

Progetti di educazione ambientale

per le classi III, IV e V delle scuole primarie e
per le scuole secondarie di I grado

Anno scolastico 2024/25

COME TI
SALVO
L'ACQUA

21^A
EDIZIONE

a scuola di...
energia

11^A
EDIZIONE

gsp
PER
L'AMBIENTE

bim
BELLUNO INFRASTRUTTURE SPA

www.bimgsp.it






Gentili insegnanti,

da diversi anni siamo impegnati nel settore della formazione per garantire progetti didattici gratuiti alle scuole del territorio, nella piena convinzione che sia necessario e doveroso dare a bambine/i, ragazze/i e insegnanti occasioni formative diversificate, soprattutto legate all'educazione ambientale.

È per noi molto importante parlare di ambiente, sempre più minacciato dal clima che cambia e da preservare per le generazioni future, di acqua, risorsa preziosa non ancora accessibile a tutti a livello mondiale e da salvaguardare oggi con azioni concrete, ma anche di energia, elemento indispensabile nella vita di tutti i giorni e la cui produzione sostenibile rappresenta una delle sfide più importanti del presente.



La proposta che offriamo, condotta da operatori esperti, mira ad accrescere le conoscenze e le competenze di ragazze e ragazzi attraverso laboratori in presenza, visite guidate agli impianti e partecipazione ad un contest finale.

Crediamo che una corretta formazione sia fondamentale per educare le cittadine e i cittadini di domani a scelte consapevoli e a comportamenti adeguati alla salvaguardia delle risorse naturali e degli ecosistemi.

Confidando in una vostra partecipazione al progetto, vi auguriamo un buon anno scolastico.





La proposta didattica

A chi si rivolge?

Il progetto è dedicato

- alle classi III, IV e V delle scuole primarie;
- alle classi delle scuole secondarie di I grado dei Comuni serviti da Bim Gsp e da Bim Belluno Infrastrutture.

**Laboratorio
in presenza
nelle classi**
Vedi l'offerta disponibile
a pagina 6

**Piattaforma
educativa
bimbelluno.scuolapark.it**
Vedi la descrizione a
pagina 11

**Concorso
creativo**
Vedi il
regolamento a
pagina 13

**Visitare gli
impianti
(sorgente o
depuratore)**
Vedi il regolamento a
pagina 10

COME TI
SALVO
L'ACQUA



A SCUOLA DI...
ENERGIA!




Attività proposte

Ogni classe iscritta al progetto avrà la possibilità di realizzare le seguenti attività a seconda del percorso scelto.

Tempi del progetto

	Ottobre	Novembre	Dicembre	Gennaio	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio	
Laboratori	Organizzazione calendario	Realizzazione attività nelle classi							
Visite guidate		Organizzazione calendario				Realizzazione visite guidate			
Concorso		Predisposizione elaborato da parte delle classi					Consegna elaborato e valutazione da parte della giuria	Premiazione classi vincitrici	
Piattaforma educativa	A disposizione dei docenti per attività da condurre in classe in maniera autonoma								



Modalità di adesione

Sarà possibile iscrivere le classi al percorso educativo compilando entro il 15 ottobre p.v. questo modulo di adesione

[LINK](#)



L'adesione comporta la completa accettazione delle fasi sopra indicate, incluso il concorso finale. Ad adesione inviata, verranno fornite a ciascun docente indicazioni dettagliate sulle modalità di svolgimento del progetto.

Segreteria organizzativa
Per qualsiasi informazione è attiva la segreteria organizzativa ai seguenti recapiti:
Giorgia Zilla | 348-2410788
Daniela De Lorenzi | 0437-933933
bimscuole@educazione.org
dal lunedì al venerdì dalle ore 9 alle ore 15

I laboratori

I laboratori si svolgeranno in presenza e avranno durata complessiva di 2 ore.
Si richiede la presenza in aula di una LIM (o in alternativa di un pc con videoproiettore) con connessione internet.

Quest'anno sarà possibile scegliere tra due tipologie di laboratori:

- laboratorio con escape box (per chi non ha mai utilizzato questo laboratorio);
- laboratorio con esperimenti pratici (per tutti): H2O Lab o Energia: fonti e risorse da scoprire.

In entrambi i casi, sarà possibile scegliere la tematica da approfondire nella seconda parte dell'attività che sarà affiancata all'escape box o agli esperimenti.

