

CoReVe per le Scuole SturtUp Lab



CONSORZIO RECUPERO VETRO



SPARX

**KIT SCUOLA – EDUCAZIONE CIVICA
SOSTENIBILITA' DEL VETRO**

PROGETTO COREVE PER LE SCUOLE



CONSORZIO RECUPERO VETRO

CoReVe è il Consorzio nazionale per la raccolta, il riciclo e il recupero dei rifiuti di imballaggio in vetro prodotti sul territorio nazionale. Il Consorzio, che opera all'interno del sistema CONAI (Consorzio Nazionale Imballaggi), non ha fini di lucro ed è stato istituito il 23 ottobre 1997.

OBIETTIVI

Il Consorzio è stato costituito per garantire una corretta ed efficace gestione ambientale dei rifiuti di imballaggio in vetro a fine vita e per il raggiungimento degli obiettivi di riciclo fissati per legge.

PERCHE' IL PROGETTO DIDATTICO

La salvaguardia dell'ambiente in cui viviamo e la diffusione della cultura del riciclo passano attraverso le scelte degli adulti di domani, che oggi crescono e si formano sui banchi di scuola.

Il recupero e l'avvio a riciclo degli imballaggi in vetro non è un sacrificio, ma un'occasione e i ragazzi sono i "testimonial" più efficaci dell'importanza del riciclo!



CONSORZIO RECUPERO VETRO



SPARX

PROGETTO COREVE PER LE SCUOLE



H-FARM nasce dall'idea di aiutare i giovani a cogliere le grandi opportunità della trasformazione digitale.

Una piattaforma unica, dove innovazione, imprenditorialità e formazione, vivono e crescono insieme. I primi a credere e adottare un modello che combinasse in un unico luogo investimenti, consulenza aziendale e percorsi di formazione ed educativi orientati al digitale.

Testimoni consapevoli dell'epocale rivoluzione che la trasformazione digitale sta mettendo in atto H-Farm è convinta che sia imprescindibile preparare le future generazioni a questa evoluzione e alle opportunità che genera.

SPARX

SPARX costruisce esperienze di apprendimento extracurricolari in un ambiente ludico che permette di accendere la curiosità, dar forma alle idee e imparare facendo.

Sparx è la prima realtà italiana ad aver proposto attività a tema digitale con un approccio esperienziale.

Da 12 anni forma bambini e ragazzi dai 5 ai 19 anni con l'obiettivo di renderli protagonisti della loro crescita.



SPARX



CONSORZIO RECUPERO VETRO

PROGETTO COREVE PER LE SCUOLE

CoReVe ha ideato con la collaborazione di SPARX di H-FARM dei kit digitali per la strutturazione di lezioni di un'ora dedicate alla sostenibilità e all'economia circolare del vetro che sono a disposizione delle scuole dei vari ordini e grado.

Si tratta di materiali scaricabili online gratuitamente dal sito CoReVe e stampabili; pensati per ogni ciclo scolastico in modo da avere contenuti e supporti educativi adatti alle diverse fasce d'età.

Un modo per avvicinare i giovani al rispetto dell'ambiente attraverso la conoscenza delle straordinarie potenzialità del vetro, riciclabile al 100% infinite volte.

Il progetto è pensato per essere svolto in autonomia dai docenti.



SPARX

PROGETTO COREVE PER LE SCUOLE

I docenti potranno scaricare, previa registrazione, dal sito CoReVe dei **kit specifici contenenti i materiali a supporto per poter svolgere una lezione di 1 ora dedicata alla sostenibilità del vetro**; il kit contiene anche un'attività pratica (unplugged o digitale a scelta del docente) che consentirà di fissare i concetti veicolati dalla lezione.

I **kit didattici** disponibili sono:

- Kit scuola dell'infanzia
- Kit scuola primaria (classi I e II)
- Kit scuola primaria (classi III, IV e V)
- Kit scuola secondaria primo grado (classi I)
- Kit scuola secondaria primo grado (classi II)
- Kit scuola secondaria I grado (classi III)
- Kit scuola secondaria II grado (biennio e triennio)



SPARX



CONSORZIO RECUPERO VETRO

PROGETTO COREVE PER LE SCUOLE

Per la **scuola secondaria di II grado** è stato pensato uno **StartUp Lab** sviluppato su un percorso di 4 ore di lezione dove i ragazzi dovranno pianificare delle vere e proprie start up per risolvere problematiche reali legate alla **sostenibilità del vetro**.

A ogni kit sarà abbinato un concorso per gli studenti che prevede attività digitali o unplugged. In palio **un montepremi di 26.000 euro**:

- **4 premi** per la Scuola Primaria da euro 2.000 cad per un totale di euro 8.000 totali
- **6 premi** per la Scuola Secondaria di I grado da euro 2.000 ad per un totale di euro 12.000 totali
- **2 premi** per la Scuola Secondaria di II grado (1 biennio e 1 triennio) + evento finale in H-FARM Campus da euro 3.000 cad

I premi potranno essere utilizzati per acquisto di **materiale didattico scelto dalle classi vincitrici**.

