattiche, in continuità con quelle degli anni precedenti, sono progettate in linea con le **Linee guida del MIM** per l'insegnamento dell'educazione civica nelle scuole, ponendo al centro la sostenibilità, la cittadinanza attiva e la tutela del bene comune.

Nel rispetto dell'ambiente e per promuovere un uso responsabile delle risorse, anche quest'anno le iscrizioni avvengono esclusivamente online. Le modalità di adesione sono indicate all'interno di questo catalogo.

Buon anno scolastico e buona lettura!



COME ADERIRE ALL'OFFERTA DI QUEST'ANNO

L'adesione al progetto Scarabeo Verde avviene **esclusivamente online**, accedendo alla sezione "Scuola e dintorni" del sito www.atarifiuti.an.it, accessibile anche dai siti istituzionali degli altri enti promotori (www.regione.marche.it/Entra-in-Regione/Ludoteche-regionali-Riu e www.aato2.marche.it). Il modulo di adesione deve essere compilato **entro sabato 14 novembre 2026**. Le richieste pervenute oltre tale data non potranno essere accolte. È possibile accedere direttamente alla pagina di iscrizione anche tramite il **QR code** riportata in questa pagina e sul retro di questo catalogo.

Al momento dell'adesione è possibile richiedere più attività per una singola classe: a ogni classe richiedente è **garantito ALMENO un percorso** tra quelli selezionati. La possibilità di svolgere più laboratori o l'eventuale necessità di selezionare una sola proposta tra quelle indicate viene valutata in base al numero di richieste pervenute ed è concordata direttamente con l'educatrice o l'educatore in fase di contatto telefonico.

In seguito alla compilazione dell'adesione online arriva una e-mail valida come conferma di ricezione della domanda. Ogni docente verrà **contattato entro la fine del mese di gennaio**.



Per restare aggiornato sui nostri progetti e sulle nuove proposte didattiche, ti suggeriamo di **salvare in rubrica** il numero della Segreteria di ATA Rifiuti: **347 1496519**. Potrai così ricevere anche tramite WhatsApp i nostri cataloghi e le principali comunicazioni.

OPEN DAY

Quest'anno l'Open Day di presentazione delle attività didattiche è disponibile in formato digitale, attraverso **video pillole** suddivise per **fascia scolastica**, consultabili sul manuale didattico online (<https://scarabeoverde.atascuole.org/>) nella sezione "Area Scuole". Su richiesta, contattando la **segreteria del progetto** (contatti sul retro del catalogo), è possibile organizzare per il corpo docenti degli Istituti Comprensivi un incontro dedicato alla **consegna e presentazione del catalogo**.

SCRAP-PUPPET

Tipologia: laboratorio creativo, tinkering

Durata: 1 incontro di 1.5 ore

Organizzazione: a classi singole

Il riuso può rappresentare una prima, concreta soluzione per contrastare l'eccessiva produzione di rifiuti e, allo stesso tempo, un modo efficace per avvicinare bambine e bambini ai temi della sostenibilità e promuovere comportamenti responsabili nel tempo. L'educatrice o l'educatore arriva in classe con una grande valigia un po' triste, piena di storie e di calzini spaiati e grazie alla fantasia e alla creatività dei piccoli partecipanti, i calzini e altri materiali di scarto come carta, cartone, plastica e alluminio, diventano originali e buffi burattini, con cui costruire storie.

CODICE SPRECO ZERO

Tipologia: laboratorio coding

Durata: 1 incontro di 1.5 ore

Organizzazione: a classi singole, sezioni 4-5 anni

Il laboratorio intende sensibilizzare sul tema dello spreco alimentare: l'incontro inizia con la lettura di un racconto a tema in cui bambine e bambini sono portati a identificare le azioni che generano spreco e i comportamenti virtuosi; successivamente sperimentano le basi del coding in modo divertente e intuitivo, imparando a programmare semplici robottini didattici, affinché si muovano lungo un percorso ad ostacoli all'interno di un'area di gioco senza cadere in errore ed evitando di produrre sprechi.

PUZZLE PARTY

Tipologia: gioco cooperativo sensoriale

Durata: 1 incontro di 1.5 ore

Organizzazione: a classi singole

Riconoscere, distinguere, separare: sono le azioni chiave per una raccolta differenziata di qualità, un gesto quotidiano che, se compreso fin da piccoli, diventa un'abitudine preziosa per la tutela dell'ambiente. In questo laboratorio, le bambine e i bambini si mettono alla prova con un'esperienza che unisce gioco e scoperta, guidati attraverso un percorso sensoriale che coinvolge tatto, vista, udito e olfatto e una sfida di puzzle solving a squadre. Al termine dell'attività, le immagini ricomposte vengono unite in un poster collettivo, che resterà in classe come promemoria "autoprodotta" per una raccolta differenziata corretta e consapevole.

