

# PROGETTI DIDATTICI DI EDUCAZIONE AMBIENTALE

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



# GENTILI INSEGNANTI,



da anni, grazie al supporto prezioso dei Comuni, siamo impegnati nel settore della formazione scolastica per garantire progetti didattici gratuiti alle scuole del territorio, nella piena convinzione che sia necessario e doveroso dare a bambini, ragazzi e insegnanti occasioni formative diversificate, soprattutto legate all'educazione ambientale.

È per noi sempre più importante parlare di acqua e di energia, risorse preziose non ancora accessibili a tutti a livello mondiale e purtroppo a volte usate con poca attenzione e cautela.

Nonostante le difficoltà legate all'emergenza sanitaria e le restrizioni che la caratterizzano, abbiamo deciso di proporre nuovamente i nostri progetti "Come ti salvo l'acqua" e "A scuola di... energia!", certi che le aule delle nostre scuole siano un punto privilegiato per la formazione dei cittadini di domani. Anche quest'anno offriamo l'opportunità di utilizzare la **piattaforma educativa BIMBelluno.ScuolaPark.it**, ricca di contenuti didattici fruibili in classe o da casa senza vincoli di orario o organizzativi. A questa offerta, sarà possibile aggiungere anche una **lezione-laboratorio, in presenza o in teledidattica**, con educatori qualificati.

Il percorso prevede, inoltre, la **partecipazione a un concorso finale**, con premiazione dei migliori prodotti elaborati.

Le **visite guidate a un impianto**, tenute da tecnici esperti, verranno organizzate **solo se le condizioni sanitarie anti-contagio lo permetteranno e sulla base dell'interesse manifestato dagli insegnanti** in fase di adesione al progetto.

Maggiori informazioni e dettagli li potete trovare in questo opuscolo: lasciamo ad ogni insegnante la scelta del percorso da seguire, con la libertà di poter aderire anche a entrambi i programmi.

Buon lavoro!



# INDICE



4

- A CHI SI RIVOLGONO I PROGETTI?
- COME FUNZIONANO?

5

MODALITÀ DI ADESIONE  
INFORMAZIONI

6

QUANTO CI PIACE RITROVARVI OGNI ANNO,  
CARI RAGAZZI!

7

PIATTAFORMA “SCUOLAPARK.IT”

9

WEBINAR DI PRESENTAZIONE

10

I LABORATORI

12

DAI VOCE ALL'AMBIENTE!  
REGOLAMENTO DEL CONCORSO



# A CHI SI RIVOLGONO I PROGETTI?



I progetti sono rivolti alle **classi III, IV e V delle scuole primarie e alle classi I, II e III delle scuole secondarie di I grado** dei Comuni della provincia di Belluno. **In via sperimentale per l'edizione in corso l'esclusivo utilizzo della piattaforma ScuolaPark è aperto anche alle classi I e II delle scuole primarie.**

## COME FUNZIONANO?



I progetti si articolano nelle seguenti fasi inscindibili per le **classi III, IV e V delle scuole primarie** e per le **classi delle scuole secondarie di I° grado**:

### OTTOBRE

- Webinar di presentazione delle proposte formative
- Adesione al progetto da parte degli insegnanti
- Attivazione piattaforma didattica



### NOVEMBRE-APRILE

- Realizzazione webinar per docenti aderenti ai progetti
- Utilizzo materiale didattico nelle classi
- Pianificazione e realizzazione lezioni in presenza o videolezioni
- Sviluppo del materiale da presentare per il concorso
- Consegna materiale per concorso



### MAGGIO

- Definizione vincitori e premiazione classi

# MODALITÀ DI ADESIONE



Aderire ai progetti è molto semplice:

- **classi III, IV e V delle primarie e I, II e III delle secondarie di I° grado:**  
basta compilare **ENTRO IL 15 NOVEMBRE 2021** il seguente modulo on line disponibile a questo [link](#)
- **classi I e II primarie:**  
basta compilare **ENTRO IL 15 NOVEMBRE 2021** il seguente modulo on line disponibile a questo [link](#)

L'adesione comporta la completa accettazione delle fasi sopra indicate.