PERCORSO DIDATTICO SCUOLA DELL'INFANZIA

KIT LEZIONE

I FALSI AMICI DEL VETRO

1 ora di lezione sul vetro e su come conferirlo correttamente.

Individuazione dei falsi amici:

- Ceramica
- Cristallo
- Vetro borosilicato

ATTIVITA' UNPLUGGED

REALIZZAZIONE DI UN COLLAGE

Attraverso la tecnica del '*binomio fantastico*' costruzione e disegno dei quattro personaggi:

- Vetro da imballaggio
- Ceramica
- Cristallo
- Vetro borosilicato

Ideazione e creazione di una storia con la tecnica del collage

PERCORSO DIDATTICO SCUOLA PRIMARIA (classi I e II)

KIT LEZIONE

CONOSCIAMO LA COMPAGNIA DEL VETRO!

Un percorso espressivo alla scoperta del vetro e dei suoi falsi amici.

Lo sviluppo di questa esperienza prende le fila a partire dall'espedito narrativo, momento che permette ai bambini di iniziare a conoscere il tema e a familiarizzare con alcuni termini concettuali e lessicali che verranno poi approfonditi.



SPARX

ATTIVITA' DIGITALE

CREAZIONE DI UNA STORIA CON ANIMATED DRAWINGS

In questa fase, che mira a sviluppare pienamente il momento della creatività, gli studenti daranno vita a una microstoria digitale. Per la realizzazione di ciò, verrà utilizzato il software Animated Drawings che permette di convertire disegni cartacei bidimensionali in animazioni digitali.

ATTIVITA' UNPLUGGED

CREAZIONE DI UNA STORIA

I bambini dovranno costruire una piccola storia secondo tre fasce temporali che facilitano lo sviluppo della narrazione tramite i connettivi temporali, prima, dopo e infine. Una domanda di partenza guiderà verso la realizzazione dell'elaborato finale: *«come potremmo trasmettere informazioni relative al riciclo del vetro per convincere tutti i nostri amici a fare una corretta raccolta differenziata del vetro?»*

PERCORSO DIDATTICO SCUOLA PRIMARIA (classi III, IV e V)

KIT LEZIONE

LUNGA VITA AL VETRO!

UN PERCORSO SUL RICICLO DEL VETRO TRAMITE L'ANIMAZIONE

Il vetro è immortale,
facciamolo circolare!
Questo kit permette di
costruire una lezione e di
scendere concretamente nel
merito di quello che è la
circularità del vetro da
imballaggio e la sua corretta
differenziazione.

ATTIVITA' DIGITALE

CREAZIONE STOP MOTION

Gli alunni inventeranno una
storia sulla circolarità del
vetro e costruiranno un video
in stop motion con
l'applicazione Stop Motion
Studio.

Divisi in gruppi, lavoreranno
per dare vita ad
un'animazione, dall'ideazione
dei personaggi, alla
costruzione del set e dello
storyboard, fino al montaggio
delle fotografie realizzate.

ATTIVITA' UNPLUGGED

CREAZIONE DI UN FLIPBOOK

I bambini dovranno costruire
una storia animata con carta e
pennarelli con la tecnica del
flipbook.

Il flipbook è un libro animato
formato da un blocchetto di
fogli su ognuno dei quali vi è
un'illustrazione: sfogliato
rapidamente dà l'impressione
del movimento come se fosse
un'animazione vera e propria.



SPARX



CONSORZIO RECUPERO VETRO

PERCORSO DIDATTICO SCUOLA SECONDARIA I GRADO (I)

KIT LEZIONE

CONOSCIAMO IL VETRO, UN INCREDIBILE ALLEATO!

Un percorso di approfondimento sul vetro da imballaggio.

Partendo dalla principale caratteristica, l'immortalità, viene introdotta la questione centrale relativa all'economia circolare del vetro, che consente di comprendere l'importanza del vetro inteso come risorsa e approfondire le questioni relative alla corretta differenziazione dello stesso.

ATTIVITA' DIGITALE

CREAZIONE DI UNO SLOGAN CON IL SOFTWARE CANVA

L'attività digitale prevede l'utilizzo della piattaforma gratuita per le scuole 'Canva', che permetterà ai ragazzi di passare alle sperimentazioni più hands-on! Ciò che viene proposto agli studenti è la possibilità di creare un semplice contenuto comunicativo visuale formato da un breve slogan e un disegno sulla corretta raccolta del vetro pensato per i loro coetanei.