NEW

L'OFFICINA DEGLI OGGETTI ROTTI

Tipologia: laboratorio creativo

Durata: 1 incontro di 2 ore

Organizzazione: a classi singole

In questo laboratorio, le bambine e i bambini esplorano due concetti chiave dell'economia circolare: **Ridurre** l'acquisto del superfluo e **Riparare** ciò che è ancora utile. Attraverso un'esperienza di gioco di ruolo, la classe si trasforma in 'un'officina' dove gli oggetti non più funzionanti vengono analizzati e riparati. L'attività stimola la riflessione sul valore delle risorse e promuove un atteggiamento di responsabilità e cura verso i propri oggetti.

NEW

LA SECONDA VITA DELLE COSE

Tipologia: coding e gamification

Durata: 1 incontro di 2 ore

Organizzazione: a classi singole

In questo laboratorio bambine e bambini hanno la possibilità di scoprire come i rifiuti possano trasformarsi in nuovi oggetti senza utilizzare nuove materie prime, approfondendo in modo divertente l'importanza del recupero dei materiali e il tema dell'uso consapevole delle risorse. Attraverso un gioco, le bambine e i bambini sono chiamati a ragionare su un problema concreto: come recuperare un determinato materiale di scarto e dargli nuova vita. Per portare a termine la missione, devono abbinare ogni oggetto-rifiuto al suo possibile riutilizzo, permettendo loro di conquistare, via via, le istruzioni necessarie per pilotare piccoli robot, tramite un'esperienza di coding a piccoli gruppi.

NON FINISCE MICA QUI!

Tipologia: learning by doing, didattica laboratoriale

Durata: 1 incontro di 2 ore

Organizzazione: a classi singole

Ridurre gli sprechi, riutilizzare e dare nuova vita agli oggetti sono azioni importanti per prenderci cura dell'ambiente e costruire stili di vita più sostenibili. Attraverso la creazione di un flip book, bambine e bambini sono coinvolti nella costruzione di una semplice storia dedicata alla sostenibilità e all'economia circolare. Partendo da una narrazione già avviata, la classe osserva una serie di scene, riflette sui comportamenti dei protagonisti e contribuisce a completare il finale della storia attraverso disegni e parole che verranno poi animate con la tecnica del flip book.

NEW

TRASHBOTS

Tipologia: tinkering, STEAM education

Durata: 1 incontro di 2 ore

Organizzazione: a classi singole

Il laboratorio offre l'opportunità di scoprire il **valore del riuso**, partendo da materiali di scarto come barattoli, tappi di bottiglia, vecchie lattine e componenti recuperate dai RAEE; trasformandoli in **piccoli robot e fantasiose costruzioni**. I progetti realizzati dai bambini e dalle bambine potranno anche prendere "vita" attraverso semplici meccanismi, utilizzando **motorini elettrici o sistemi a molla con elastici**. Il laboratorio si conclude con la **sperimentazione e l'animazione delle costruzioni realizzate**, permettendo di esplorare in modo ludico e appassionante temi scientifici, tecnologici e ambientali e di stimolare la creatività.

POESIE NASCOSTE

Tipologia: laboratorio creativo ispirato al Caviardage

Durata: 1 incontro di 2 ore

Organizzazione: a classi singole

Ispirandosi alla **tecnica del Caviardage**, o blackout poetry, le bambine e i bambini vengono guidati in un'esperienza creativa che consiste nel selezionare alcune parole da un testo esistente e oscurare con un pennarello nero tutte le altre, facendo così **emergere una poesia nascosta** e dando vita a un'opera d'arte visiva e letteraria. Ogni composizione può essere arricchita con disegni o collage, trasformando la scrittura in una vera e propria **opera poetico-visiva**. Il laboratorio diventa così un'occasione per riflettere, in modo originale e coinvolgente, sul **valore della carta**, sulle risorse necessarie per produrla e sull'**importanza di non sprecarla**.

HABITAT IN PERICOLO: DAL RIFIUTO AL RIFUGIO

Tipologia: educazione ambientale, tinkering, STEAM education

Durata: 1 incontro di 2 ore

Organizzazione: a classi singole

Il laboratorio propone una vera e propria **missione investigativa** alla scoperta degli **habitat** e degli **animali** che li abitano. Attraverso indizi, immagini e materiali di recupero, bambine e bambini dovranno individuare l'ambiente, riconoscere l'animale in difficoltà e comprendere i problemi causati dai rifiuti e dall'inquinamento. Dopo averne analizzato i bisogni, ogni squadra sarà chiamata a progettare e costruire un rifugio o una mangiatoia utilizzando semplici **materiali di recupero**. Un'attività pratica e coinvolgente che unisce osservazione, problem solving, creatività e sensibilità ambientale, trasformando il rifiuto da problema a possibile risorsa per la **tutela della biodiversità**.

NEW

MERENDA CON DELITTO: IL MISTERO DEL TRAMEZZINO ABBANDONATO

Tipologia: role-playing, gamification

Durata: 1 incontro di 2 ore

Organizzazione: a classi singole

In questa attività, immersiva e interattiva, ragazze e ragazzi sviluppano le loro **capacità di indagine e risoluzione dei problemi**, risolvendo un vero e proprio caso di **abbandono illecito di rifiuti** all'interno di una scuola di città. Divisi in squadre e armati di intuito e spirito investigativo, devono indagare virtualmente i luoghi del delitto, raccogliere indizi e smascherare il colpevole, imparando al tempo stesso l'**importanza di non fare sprechi alimentari** e di una **corretta gestione dei rifiuti** per salvaguardare il pianeta.