L'insegnante potrà aderire a un solo progetto o ad entrambi (acqua + energia).

La doppia adesione comporta la partecipazione ad un concorso finale oppure, a discrezione dell'insegnante/classe, ad entrambi.


Una volta ricevuta l'adesione, verranno fornite a ciascun docente le indicazioni dettagliate per l'accesso alla piattaforma educativa, per la prenotazione delle lezioni/videolezioni e per il concorso.

# INFORMAZIONI




Per informazioni è possibile contattare:

**DANIELA DE LORENZI**

 0437-933933

 [daniela.delorenzi@gsp.bl.it](mailto:daniela.delorenzi@gsp.bl.it)

**ANNACHIARA TONON**

 370-3660267

 [bimscuole@educazione.org](mailto:bimscuole@educazione.org)



# QUANTO CI PIACE RITROVARVI OGNI ANNO, CARI RAGAZZI!

Kari ragazzi, ekkoci kva:  
ziamo Venceslao Vercingetorige Spazzagermi  
e Gucciola Lampacca Luminosina,  
izpettori di pulizia ed eziperti di acqva ed  
energia! Ziamo nati dalla voztra fantasia  
e ziamo pronti per akkompagnarvi negli  
affascinanti mondi dell'acqva e dell'energia  
ankve kvest'anno!





# LA PIATTAFORMA EDUCATIVA SCUOLA Park.it


La piattaforma educativa BIMBelluno.ScuolaPark.it è uno strumento didattico innovativo e flessibile, con **contenuti digitali multimediali da poter fruire in classe e a casa senza vincoli organizzativi né di orario.**

La piattaforma comprende diversi contenuti sul tema acqua ed energia suddivisi in categorie:

- **documentari e film** selezionati in collaborazione con **Cinemambiente**, coerenti con il progetto didattico e adatti al target scolastico;
- **video didattici** e video lezioni realizzate ad hoc;
- **giochi e gamification** con gestione classifiche e punteggi;
- **materiali didattici** in formato pdf e powerpoint;
- **test di verifica** dell'apprendimento individuali realizzabili in classe o a casa, con risultati visionabili dal docente.







L'insegnante potrà scegliere in autonomia i contenuti da far fruire a ciascuna classe, scegliendo tempistiche e modalità.

La piattaforma comprende un **pannello che il docente può utilizzare per controllare lo stato di avanzamento di ogni singolo alunno**: si possono vedere, ad esempio, i punteggi dei test di autovalutazione o lo stato di fruizione dei contenuti. Uno strumento a disposizione dell'insegnante, quindi, per sostenere il progetto educativo, in aula o a casa, in modo semplice e coordinato con il programma didattico, e per coinvolgere anche il circuito parentale nella visione dei contenuti digitali attraverso l'accesso da pc o da smart TV: un'occasione unica per entrare nelle famiglie, offrendo uno strumento di formazione ambientale anche agli adulti.

Sarà emessa **una licenza di accesso per ciascuna classe iscritta**, a disposizione di ogni studente per l'intero anno scolastico. Sarà, inoltre, attivo un servizio di customer care a supporto degli insegnanti: ad avvio delle attività, è previsto un webinar di presentazione generale del progetto e, per gli insegnanti che aderiranno alla proposta, un secondo webinar dedicato all'utilizzo della piattaforma.







## WEBINAR

È previsto, **per gli insegnanti di tutti i gradi scolastici** interessati a partecipare ai progetti, un **incontro on-line di presentazione dettagliata delle diverse attività didattiche**: l'incontro verrà effettuato il giorno **14 ottobre 2021** alle ore 17.

Il webinar sarà reso disponibile attraverso la piattaforma Google Meet, con link privato inviato indicativamente una settimana prima della data dell'incontro.