Attività

PARTE GENERALE (1 ORA)

“Escape box” o “H2O Lab” o “Energia: fonti e risorse da scoprire”

PARTE DI APPROFONDIMENTO TEMATICO (1 ORA)

a scelta tra i temi proposti a lato

In fase di iscrizione si dovrà indicare quale tematica approfondire tra le seguenti:

- **dal cielo al nostro rubinetto.** Scopriamo insieme il ciclo idrico naturale e integrato;
- **dal nostro rubinetto al cielo.** Viaggio giù per il tubo, attraverso fognatura e depurazione;
- **l'acqua che non sappiamo di usare.** Identikit dell'acqua virtuale e dell'impronta idrica;
- **acqua oro blu.** Una risorsa indispensabile alla vita;
- **un mondo di energia!** Alla scoperta del mondo dell'energia: cos'è, come si produce, quali sono le fonti rinnovabili e non rinnovabili;
- **nel dubbio... spegnila!** Il risparmio energetico nella vita di tutti i giorni.



Attività

ECONAUTI. L'escape box della sostenibilità: enigmi, giochi e misteri per veri viaggiatori ambientali

<u>Descrizione</u>	<u>Metodologia</u>	<u>Approfondimento da scegliere</u>
<p>Cosa succederebbe se ricevessimo una misteriosa lettera da parte della dott.ssa Padlock che ci invita a partire per un viaggio nel più profondo degli oceani? Saremmo pronti a diventare un equipaggio di valorosi esploratori ambientali? E cosa scopriremmo alla fine del viaggio?</p> <p>“Econauti” è un gioco di indovinelli ed enigmi che mette alla prova le capacità di collaborazione e ascolto degli alunni. La classe sarà divisa in gruppi di 5/6 persone e ogni gruppo avrà una scatola con cui giocare.</p> <p>I giochi sono stati sviluppati per connettere i giocatori ad alcune tematiche allineate con gli obiettivi di Agenda 2030, aiutandoli a rafforzare le loro competenze e conoscenze attraverso un'attività immersiva e collaborativa. In particolare, i temi trattati vertono su:</p> <ul style="list-style-type: none">• la lotta allo spreco alimentare;• i tempi di degradazione dei rifiuti e la necessità della raccolta differenziata e del riciclo• l'impronta idrica e il concetto di acqua virtuale;• la ricerca scientifica per la sostenibilità.	<p>Il laboratorio è sviluppato secondo la metodologia del Game Based Learning: nulla è lasciato al caso! Ogni indizio assume un significato all'interno della narrazione e nelle dinamiche di gioco che è per sua natura collaborativo e spinge i giocatori ad ascoltarsi l'un l'altro per poter proseguire nella trama. Per arrivare alla fine del viaggio non si può lasciare indietro nessuno!</p> <p>Ogni gruppo lavora in autonomia: il gioco è sviluppato con una logica cooperativa all'interno del gruppo ma non prevede la competizione con gli altri gruppi perché, come diceva Maria Montessori, “Tutti parlano di pace ma nessuno educa alla pace. A questo mondo, si educa per la competizione, e la competizione è l'inizio di ogni guerra. Quando si educherà per la cooperazione e per offrirci l'un l'altro solidarietà, quel giorno si starà educando per la pace”.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Dal cielo al nostro rubinetto. Scopriamo insieme il ciclo idrico naturale e integrato• Dal nostro rubinetto al cielo. Viaggio giù per il tubo, attraverso fognatura e depurazione• L'acqua che non sappiamo di usare. Identikit dell'acqua virtuale e dell'impronta idrica• Acqua oro blu. Una risorsa indispensabile alla vita• Un mondo di energia! Alla scoperta del mondo dell'energia: cos'è, come si produce, quali sono le fonti rinnovabili e non rinnovabili• Nel dubbio... spegnila! Il risparmio energetico nella vita di tutti i giorni

Attenzione!

Le classi che già hanno realizzato questo laboratorio nell'anno scolastico 2023/24 sono invitate a scegliere uno degli altri laboratori proposti: conoscendo già gli enigmi e la modalità di gioco, l'esperienza non risulterebbe interessante e positiva!