GREEN DEBATE

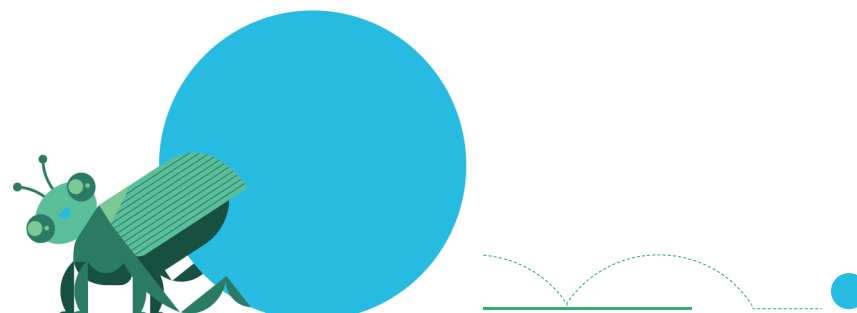
Tipologia: debate

Durata: 1 incontro di 2 ore

Organizzazione: a classi singole

Un laboratorio di dibattito per discutere le crescenti **sfide ambientali** dell'attuale contesto globale che richiedono la capacità di **informarsi, confrontarsi e argomentare** punti di vista differenti. In questo laboratorio ragazze e ragazzi si mettono alla prova attraverso un **debate a coppie** su temi legati alla **sostenibilità ambientale**. A partire da **carte tematiche**, i partecipanti raccolgono informazioni ed elaborano le proprie argomentazioni. Il confronto avviene poi attraverso brevi interventi, in un'alternanza di ascolto, argomentazione e confronto. L'attività stimola il **pensiero critico**, la capacità di sostenere le proprie idee e di considerare punti di vista differenti, trasformando il dibattito in un'occasione di apprendimento e partecipazione.

NEW
LOOK



FUTURE GAME

Tipologia: problem solving, gaming

Durata: 1 incontro di 2 ore

Organizzazione: a classi singole

Un gioco di ruolo per comprendere i **concetti fondamentali legati alla sostenibilità**, riflettere sui problemi globali e analizzare i comportamenti individuali. Divisi in gruppi, ragazze e ragazzi affrontano diversi scenari, quiz e prove, bivi e punti critici che richiedono scelte ponderate e la cooperazione tra i gruppi. Nel corso delle sfide si affrontano temi come **l'inquinamento, la crisi climatica e le numerose emergenze ambientali**: quando una crisi mette alla prova le strategie dei gruppi, l'esperienza prosegue con un **esperimento pratico** ragionando insieme sulle azioni necessarie per contribuire concretamente a un futuro più sostenibile.



CLICK-DAY

R-EVOLUTION

Tipologia: sfida a quiz, Trivia

Durata: 1 incontro di 1.5 ore

Organizzazione: click day per tutte le classi iscritte

Un torneo tra scuole per sensibilizzare sullo **sviluppo sostenibile e l'economia circolare**, attraverso una sfida dinamica e coinvolgente. Studentesse e studenti mettono alla prova le proprie conoscenze e capacità di pensiero critico, affrontando **quiz e sfide online**. L'iniziativa si svolge in modalità **click day**, in una data unica - **giovedì 18 marzo 2027**, in occasione della **Giornata Mondiale del Riciclo** - e ha una durata di 1.5 ore. Durante questo tempo, tutte le classi partecipanti si sfidano in simultanea, rispondendo a tempo a quiz e giochi interattivi. Per prepararsi al meglio, viene fornito in anticipo un **kit didattico** propedeutico con contenuti utili e materiali di approfondimento. Al termine del click day, viene **stilata una classifica** per decretare il podio. Le classi finaliste saranno premiate durante l'evento a conclusione annualità scolastica.



INCONTRI IMPOSSIBILI — RITORNO AL FUTURO

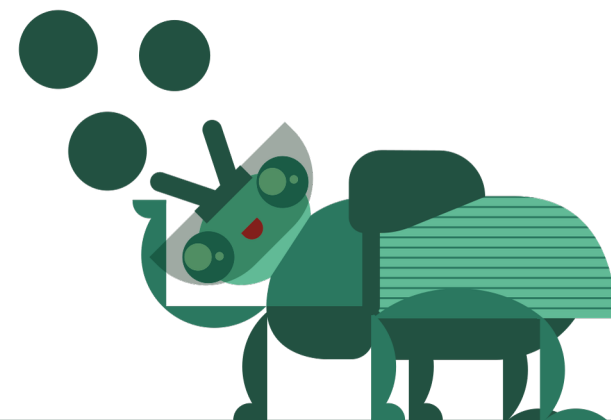
Tipologia: storytelling, teatro, intervista

Durata: 1 incontro di 1 ora

Organizzazione: click day su turni per tutte le classi iscritte

Attraverso una misteriosa connessione spazio-temporale, studentesse e studenti incontrano **Luigi Paolucci**, naturalista anconetano, e un **personaggio proveniente dal futuro**, dando vita a una **doppia intervista tra epoche diverse**. I protagonisti raccontano le proprie esperienze, pongono domande alla classe e stimolano ragazze e ragazzi a confrontarsi su natura, ambiente, scienza e futuro. Il laboratorio utilizza storytelling e intervista per promuovere la consapevolezza ambientale, sviluppare pensiero critico e competenze comunicative e favorire un uso creativo della tecnologia nell'apprendimento.