ATTIVITA' UNPLUGGED

CREAZIONE DI UNO SLOGAN

L'attività proposta stimola gli studenti e le studentesse verso la realizzazione di brevi forme di scrittura creativa realizzate attraverso l'utilizzo di materiali come carta, forbici, ritagli e pennarelli. La domanda stimolo che guiderà la proposta è: «Con quale frase divertente e disegno accattivante potremmo ricordare ai nostri coetanei quanto sia necessario differenziare correttamente il vetro da imballaggio e perché?»

PERCORSO DIDATTICO SCUOLA SECONDARIA I GRADO (II)

KIT LEZIONE

NON È TUTTO VETRO QUELLO CHE TRASPARE!

ALLA SCOPERTA DEI BENEFICI DELLA CORRETTA DIFFERENZIAZIONE DEL VETRO

Il percorso che viene qui proposto ha l'obiettivo di coinvolgere gli studenti e le studentesse in una riflessione sui benefici ambientali ed economici del riciclo del vetro da imballaggio, con particolare riferimento proprio alla valorizzazione di quest'ultimo.

ATTIVITA' DIGITALE

CREAZIONE DI UN VIDEOGIOCO CON IL SOFTWARE SCRATCH 3.0

L'obiettivo dell'attività è dare vita a un videogioco che possa veicolare il messaggio di come una corretta differenziazione del vetro porti a specifici benefici.

Gli alunni sperimenteranno la programmazione di un videogioco tramite il software Scratch 3.0. I codici di programmazione da costruire sono descritti nel dettaglio in modo che l'insegnante possa seguire l'attività step by step.

ATTIVITA' UNPLUGGED

CREAZIONE DEL DESIGN DI UN VIDEOGIOCO

Guidati dalla seguente domanda: *«Immedesimandosi nei panni di un game designer, come potremmo progettare un videogioco in modo da trasmettere informazioni relative alla corretta differenziazione del vetro, al suo riciclo e ai benefici ambientali che questo comporta?»*. I giovani game designer si cimenteranno nella progettazione di tutte le caratteristiche di un videogioco.

PERCORSO DIDATTICO SCUOLA SECONDARIA I GRADO (III)

KIT LEZIONE

UNA RIVOLUZIONE “CIRCOLARE” MOLTO ANTICA IL VETRO, MATERIALE INFINITAMENTE RICICLABILE

Una lezione dedicata all'antica storia dell'economia circolare del vetro di cui abbiamo notizia già dal III secolo d.C., grazie al ritrovamento della nave Julia Felix e del suo carico di rottami di vetro destinato alla rifusione nei forni della nostra penisola per la produzione del vetro.



SPARX

ATTIVITA' DIGITALE

CREAZIONE DI UNA INFOGRAFICA CON IL SOFTWARE CANVA

Grazie all'utilizzo della piattaforma gratuita per le scuole 'Canva', i ragazzi saranno chiamati a realizzare una infografica digitale partendo dalla seguente domanda: *«Immedesimandosi nei panni di un information designer, come potremmo comunicare in maniera visuale e accattivante informazioni relative alla storia antica del vetro, al suo riciclo e ai benefici ambientali che questo comporta?»*

ATTIVITA' UNPLUGGED

CREAZIONE DI UNA INFOGRAFICA

La strategia didattica proposta è quella dell'infografica, intesa come risorsa valida per ordinare, ristrutturare criticamente e memorizzare informazioni facendo leva sulla forza cognitivo-visuale non solo delle immagini, ma anche dei colori, della collocazione nello spazio e della gerarchia degli elementi all'interno del campo spazio-visuale.

PERCORSO DIDATTICO SCUOLA SECONDARIA II GRADO

KIT LEZIONE

STARTUP LAB | IL VETRO: RISORSA PREZIOSA E IMMORTALE

Una sfida per generare idee sull'importanza del riciclo del vetro da imballaggio, i suoi vantaggi e i benefici della sua economia circolare.

- Come potremmo sensibilizzare le nuove generazioni al riciclo del vetro comunicando i benefici ambientali ed economici che ne derivano?
- Come potremmo risolvere l'abbandono del vetro nelle zone della movida?

STARTUP LAB

Ogni classe che prenderà parte a questa esperienza avrà a disposizione 4 mesi per sviluppare un'idea, lavorando sia in classe che a casa.

Sono previste 4 ore di lezione in classe per l'intero progetto, così scandite:

- un'ora dedicata all'introduzione del tema e al lancio delle sfide - FASE 0 e FASE 1;
- un'ora dedicata alla revisione dell'andamento del processo creativo di ogni gruppo alla fine della FASE 2;
- un'ora dedicata alla revisione dell'andamento del processo creativo di ogni gruppo alla fine della FASE 3;
- un'ora dedicata alla presentazione finale dei progetti di tutti i gruppi.

Il percorso, ricalcando l'anima del mondo delle startup, terminerà con una giornata conclusiva (Demo Night) nel Campus di H-FARM, dedicata ai gruppi che svilupperanno le idee migliori.



SPARX



CONSORZIO RECUPERO VETRO