**Per gli insegnanti che aderiranno ai progetti** è previsto un **secondo incontro on-line**, per apprendere le **modalità di fruizione dei contenuti digitali della piattaforma BIMBelluno.ScuolaPark.it**.

Il webinar si svolgerà l'**8 novembre 2021** alle ore 17.00, anche in questo caso avverrà tramite la piattaforma Google Meet, con link privato inviato agli iscritti.



## LEZIONI IN PRESENZA O IN TELEDIDATTICA: I LABORATORI


In aggiunta alla piattaforma educativa BIMBelluno.ScuolaPark.it, gli insegnanti che aderiranno ai progetti potranno richiedere **una lezione in presenza con educatore in classe o in teledidattica con educatore connesso da remoto.**

Le **lezioni in presenza** si svolgeranno in aula nel rispetto delle norme anti-Covid in vigore.

Le **lezioni a distanza** si terranno, salvo indicazioni diverse da parte dei docenti, con la **piattaforma Google Meet**, approvata dal Ministero dell'Istruzione. A ciascuna classe verrà fornito un link di accesso da utilizzare nel giorno e orario stabilito. **Ogni lezione avrà durata complessiva di circa 1,5 ore.**

La lezione verrà condotta utilizzando slide visualizzabili tramite LIM o schermo: sono previsti, naturalmente, anche **momenti di interazione** tramite confronti o giochi e quiz.





Per ciascun percorso (acqua o energia ) è possibile scegliere una sola lezione (due solo nel caso si aderisca ad entrambi i percorsi).

### **PERCORSO "COME TI SALVO L'ACQUA"**

**CICLO IDRICO NATURALE E INTEGRATO** - Introduzione al concetto di acqua come bene prezioso e fondamentale per la vita. Esplorazione del ciclo idrico naturale e del ciclo idrico integrato, con informazioni specifiche sul territorio che aiuteranno bambini e ragazzi a proiettare le nozioni teoriche in impianti da loro visti e conosciuti.

oppure

**NEWS 21/22! ACQUA VIRTUALE E SPRECHI** - C'è un'acqua che non sappiamo di consumare ma che incide pesantemente nella gestione idrica del nostro pianeta: è l'acqua che viene utilizzata per la produzione degli oggetti che usiamo e degli alimenti di cui ci nutriamo. Impariamo a conoscerla e a capire come prendercene cura!

### **PERCORSO "A SCUOLA DI ENERGIA"**

**INTRODUZIONE ALL'ENERGIA E ALLE FONTI RINNOVABILI** - Viene introdotto il concetto di energia nelle sue molteplici forme. Introduzione alle fonti di energia rinnovabili e non rinnovabili, esplorandole una ad una e cercando di individuarne vantaggi e svantaggi.

oppure

**NEWS 21/22! IL RISPARMIO ENERGETICO** - Ogni giorno utilizziamo grandi quantità di energia senza nemmeno farci caso. Il laboratorio porterà a riflettere sull'impatto ambientale che i vari consumi energetici hanno nel quotidiano e li aiuterà a riflettere sull'importanza di adottare comportamenti antispreco.



## DAI VOCE ALL'AMBIENTE! REGOLAMENTO DEL CONCORSO

### PREMESSA

L'ammissione al concorso è gratuita e riservata alle classi III, IV e V delle scuole primarie e alle classi I, II e III delle scuole secondarie di primo grado **che hanno aderito ai progetti** utilizzando la piattaforma educativa BIMBelluno. ScuolaPark.it e/o realizzando la lezione in presenza o la videolezione. Possono partecipare anche le classi che hanno già aderito alle precedenti edizioni.