Per prepararsi all'incontro, viene fornito in anticipo un **kit didattico** con contenuti e materiali di approfondimento.



CONCORSO A PREMI C'è Acqua nel Tubo!

14

Caccia alle perdite e magia della pioggia: la nuova avventura per proteggere, raccogliere e riutilizzare la risorsa più preziosa del pianeta.

Concorso a premi per le scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di I grado, sulla tutela della dispersione della risorsa idrica e il recupero dell'acqua piovana.

*Dalle perdite alle opportunità.
Idee per proteggere l'acqua e far crescere il domani.*

TEMA

Con questa nuova edizione del concorso vogliamo invitare gli studenti a riflettere sulle sfide legate alla gestione sostenibile dell'acqua: dalla **riduzione degli sprechi** e delle **perdite nelle reti idriche al recupero dell'acqua piovana**, fino alla prevenzione degli sprechi di risorse attraverso il riuso e un uso più consapevole di materiali e oggetti.

Da dove passa il futuro dell'acqua? Dalla capacità di non sprecarla, di recuperarla quando possibile e di utilizzarla in modo intelligente. **Acqua e rifiuti sono infatti legati da un filo invisibile**: dietro ogni prodotto che utilizziamo ci sono acqua, energia e altre risorse impiegate per produrlo. Imparare a riutilizzare, prolungare la vita degli oggetti e prevenire la produzione di rifiuti significa quindi anche ridurre lo spreco delle risorse necessarie per realizzarli.

Il concorso invita gli studenti a diventare protagonisti del cambiamento, attraverso idee, progetti e creatività. Insieme si può immaginare un futuro in cui la tecnologia, il riuso e la sostenibilità aiutano a proteggere questa risorsa fondamentale per la vita, per l'ambiente e per il nostro territorio.

Invitiamo i partecipanti ad immaginare, raccontare o progettare soluzioni innovative per ridurre gli sprechi d'acqua, recuperare l'acqua piovana e **riutilizzare materiali e oggetti**, promuovendo un uso più intelligente e sostenibile delle risorse.

PROPOSTA DIDATTICA

1^ CATEGORIA: SCUOLE PER L'INFANZIA E CLASSI 1^ DELLA SCUOLA PRIMARIA

IL RACCOGLIPIOGGIA 2.0: AVVENTURE NELL'ORTO

Modulo didattico: il laboratorio è finalizzato alla raccolta dell'acqua piovana, per ridurre lo spreco della risorsa idrica e favorire il riutilizzo della stessa in varie attività del quotidiano, come ad esempio quella di annaffiare un piccolo orto di classe realizzato durante l'anno.

CONCORSO A PREMI C'è Acqua nel Tubo!

15

Attività laboratoriale: le bambine e i bambini, dopo una breve spiegazione sull'importanza dell'acqua come bene di prima necessità, di come possa essere recuperata e delle buone pratiche per non sprecarla, andranno a creare il proprio raccogliore d'acqua piovana.

I Raccogliopioggia saranno ricavati da flaconi, bottiglie, contenitori riutilizzati, ecc., portati dalle bambine e dai bambini, abbelliti con materiali di riuso e si potranno poi tenere in esterno o sul davanzale della classe per recuperare l'acqua piovana.

Durata: 1 incontro di 2 ore

Produzione elaborato: con l'aiuto delle e degli insegnanti, ogni classe realizzerà il proprio piccolo orto (con semi e piantine fornite dalla scuola) e ne documenterà la crescita tramite foto e disegni su un cartellone.

2^ CATEGORIA: CLASSI 2^, 3^, 4^ e 5^ DELLE SCUOLE PRIMARIE

COLTIVIAMO OGNI GOCCIA

Modulo didattico: il percorso approfondisce il valore dell'acqua come risorsa preziosa e il tema del suo utilizzo consapevole. Attraverso immagini, giochi, esempi e situazioni concrete, bambine e bambini scoprono il concetto di **impronta idrica** e imparano a riconoscere i principali comportamenti che possono causare sprechi d'acqua. Il percorso introduce inoltre il legame tra acqua, ambiente e produzione alimentare, mostrando come anche lo spreco di cibo rappresenti, indirettamente, uno spreco delle risorse idriche utilizzate per produrlo.

Attività laboratoriale: le bambine e i bambini diventano "detective dell'acqua", esplorando la scuola e l'area circostante alla ricerca di possibili situazioni di spreco. Attraverso una mappa degli sprechi, individuano i punti critici e formulano proposte concrete per ridurre il consumo e favorire un uso più responsabile dell'acqua. L'attività permette di sviluppare capacità di osservazione, collaborazione e problem solving, trasformando i bambini in protagonisti nella ricerca di soluzioni sostenibili.

Durata: 1 incontro di 2 ore

CONCORSO A PREMI C'è Acqua nel Tubo!