Attività

H2O LAB: sperimentiamo l'acqua in tutte le sue forme

<u>Descrizione</u>	<u>Metodologia</u>	<u>Approfondimento da scegliere</u>
<p>Trasformeremo l'aula in un laboratorio scientifico! A gruppi faremo esperimenti sulle diverse proprietà dell'acqua utilizzando miscugli, soluzioni e provette. Gli obiettivi dell'attività sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lavorare in gruppo; • imparare a seguire un protocollo scientifico; • sperimentare le proprietà dell'acqua; • riflettere sul rapporto tra uomo e ambiente. <p>Gli esperimenti offriranno la possibilità di approfondire le caratteristiche dell'acqua: omogeneità ed eterogeneità, capillarità, densità e tensione superficiale. Faremo anche un approfondimento sul tema dell'inquinamento idrico.</p>	<p>Il metodo scientifico sperimentale sarà la tecnica utilizzata per realizzare l'attività con la classe. Gli esperimenti si svilupperanno seguendo le due fasi del metodo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • fase induttiva, quando si formuleranno le ipotesi sulla base dei dati conosciuti; • fase deduttiva, quando si verificheranno le ipotesi tramite la sperimentazione diretta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dal cielo al nostro rubinetto. Scopriamo insieme il ciclo idrico naturale e integrato • Dal nostro rubinetto al cielo. Viaggio giù per il tubo, attraverso fognatura e depurazione • L'acqua che non sappiamo di usare. Identikit dell'acqua virtuale e dell'impronta idrica • Acqua oro blu. Una risorsa indispensabile alla vita

Energia: fonti e risorse da scoprire

<u>Descrizione</u>	<u>Metodologia</u>	<u>Approfondimento da scegliere</u>
<p>L'energia non appartiene all'uomo, ma è insita nella natura e nell'universo: la troviamo nel calore del sole, nel battito d'ali d'una farfalla come nel vento che muove gli alberi o nel rombo di una cascata e nelle onde del mare. Siamo circondati dall'energia. L'uomo ha imparato a "imbrigliarla", produrla e immagazzinarla. Da quando fu acceso il primo fuoco il genere umano ha cercato di governare la produzione dell'energia per migliorare le sue condizioni di vita, basti pensare ai salti in avanti che i mulini ad acqua o la scoperta dell'elettricità hanno permesso di fare alla nostra società. Oggi, con le problematiche connesse alle emissioni e all'inquinamento da fonti di energia non rinnovabili come i combustibili fossili, è necessario sviluppare una nuova sensibilità al riguardo, fatta di conoscenza della materia e di buone pratiche per lavorare sul risparmio energetico e sulle fonti di energia rinnovabili. il laboratorio si prefigge di illustrare agli alunni i seguenti punti:</p> <ul style="list-style-type: none">• cos'è l'energia;• le diverse tipologie di energia;• Le fonti di energia rinnovabili e non rinnovabili;• l'inquinamento da fonti non rinnovabili;• il concetto di risparmio energetico e le buone pratiche.	<p>La metodologia utilizzata sarà il tinkering (imparare facendo), una modalità creativa che prevede l'organizzazione in piccoli gruppi di lavoro per affrontare i problemi proposti e cercare la soluzione in maniera condivisa e collaborativa. Si parla di tinkering come di una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo. L'alunno è incoraggiato a sperimentare, stimolando in lui l'attitudine alla risoluzione dei problemi.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Un mondo di energia! Alla scoperta del mondo dell'energia: cos'è, come si produce, quali sono le fonti rinnovabili e non rinnovabili• Nel dubbio... spegnila! Il risparmio energetico nella vita di tutti i giorni

Le visite guidate

(disponibili solo per il percorso “Come ti salvo l’acqua”)

Le visite guidate saranno disponibili per le classi che aderiranno al percorso “Come ti salvo l’acqua” e saranno complementari ai laboratori in classe.

Sarà possibile visitare impianti di captazione (le sorgenti) o impianti di depurazione per permettere di toccare con mano quanto appreso in aula.

Le visite, da richiedere in fase di adesione al progetto, saranno guidate da esperti e avverranno nei mesi di marzo e aprile: offriranno l’opportunità di vedere da vicino come funzionano le infrastrutture e i processi che vanno a comporre la parte fondamentale del ciclo idrico integrato, già oggetto dei laboratori in classe.

Il trasporto delle classi agli impianti sarà a carico della scuola.

Non sono previste visite agli impianti per la produzione di energia.



La piattaforma educativa

BIMBelluno.ScuolaPark.it



Ogni classe aderente al progetto avrà una licenza di accesso alla piattaforma educativa web BIMBelluno.ScuolaPark.it, realizzata per supportare le attività didattiche in classe e facilitare i progetti formativi, integrando strumenti digitali fruibili in aula o da casa, senza vincoli di orario od organizzativi.

Contenuti

La piattaforma comprende contenuti digitali suddivisi in categorie e per cicli scolastici tra cui:

- video didattici, video lezioni e webinar;
- letture animate;
- giochi e test di apprendimento;
- materiali didattici (powerpoint e PDF).

Unità didattiche

Pensate per la fruizione da parte di docenti e alunni, consentono di accedere alle risorse organizzate per moduli. Ricche di proposte operative, sono un utile strumento per orientarsi all'interno dell'offerta formativa, individuando percorsi tematici specifici con contenuti preordinati.

Pannello di controllo per insegnanti

La piattaforma comprende un pannello che il docente può utilizzare per controllare lo stato di avanzamento di ogni singolo alunno: si possono vedere, in particolare, i punteggi dei test di autovalutazione o lo stato di fruizione dei giochi. In questo modo la piattaforma è uno strumento a disposizione dell'insegnante per sostenere il progetto educativo, in aula o a casa, in modo semplice e coordinato con il proprio programma didattico.

Ad ogni classe iscritta dal docente viene associato un codice classe, fondamentale affinché i singoli alunni possano accedere alla piattaforma e alle risorse didattiche disponibili in autonomia e senza dover fornire i propri dati personali.

Inclusione

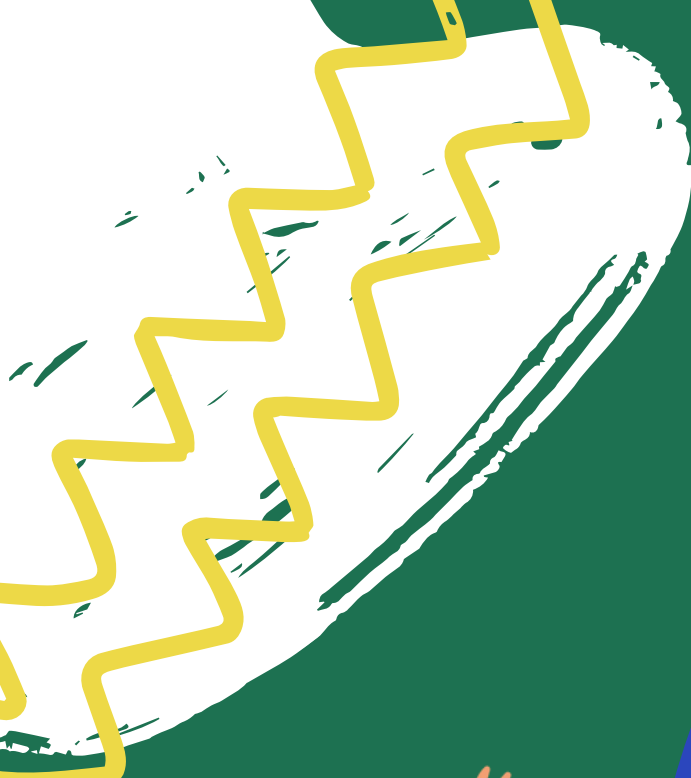
La piattaforma utilizza il font Easy Reading, carattere tipografico che supera le barriere di lettura anche per chi è dislessico, perché la leggibilità possa essere per tutti.

Il concorso

LA SOSTENIBILITÀ IN GIOCO



Il concorso è destinato alle classi partecipanti al progetto.



Elaborato e tematica

Si può scoprire di più su una persona in un'ora di gioco
che in un anno di conversazione
Platone



Il gioco non è solo un'attività divertente, ma può essere anche uno strumento educativo di grande efficacia: favorisce l'attenzione e la concentrazione degli studenti, poiché stimola la loro curiosità e interesse. Inoltre, permette di apprendere in modo attivo, sperimentando direttamente i concetti e le competenze che stanno acquisendo. Il gioco promuove anche la collaborazione e la socializzazione tra gli studenti, incoraggiando l'apprendimento cooperativo e il confronto tra diverse prospettive.

Per questo motivo il concorso chiede alla classe di ideare un **gioco sui temi della sostenibilità ambientale**: garantire un ambiente vivibile, nel presente e nel futuro, ma anche contribuire a costruire una società migliore, più equa, rispettosa, soddisfacente per tutti. La sostenibilità è anche creare relazioni positive, generative, che portino frutti buoni per la collettività. Il gioco potrà essere materiale (ad esempio un gioco in scatola, un gioco di carte, ecc.) o virtuale (ad esempio un videogame) a seconda delle capacità e degli interessi della classe stessa.

Si sottolinea l'importanza di creare un elaborato ideato dagli alunni/e in cui l'intervento del/la docente sia soltanto di conduzione e stimolo al lavoro di gruppo: lo scopo del concorso è stimolare la creatività dei nostri ragazzi/e affinché si sentano protagonisti e capaci di idee di sostenibilità.

Modalità e tempi di consegna

I giochi andranno descritti in una presentazione in formato .pdf o .pptx oppure a scelta in un video della durata massima di 3 minuti. Non è necessario né richiesto inviare o consegnare l'elaborato fisico: potrà essere, nel caso, richiesto ai soli vincitori.

I lavori dovranno essere inviati entro il 16 aprile 2025 via mail a bimscuole@educazione.org. In caso di file pesanti, sarà possibile utilizzare una piattaforma adeguata (ad esempio WeTransfer). Il materiale dovrà essere corredato di:

- un documento che riporti i riferimenti della scuola, della classe e dell'insegnante, unitamente al titolo e ad una breve descrizione del lavoro realizzato;
- dichiarazione del Dirigente che attesti:
 - l'originalità del materiale e il rispetto del diritto della proprietà intellettuale;
 - nel caso di immagini che ritraggono gli studenti e/o il docente, il possesso delle liberatorie per l'utilizzo di tali immagini debitamente sottoscritte rispettivamente dai soggetti esercenti la potestà genitoriale e/o dal docente medesimo;
 - l'autorizzazione alla divulgazione del materiale presentato tramite siti/social a favore di Bim Gestione Servizi Pubblici spa e Bim Belluno Infrastrutture spa.

Si specifica che elaborato e documenti sopra elencati dovranno essere spediti in un'unica mail: non saranno considerati, pertanto, se privi della documentazione richiesta.

Premi

Sarà premiata la classe che avrà presentato il lavoro migliore a insindacabile giudizio della giuria di qualità, che valuterà i lavori per:

- originalità delle proposte realizzate;
- possibilità di replicare il gioco e di diffonderlo ad altre scuole;
- coerenza del lavoro rispetto al tema del concorso;
- partecipazione diretta ed estesa di tutta la classe.

**Per ogni ciclo (primarie e secondarie)
i vincitori saranno tre:**

I classificato: euro 500

II classificato: euro 400

II classificato: euro 300

L'erogazione del premio avverrà esclusivamente tramite sistema PagoPA: ciascun vincitore dovrà, quindi, emettere avviso di pagamento intestato alla società.

Note

- I dati personali saranno utilizzati ai soli fini del regolamento del gioco e tutelati secondo la normativa vigente.
- La partecipazione comporta l'accettazione delle norme suddette.
- Ai fini del concorso non potranno essere utilizzati materiali che violano diritti d'autore e/o diritti connessi e/o diritti di sfruttamento commerciale e/o industriale e intellettuale di qualsiasi persona o entità, pena l'esclusione dal concorso stesso.
- Ci si riserva l'utilizzo e la riproduzione degli elaborati presentati. Il premio in denaro sarà accreditato all'istituto scolastico di appartenenza e sarà dallo stesso utilizzato per realizzare il progetto presentato o per la realizzazione di progetti, visite d'istruzione, acquisto di materiali e attrezzature didattiche indicate dalla classe vincitrice.
- Le opere presentate entreranno a far parte del materiale di Bim Gestione Servizi Pubblici spa e Bim Belluno Infrastrutture spa e come tale l'ente si riserva il diritto di utilizzarle, senza limiti di tempo, per le proprie finalità istituzionali e, in particolare, per la pubblicazione su siti web e su social media (Twitter, Facebook, Instagram, ecc.) per produrre materiale didattico – divulgativo e per eventi o manifestazioni, senza corrispondere alcun compenso agli autori, assumendosi l'obbligo di citare coloro che le hanno realizzate.