### COSA ELABORARE

Sarà possibile consegnare **da n. 1 a massimo n. 5 fotografie per classe**: ciascuna immagine dovrà essere associata ad un **#hashtag** che accompagni il pubblico nella comprensione dello scatto. **Le immagini dovranno essere originali**, non scaricate dal web o da banche immagini, e scattate dagli alunni. Gli hashtag potranno essere inseriti all'interno delle singole foto o forniti con allegato a parte avendo cura di collegarli correttamente alla foto di riferimento. Le foto potranno essere slegate tra loro nel significato oppure collegate in una sorta di racconto-messaggio: potranno essere presentati in formato .jpg o .jpeg o altri formati immagine, in file singoli o file unico.

### TEMA

#### PERCORSO ACQUA

Il tema del concorso è **“Cattura l'acqua. Passeggiate, esplorazioni e avventure nel tuo Comune e nella tua scuola”**. L'acqua, in ogni forma, espressione e situazione, colta dagli occhi avventurosi e curiosi di piccoli artisti, nel quotidiano della vita di tutti i giorni, a casa, a scuola, nell'ambiente che ci circonda. La nostra vita è fatta d'acqua: è intorno a noi, vicino a noi, dentro di noi. Dalle nuvole ai fiumi, dalle falde ai mari, dal cielo alla natura: un viaggio che non si ferma mai e che ha mille suoni, volti, forme, ambienti da raccontare. Una goccia racchiude un mondo: catturalo in uno scatto!



## PERCORSO ENERGIA

Il tema del concorso è **“Cattura l’energia. Passeggiate, esplorazioni e avventure nel tuo Comune e nella tua scuola”**. La nostra vita è circondata da energia! Ogni cosa che si muove o si trasforma contiene ed utilizza energia; essa si trova dappertutto intorno a noi e dentro di noi. Prova a cercarla nel mondo che ci circonda e raccontacelo in uno scatto!

## SCADENZE E MODALITÀ

I lavori dovranno essere inviati entro il **29 aprile 2022** via mail a: [bimscuole@educazione.org](mailto:bimscuole@educazione.org) (WeTransfer o altri applicativi che garantiscano l’invio di file pesanti). Il materiale dovrà essere corredato da un documento che indichi:

- il **percorso prescelto** (“Percorso ACQUA - Elaborato” oppure “Percorso ENERGIA - Elaborato”)
- i **riferimenti** della scuola, della classe e dell’insegnante
- il **titolo e una breve descrizione** del lavoro realizzato.
- **dichiarazione del Dirigente** che attesti il possesso delle liberatorie nel caso di persone ritratte e autorizzazione all’utilizzo e alla divulgazione del materiale presentato tramite siti/social a favore di Bim Gestione Servizi Pubblici spa (percorso ACQUA) o di Bim Belluno Infrastrutture spa (percorso ENERGIA).

## VINCITORI E PREMI

Per ogni percorso sarà premiata la classe che avrà presentato il lavoro migliore a insindacabile giudizio della giuria di qualità appositamente formata che valuterà i lavori arrivati e sceglierà i primi considerando:

- presentazione e coerenza del soggetto in riferimento al tema del concorso;
- potenzialità e originalità dell’immagine sul tema oggetto del concorso;
- coerenza e originalità dell’#hashtag.

Per ogni ciclo (primarie e secondarie) e per ogni percorso, i vincitori saranno tre:

- **I CLASSIFICATO: EURO 400;**
- **II CLASSIFICATO: EURO 300;**
- **III CLASSIFICATO: EURO 250.**

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.

## ATTENZIONE

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. 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. Ciascun vincitore dovrà comunicare a fine anno scolastico come sarà utilizzato il premio erogato.



*"Educare è come seminare:  
il frutto non è garantito e  
non è immediato,  
ma se non si semina è certo  
che non ci sarà raccolto,"*

Carlo Maria Martini

Venceslao Vercingetorige Spazzagermi e Gucciola Lampacca Luminosina  
sono stati ideati dagli alunni delle classi 3<sup>a</sup> A della scuola primaria di Polpet  
e 4<sup>a</sup> della scuola primaria di Puos d'Alpago (a.s. 2014/15).

Illustrazioni a cura di Michela Caputo.  
Progetto grafico a cura di Achab S.r.l.