16

Produzione elaborato: durante il laboratorio, ogni classe realizza un pluviometro per la raccolta dell'acqua piovana, che verrà utilizzato per irrigare un semenzaio. La realizzazione dell'elaborato avverrà attraverso l'utilizzo di materiali di recupero. L'attività permette di sperimentare concretamente il recupero e il riutilizzo dell'acqua, documentando il percorso attraverso disegni, parole e immagini.

3^A CATEGORIA: TUTTE LE CLASSI DELLE SCUOLE SECONDARIE DI I GRADO

FAST FASHION: QUANDO LA MODA FA ACQUA DA TUTTE LE PARTI

Modulo didattico: L'acquisto di capi low-cost, destinati a trasformarsi rapidamente in rifiuti, nasconde lati oscuri che vanno dallo sfruttamento umano a impatti ambientali devastanti. Tra questi, il consumo massiccio e l'inquinamento della risorsa idrica – sia in fase di produzione che di lavaggio e post-utilizzo – rappresentano le ferite più gravi per un bene prezioso da salvaguardare. Attraverso questo modulo, ragazzi e ragazze esploreranno i retroscena dell'industria tessile per rispondere alla domanda: “Davvero un vestito usa-e-getta costa così poco?”. Sarà l'occasione per riflettere insieme e scoprire le strategie odierne per il risparmio idrico, la prevenzione delle perdite e la tutela dell'acqua.

Attività laboratoriale: Il laboratorio sarà proposto secondo l'innovativa e dinamica modalità della didattica a stazioni di apprendimento. Passando da una stazione all'altra, i ragazzi e le ragazze conosceranno l'evoluzione storica della moda che ha portato al fenomeno Fast Fashion, ascolteranno le storie di chi lavora nell'industria tessile e studieranno gli impatti ambientali della produzione e del fine vita dei nostri abiti. Il percorso metterà a nudo la gravità della crisi idrica globale legata al settore, con un focus specifico sull'impronta idrica e sui livelli allarmanti di inquinamento che la moda usa-e-getta genera ogni giorno a danno di una risorsa vitale e sempre più scarsa.

Durata: 1 incontro di 2 ore

Produzione Elaborato: Ogni classe partecipante dovrà produrre un unico elaborato visivo (sotto forma di bozzetto, rendering o grafica digitale) accompagnato da una breve nota esplicativa. L'obiettivo è immaginare un'installazione artistica o un'azione performativa (come un flash mob), capace di colpire, emozionare e sensibilizzare i cittadini sul profondo legame tra la Fast Fashion e gli impatti sulla risorsa idrica. Per partecipare non servono progetti tecnici complessi: l'attività si concentra interamente sulla forza visiva del messaggio e sull'intuizione creativa dei ragazzi.

CONCORSO A PREMI C'è Acqua nel Tubo!

17

PREMI

Saranno assegnati un totale di **12 premi**, 4 per ogni categoria di concorso, per un totale di **€ 6.000 in denaro** e **n. 3 uscite didattiche** per approfondire gli argomenti trattati.

ELABORATI

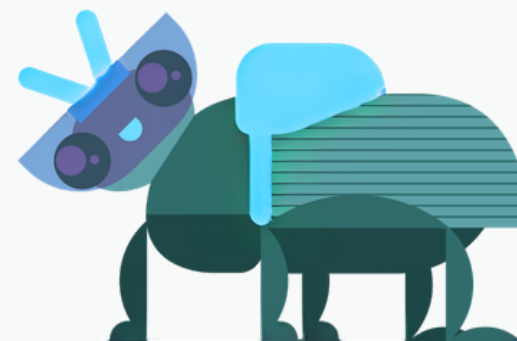
Realizzazione di un elaborato, sulla base di quanto previsto dai moduli didattici e dai laboratori previsti per ciascuna categoria diversificata per età e grado scolastico di appartenenza. Gli elaborati potranno essere realizzati durante l'attività laboratoriale oppure successivamente, secondo le modalità previste per ciascuna categoria. Fino al termine di consegna i partecipanti potranno eventualmente completarlo, arricchirlo o perfezionarlo con ampio spazio alla libertà di espressione, alla fantasia e all'immaginazione dei partecipanti.

MOSTRA-EVENTO FINALE

Come di consueto, al termine del progetto verrà organizzata una **mostra-evento** finale per tutti i partecipanti al concorso. Tutti gli elaborati verranno esposti in mostra e collezionati in un catalogo di raccolta. Durante l'evento si svolgeranno anche le premiazioni di tutte le competition previste della proposta didattica **Scarabeo Verde**.

Attraverso un percorso autonomo, le classi partecipanti potranno visitare i corner espositivi, prendere parte alle **attività laboratoriali** e alle altre attività coinvolgenti sul tema del concorso, visitare la **mostra**, ricevere i **premi** assegnati e i **riconoscimenti di partecipazione**, i **gadget** a tema e il **catalogo di raccolta dei lavori** oltre che fruire del **box merenda** offerto dagli organizzatori.

L'evento si svolgerà in data da definirsi, orientativamente **nell'ultima settimana di maggio 2027** in luogo da individuare in base alla numerosità dei partecipanti.



