

C'ERA UNA VOLTA A RIFIUTOLANDIA

Introduzione

Il laboratorio di 30 ore "C'era una volta a Rifiutolandia" è progettato per educare gli studenti sui principi fondamentali dell'Obiettivo di Sviluppo Sostenibile 12 dell'Agenda 2030, che mira a garantire modelli di consumo e produzione sostenibili. Partendo dall'albo illustrato "Rifiutolandia", il laboratorio intende coinvolgere attivamente gli studenti attraverso metodologie didattiche attive.

Struttura del Laboratorio

Prima Fase: Introduzione e Sensibilizzazione (5 ore)

- Attività di conoscenza: attività ludica a tema "Benvenuti a Rifiutolandia".
- Attività di lettura: narrazione dell'albo illustrato "Rifiutolandia".
- Attività di problem solving: partendo dalle questioni affrontate dai personaggi principali dell'albo illustrato, attività finalizzata alla ricerca di soluzioni creative sulla gestione dei rifiuti.

Seconda Fase: Approfondimento Tematico (10 ore)

- Attività ludiche: presentazione delle 4R (riduco, riutilizzo, recupero e riciclo) attraverso attività ludiche come quiz e giochi di movimento, al termine delle quali verranno valutati i livelli di conoscenza.
- Laboratori pratici: creazione di oggetti ludici utilizzando materiali di recupero. I modelli di artefatti da realizzare saranno proposti in prima istanza dall'educatrice che condurrà il laboratorio.

Terza Fase: Progettazione e Sperimentazione (10 ore)

- Progetto di gruppo: gli studenti, divisi in gruppi, elaboreranno un progetto per la realizzazione di alcuni giochi prodotti con oggetti di recupero.
- Fasi del progetto:
 - Lancio dell'attività: da una cesta contenente oggetti scartati ogni gruppo di alunni dovrà pescare 5 oggetti.
 - Progettazione: ciascun gruppo realizzerà un progetto del gioco che vorrà creare utilizzando i 5 oggetti pescati durante la prima attività.
 - Realizzazione: ogni gruppo potrà realizzare il gioco progettato.
 - Condivisione: ogni gruppo presenterà il proprio progetto alla classe si procederà con la sperimentazione del gioco tutti insieme.

Quarta Fase: Valutazione e Rielaborazione (5 ore)

- Feedback collettivo: discussione sui punti di forza e sulle possibili migliorie dei progetti.
- Valutazione del miglior gioco: votazione democratica da parte di tutti gli alunni per eleggere il miglior gioco da recupero.
- Rielaborazione finale: riflessione sugli apprendimenti acquisiti.
- Call to action: attività ludica a tema "Arrivederci Rifiutolandia, bentornati sulla Terra", stimolazione della proattività dei partecipanti al laboratorio circa le possibilità di spendere nella propria quotidianità le competenze acquisite e l'aumentata consapevolezza.

Metodologie Didattiche

Il laboratorio utilizzerà una varietà di metodologie didattiche attive e partecipative, tra cui:

- Storytelling: promuovere il pensiero critico e la riflessione attraverso la lettura e il confronto.
- Apprendimento cooperativo: favorire la collaborazione e il lavoro di squadra per risolvere problemi complessi.
- Learning by doing: Stimolare l'apprendimento attraverso l'esperienza diretta e la sperimentazione pratica.

Conclusioni

Il laboratorio "Consumo e Produzione Responsabili" mira a fornire agli studenti le conoscenze e le competenze necessarie per adottare comportamenti sostenibili e responsabili. Attraverso l'albo illustrato "Rifiutolandia" e le metodologie didattiche attive, gli studenti saranno stimolati a riflettere criticamente sul loro impatto ambientale e a sviluppare soluzioni innovative per promuovere un consumo e una produzione più sostenibili.