Indicazioni utili per tutte le categorie

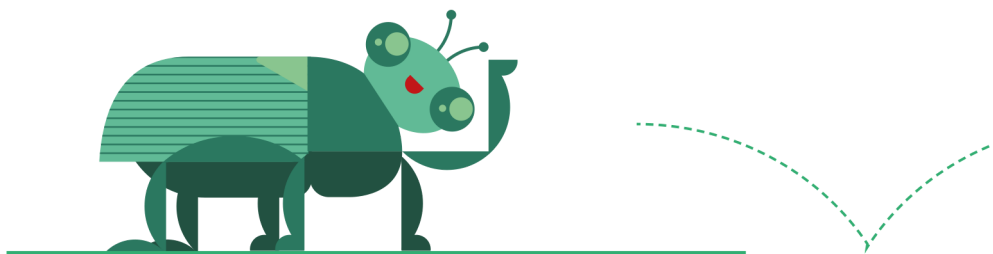
Qualora due o più classi dello stesso istituto e dello stesso grado si iscrivano al concorso, è possibile partecipare insieme e, di conseguenza, presentare un unico elaborato a rappresentanza delle stesse. Al contrario la medesima classe (o classi) non può presentare più di un elaborato.

Al termine dell'evento o in data successiva, gli elaborati in forma fisica potranno essere ritirati dagli insegnanti referenti.

Non saranno ammessi elaborati realizzati precedentemente al presente concorso e utilizzati per la partecipazione a procedure similari, né creazioni acquistate in commercio.

Privacy

Gli elaborati realizzati dalle classi partecipanti nell'ambito delle attività progettuali e del concorso potranno essere raccolti, gestiti, valutati, esposti e valorizzati ai fini dello svolgimento dell'iniziativa, della mostra-evento finale e della predisposizione del catalogo dei lavori. Nell'ambito delle attività progettuali e della manifestazione conclusiva potranno inoltre essere acquisite e utilizzate immagini, fotografie e riprese audiovisive riferite agli elaborati, agli spazi espositivi e ai momenti di svolgimento dell'iniziativa, anche ai fini di documentazione e comunicazione istituzionale del progetto, nei limiti e secondo le modalità indicate nell'[informativa privacy](#) relativa alla singola annualità.



Gaming, didattica e cittadinanza attiva

Percorso di formazione per docenti della Scuola Primaria e della Scuola Secondaria di I grado

Nell'ambito del progetto didattico Scarabeo Verde di ATA Rifiuti della Provincia di Ancona per l'anno scolastico 2026-27, viene proposto un percorso di formazione dedicato alle **potenzialità del gioco e del gaming come strumenti didattici**, con particolare attenzione ai temi dell'educazione civica, della cittadinanza attiva e della sostenibilità.

Il percorso intende offrire alle/ai docenti strumenti, metodologie e spunti pratici per utilizzare le dinamiche del gioco e del gaming nella progettazione di esperienze di apprendimento come spazio per sperimentare comportamenti, regole, scelte e forme di collaborazione, affrontando in modo concreto temi legati all'**economia circolare, al riuso e al riciclo dei materiali, alla riduzione dei rifiuti e all'uso responsabile delle risorse**.

Il corso si articola in **4 moduli indipendenti**, ciascuno strutturato con 1-2 videolezioni asincrone, la cui registrazione sarà fruibile in differita attraverso la piattaforma del manuale didattico online, e attività individuali, attraverso materiali di approfondimento, risorse ed esempi pratici da poter sperimentare nella propria attività didattica.

Il corso permette il **riconoscimento di 5 ore di formazione per ciascun modulo**, distribuite tra attività sincrone e lavoro personale, per un totale di 20 ore.

Ogni docente può **scegliere se seguire l'intero percorso o partecipare solo ad alcuni moduli**, ricevendo in ogni caso il **riconoscimento dei crediti formativi** in proporzione al numero di moduli frequentati.

Il programma dettagliato dell'iniziativa viene inviato direttamente dopo la pre-iscrizione.

Su richiesta, il corso può essere svolto anche in presenza, presso uno o più Istituti Comprensivi del territorio che mettano a disposizione i propri locali e per un numero minimo di 10 docenti partecipanti per ciascun modulo.

SCUOLA DELL'INFANZIA - LINO CALZINO E I VESTITI FELICI *(a cura di Costess)*

Durata: 1 incontro di 2 ore

Modalità: in presenza

Lino, un calzino vecchio e rattoppato, racconta di essere stato abbandonato su un prato. Spiega che quando piove, l'acqua "ruba" il colore ai vestiti abbandonati e lo porta giù, sottoterra, dove c'è acqua pulita che serve alla vita di piante e animali.

Il laboratorio prevede una fase di esperimento visivo che coinvolgerà attivamente le bambine e i bambini, per spiegare meglio cosa succede quando i tessili inquinano le falde acquifere, seguita da una fase creativa dove ognuno costruirà il proprio mostriciattolo a partire da un calzino.

SCUOLA DELL'INFANZIA E SCUOLA PRIMARIA (I e II ciclo) - QUESTA È RIÙ *(a cura di Costess)*

Durata: 1 incontro di 2 ore

Modalità: in presenza

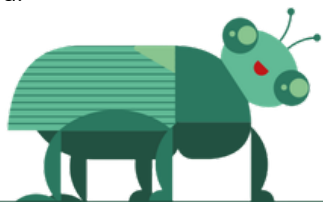
Una mattinata in visita alla Ludoteca Riù dove verranno illustrati gli spazi e le modalità di intervento della Ludoteca; alla visita seguirà un breve laboratorio di riuso creativo.

SCUOLA PRIMARIA (I e II ciclo) - BESTIARIO NEXT-GEN *(a cura di Costess)*

Durata: 1 incontro di 2 ore

Modalità: in presenza

Cos'è un bestiario? Possono degli animali nuovi e fantastici sopravvivere all'impellente cambiamento climatico adattandosi così ai nuovi ambienti? Questo laboratorio prevede un'iniziale spiegazione di cosa sia un bestiario (attraverso l'ausilio di libri ed altri materiali audiovisivi), che servirà da spunto per animare un confronto sugli animali in via d'estinzione e sui nuovi eventi climatici, per poi procedere alla creazione in 2D del proprio unico animale immaginario, utilizzando materiali di scarto e riutilizzandoli in maniera creativa.



SCUOLA PRIMARIA (I e II ciclo) - LA VALIGIA DEL GIOCATTOLO *(a cura di HORT)*

Durata: 1 incontro di 2 ore

Modalità: in presenza

La nostra vecchia valigia si arricchisce ogni anno di nuovi pezzi! Scopriamo quanti sorprendenti giocattoli si possono costruire con le proprie mani e pochi semplici materiali. Ingegno e fantasia sono gli ingredienti essenziali che ci serviranno per scoprire come trasformare semplici oggetti di uso quotidiano in divertenti giocattoli, preziosi strumenti di gioco e didattica.

SCUOLA PRIMARIA II ciclo (3[^], 4[^] E 5[^]) - LA SCATOLA DELLE MERAVIGLIE *(a cura di HORT)*

Durata: 1 incontro di 2 ore

Modalità: in presenza

La scoperta del mondo da parte dei bambini e delle bambine inizia raccogliendo e collezionando piccoli oggetti che, insignificanti per chiunque altro, diventano fonte di stupore, meraviglia e custodi di preziosi ricordi. Traendo ispirazione dall'universo dell'artista Joseph Cornell e dall'esperienza delle Wunderkammer, esploreremo il mondo delle scatole delle meraviglie: scrigni fantastici in cui accostare oggetti e dare voce a piccole cose preziose, custodi di grandi storie da raccontare.

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - LA VITA DI UNO SMARTPHONE... STAZIONE PER STAZIONE! *(a cura di HORT)*

Durata: 1 incontro di 2 ore

Modalità: in presenza

Un modulo in continua evoluzione... come la tecnologia! Sai quando è stata fatta la prima telefonata con un cellulare? E quanti minerali servono per far funzionare un telefono? Hai mai sentito parlare delle terre rare? Il laboratorio, proposto anche quest'anno con la modalità della didattica a stazioni, si rivelerà un'esperienza dinamica e coinvolgente fatta di attività e riflessioni sugli impatti ambientali e sociali della vita di uno smartphone, dal lavoro in miniera alla sua impronta idrica fino all'importanza del recupero dei materiali di cui è composto.

VISITE DIDATTICHE

Completano la proposta le visite didattiche, che non solo permettono a ragazze e ragazzi di scoprire i principali passaggi della gestione integrata e sostenibile dei rifiuti, ma favoriscono anche l'apprendimento di importanti contenuti attraverso l'osservazione diretta. Le visite promuovono inoltre lo sviluppo positivo delle dinamiche sociali del gruppo classe, stimolano la curiosità e incoraggiano un apprendimento attivo e significativo, legato alla realtà. Le strutture coinvolte nelle visite didattiche sono: **Centri del Riuso**, la visita, **solo in presenza**, può essere richiesta dalle classi del Secondo ciclo della Scuola Primaria e dalla Secondaria di I grado, presso i Centri del Riuso della nostra Provincia visibili dal sito web di ATA Rifiuti o QR code.

Oltre alle visite didattiche in presenza, è prevista anche la possibilità di visitare i **Centri Ambiente**, esclusivamente in **modalità virtual tour**. L'esperienza si svolge in classe, con la presenza di un'educatrice o un educatore che accompagna alunne e alunni in un percorso interattivo, attraverso una mappa digitale del centro, arricchita da video esplicativi e contenuti di approfondimento.



#GREENCHALLENGE - UNA SFIDA SENZA CONFINI

Anche quest'anno torna la **#GREENCHALLENGE**, ma con una nuova sfida dedicata alla **lotta allo spreco alimentare**! Un'iniziativa aperta a tutti – scuole, cittadinanza, famiglie e comunità – che invita a partecipare a una grande sfida per la sostenibilità. In collaborazione con l'iniziativa **"Fatti gli avanzi tuoi"**, l'obiettivo è promuovere semplici azioni quotidiane per prevenire lo spreco alimentare, conservare correttamente il cibo e valorizzare gli alimenti ancora buoni. Partecipa con la tua classe, con la famiglia, con amiche e amici, oppure da sola/o!



La sfida della **#GREENCHALLENGE** è aperta fino a **venerdì 26 febbraio 2027**.

Partecipare è semplice:

- con l'iscrizione alle attività didattiche di Scarabeo Verde o di #GenGreen ottieni il codice identificativo del tuo istituto comprensivo;
- gli istituti comprensivi interessati esclusivamente alla **#GREENCHALLENGE**, per ricevere il codice identificativo, devono iscriversi alla sfida entro il 30 novembre 2026 all'indirizzo e-mail educazione@atarifiuti.an.it;

- Coinvolgi un nuovo esercizio di somministrazione nel progetto *Fatti gli Avanzi tuoi!* e fai guadagnare più punti alla tua scuola! Ristoranti, pizzerie, mense che non fanno ancora parte della rete possono entrare nel progetto *Fatti gli avanzi tuoi!* grazie al tuo impegno! Fai aderire una nuova attività e la tua scuola riceverà un bonus di +5 punti! I dettagli sulle modalità di coinvolgimento saranno comunicati al momento dell'iscrizione
- Durante il periodo della challenge, scegli una o più azioni del **Decalogo anti spreco**, realizza l'azione e scatta una foto che la documenti. Invia la foto attraverso il form accessibile tramite QR code, indicando il codice identificativo dell'istituto comprensivo a cui vuoi far guadagnare punti: **ogni foto valida equivale a 1 punto**;



Ogni piccolo gesto conta, ognuno agendo localmente, per avere un risultato che contribuisca a un futuro più sostenibile. I 3 Istituti Comprensivi che ottengono il maggior punteggio vincono **buoni spesa per l'acquisto di materiale didattico**. I buoni sono **utilizzabili all'interno di una piattaforma dedicata**, che offre un'ampia selezione di articoli scolastici: dalle forniture di base ai materiali per attività laboratoriali.

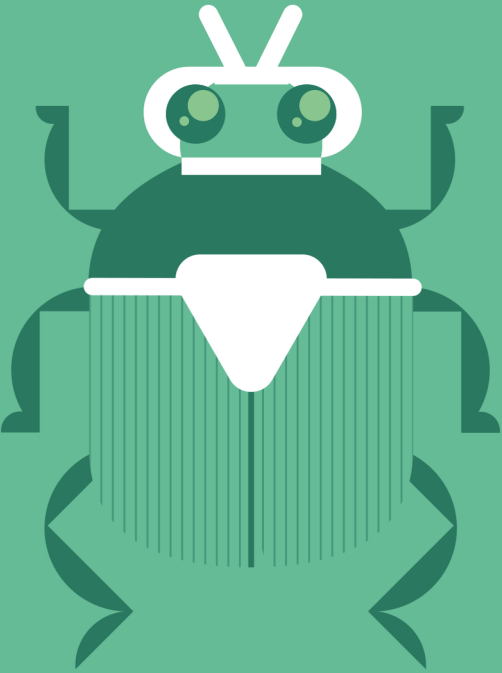
EVENTO A CONCLUSIONE ANNUALITÀ SCOLASTICA

Concludi l'anno scolastico con una grande festa dedicata all'ambiente! Quest'evento rappresenta un importante momento di aggregazione e di scambio tra le scuole partecipanti del percorso Scarabeo Verde e #GenGreen. Un'occasione per far festa insieme a tutti coloro che hanno colto l'opportunità per approfondire i temi proposti e hanno lavorato con interesse e impegno per la salvaguardia dell'ambiente.

Il format di realizzazione prevede:

- la premiazione delle classi vincitrici di **C'è Acqua nel Tubo!**, il concorso a premi per le Scuole dell'Infanzia, Primarie e Secondarie di I grado promosso da AATO2;
- la premiazione degli Istituti Comprensivi più virtuosi con la bandiera **"Scarabeo Verde"**, e la premiazione degli istituti vincitori della **#GREENCHALLENGE**;
- la premiazione delle tre classi vincitrici di **R-evolution**;
- la presentazione del **Manifesto per l'Ambiente** realizzato collettivamente dalle studentesse e dagli studenti;
- l'allestimento di un'area per mettere in mostra gli elaborati realizzati dalle classi, quali disegni, video, installazioni e progetti concreti;
- l'organizzazione di laboratori e altre attività coinvolgenti, incentrati sulla tutela dell'ambiente e delle risorse, a cui le classi possono partecipare.

L'evento si svolgerà in data e luogo da definirsi, orientativamente **nell'ultima settimana di maggio 2027**.



Scansiona il QR code per compilare il modulo di adesione e iscrivere la tua classe al progetto Scarabeo Verde per l'anno scolastico 2026/27

Scadenza adesioni 14 novembre 2026

Per informazioni e chiarimenti:
Segreteria progetto Scarabeo Verde
educazione@atarifiuti.an.it
cell 347 1496519



ATA Rifiuti
AAto servizio idrico
Ludoteca Regionale del Riuso di Santa Maria Nuova
Tel. 347 1496519 - 0731 200969 - 0731 214894

Realizzazione a cura di:

