Custodi di Valle

Le basi per uno sviluppo sostenibile



Proposte didattiche per le scuole della Vallagarina e degli Altipiani Cimbri 2026/2027

Dolomiti ambiente

Gentili Dirigenti Scolastici e Insegnanti,

vista la grande partecipazione e l'interesse riscontrati negli anni passati, siamo lieti di comunicarvi che **anche per l'anno scolastico 2026/27 Dolomiti Ambiente promuove un percorso formativo dedicato all'educazione ambientale e alla riduzione dei rifiuti**, rivolto a tutti gli istituti della Vallagarina e degli Altipiani Cimbri.
Da sempre crediamo che offrire a bambine/i e ragazze/i occasioni formative diversificate sia fondamentale per educare le cittadine e i cittadini di domani a scelte consapevoli e a comportamenti volti alla salvaguardia delle risorse naturali e degli ecosistemi.
Per questo motivo, **le attività didattiche e i laboratori proposti sono articolati e differenziati in base ai diversi gradi scolastici**, studiati per stimolare curiosità, partecipazione e senso civico attraverso metodologie interattive e il supporto di operatori esperti.

Sintesi della proposta didattica

Le attività, completamente gratuite, saranno condotte da operatori esperti con metodologie interattive e strumenti concreti, in modo da coinvolgere attivamente i partecipanti e renderli protagonisti del loro apprendimento.

Sono previste due tipologie di laboratori:
LABORATORIO DI CLASSE
prevede 2 incontri all'interno di ciascuna classe iscritta, della durata di 1 o 1,5 ore l'uno a seconda dell'attività e del grado scolastico.

LABORATORIO PLURICLASSE
prevede l'iscrizione di almeno 3 classi all'interno della stessa scuola. Nella stessa giornata verrà svolta 1 ora di incontro all'interno di ciascuna classe e 1 ora di incontro plenario con tutte le classi aderenti.

Tipologia	Laboratorio	Primaria (I ciclo) I-II	Primaria (II ciclo) III-IV-V	Secondaria I grado I-II-III	Secondaria II grado I-II-III-IV-V
LAB. DI CLASSE	**UN GESTO DA CAMPIONI!** I° incontro - Le Olimpiadi della differenziata II° incontro - Un Mondo senza plastica è possibile	✓			
LAB. PLURICLASSE	**GIOVANI ESPLORATORI** La rete delle buone abitudini.	✓			
LAB. DI CLASSE	**MISSIONE PLASTICA!** I° incontro - Detective in azione II° incontro - Il Dossier del riciclo		✓		
LAB. PLURICLASSE	**CUSTODI DEL TEMPO** Viaggio nella biodiversità.		✓		
LAB. DI CLASSE	**ESCAPE GAME "ECONAUTI"** Il Cuore dell'Oceano			✓	✓
LAB. DI CLASSE	**OGGETTI SOTTO INDAGINE!** I° incontro - RAEE: il peso nascosto della tecnologia II° incontro - Un mondo senza plastica è possibile			✓	
LAB. DI CLASSE	**IMPRONTE MATERIALI!** I° incontro - L'altra faccia dell'elettronica II° incontro - Valley Plastic Challenge				✓

Nelle pagine seguenti trovate il dettaglio del progetto e le modalità di adesione.
Confidiamo che questa proposta possa essere un valido supporto al percorso educativo già in atto nelle vostre scuole e un'occasione di collaborazione tra istituzioni, insegnanti e famiglie, con l'obiettivo comune di formare le nuove generazioni alla responsabilità ambientale.

Servizi di supporto e segreteria

Per ricevere assistenza o richiedere ulteriori informazioni è attivo il servizio di segreteria organizzativa del progetto:

tel. **349 869 9413**
dal martedì al venerdì
dalle 9.00 alle 15.00

e-mail
scuole.dolomitiambiente@educazione.org

Modalità di adesione al progetto

Iscrivere una o più classi al progetto è semplice. È possibile farlo dal momento di ricezione della presente comunicazione e **fino al 31 ottobre 2026** o all'esaurimento dei posti disponibili, compilando il seguente modulo online:

CLICCA QUI
E ISCRIVI LA TUA CLASSE!

oppure

INQUADRA
IL QRCODE

Si precisa che verranno considerate **valide solo le iscrizioni effettuate tramite il link indicato, in ordine di arrivo**.
Nel caso in cui le adesioni dovessero eccedere il numero di posti disponibili, le iscrizioni successive verranno registrate in **lista d'attesa**.

Le attività presso le scuole sono **gratuite** e verranno realizzate, indicativamente, **a partire da gennaio 2027**, concordando il calendario con gli/le insegnanti referenti.

Webinar di alta formazione

Gli/le insegnanti che iscriveranno una o più classi, saranno invitati a un webinar online di alta formazione in cui verrà presentato il progetto e un relatore d'eccezione tratterà il tema della "Produzione e Consumo Responsabili".
Data dell'evento online e modalità di partecipazione verranno comunicati al termine della fase di adesione al progetto.



UN GESTO DA CAMPIONI!

Laboratorio di classe

TARGET
Scuola Primaria
classi I-II

DURATA
Due incontri della durata di circa 1,5 ore.

INFORMAZIONI
Il laboratorio si svolgerà in presenza, si richiede la disponibilità in aula di una LIM (o in alternativa di un PC con videoproiettore) con connessione internet.

NOTE TECNICHE
Tutti i materiali per lo svolgimento del laboratorio saranno portati in classe dall'educatore/trice.

DESCRIZIONE

Un laboratorio ludico-esperienziale che trasforma i partecipanti in veri campioni di cultura ecologica. Attraverso sfide a squadre e attività pratiche, la classe scoprirà il valore del differenziare correttamente i rifiuti e l'importanza delle buone abitudini quotidiane per salvaguardare il Pianeta.

COSA FAREMO INSIEME

I° INCONTRO – Le Olimpiadi della differenziata:
riflettendo su come produciamo la maggior parte dei rifiuti, attraverso il gioco scopriremo come e perché è fondamentale riciclarli per permettere loro di vivere di nuovo. Il cuore dell'incontro sarà un avvincente gioco olimpionico a squadre, dove bambini e bambine metteranno in pratica quello che hanno appreso sulla raccolta differenziata, gareggiando con tessere e materiali sui diversi rifiuti.

II° INCONTRO – Un Mondo senza plastica è possibile:
un viaggio guidato alla scoperta della plastica, dalla sua storia all'impatto dell'usa e getta. Nata come materiale leggero, riutilizzabile ed economico, oggi la plastica è infatti diventata il materiale più usato per gli imballaggi usa e getta. Bambine e bambini saranno accompagnati in un percorso che evidenzierà i limiti di questo modello di utilizzo della plastica e proporrà soluzioni alternative più sostenibili da adottare subito a scuola e a casa.

METODOLOGIA

Il tema del laboratorio verrà illustrato attraverso la tecnica del **GBL (Game Based Learning)**, una strategia didattica che utilizza il gioco per insegnare uno specifico contenuto o per raggiungere un determinato risultato di apprendimento. Attraverso il gioco alunni e alunne acquisiscono, rinforzano o arricchiscono il proprio sapere. È il gioco stesso che allena l'acquisizione di conoscenze. L'alunno/a, mentre gioca, apprende le conoscenze oggetto del gioco. La didattica basata sul gioco, utilizza i contenuti disciplinari e li rende sfidanti e divertenti. Usa il gioco per provocare un apprendimento immediato.



GIOVANI ESPLORATORI

La rete delle buone abitudini

Laboratorio pluriclasse

TARGET
Scuola Primaria
classi I-II

DURATA
Nella stessa giornata verrà svolta 1 ora di incontro all'interno di ciascuna classe e 1 ora di incontro plenario con tutte le classi aderenti.

INFORMAZIONI
Il laboratorio si svolgerà in presenza, si richiede la disponibilità in aula di una LIM (o in alternativa di un pc con videoproiettore) con connessione internet.

NOTE TECNICHE
Per lo svolgimento di questo laboratorio è necessaria l'iscrizione di almeno 3 classi all'interno della stessa scuola.

Tutti i materiali per lo svolgimento del laboratorio saranno portati in classe dall'educatore/trice.

DESCRIZIONE

Un laboratorio pluriclasse dove l'esplorazione spaziale trasforma i corridoi della scuola in un terreno d'indagine per i più piccoli, strutturandosi in due momenti.

Nella fase preparatoria, seguendo un vero nastro colorato fisico che attraversa luoghi come bagno, mensa, giardino, bambini e bambine affrontano attività di citizen science adattate alla loro età. Identificando l'azione quotidiana corretta (ad es. chiudere il rubinetto o differenziare uno scarto), il gruppo guadagna delle foglie di colore verde, innescando un meccanismo di rinforzo positivo.

Nella fase plenaria le tre classi si ritrovano in uno spazio condiviso, mettendo in rete i risultati. I bambini e le bambine applicano le foglie conquistate su un grande cartellone-albero collettivo per un effetto visivo d'impatto.

METODOLOGIA

Il tema del laboratorio verrà illustrato attraverso la tecnica del **GBL (Game Based Learning)**, una strategia didattica che utilizza il gioco per insegnare uno specifico contenuto o per raggiungere un determinato risultato di apprendimento. Attraverso il gioco i partecipanti acquisiscono, rinforzano o arricchiscono il proprio sapere. È il gioco stesso che allena l'acquisizione di conoscenze. Alunni e alunne, mentre giocano, apprendono le conoscenze oggetto del gioco. La didattica basata sul gioco, utilizza i contenuti disciplinari e li rende sfidanti e divertenti. Usa il gioco per provocare un apprendimento immediato.



MISSIONE PLASTICA!

Laboratorio di classe

TARGET
Scuola Primaria
classi III-IV-V

DURATA
Due incontri della durata di circa 1,5 ore.

INFORMAZIONI
Il laboratorio si svolgerà in presenza, si richiede la disponibilità in aula di una LIM (o in alternativa di un pc con videoproiettore) con connessione internet.

NOTE TECNICHE
Tutti i materiali per lo svolgimento del laboratorio saranno portati in classe dall'educatore/trice.

DESCRIZIONE

Un percorso d'indagine scientifica e manuale per trasformare i partecipanti in veri detective dell'ambiente. Attraverso esperimenti visivi, analisi dei materiali e creatività, la classe comprenderà il ciclo di vita della plastica e l'impatto delle nostre scelte sul Pianeta.

COSA FAREMO INSIEME

I° INCONTRO – Detective in azione:
i partecipanti analizzeranno diversi tipi di plastica osservando come reagiscono al tempo e agli agenti esterni. Un'esperienza sul campo per scoprire i lunghi tempi di degradazione della plastica, cosa sono le microplastiche e come ridurre l'inquinamento con comportamenti consapevoli e responsabili.

II° INCONTRO – Dossier del riciclo:
l'indagine continua con la realizzazione di un Lapbook tematico interattivo. Tra finestrelle, pieghe e tasche creative, bambine e bambini toccheranno, incolleranno, rielaboreranno e organizzeranno le informazioni apprese, trasformando i concetti acquisiti in un vero dossier da custodire.

METODOLOGIA

Il laboratorio utilizzerà tre metodologie attive: il **Problem Solving**, il processo cognitivo per trovare una soluzione analizzando situazioni complesse che permette di sviluppare soft skills come pensiero critico e creatività; il **Service Learning**, un approccio pedagogico che unisce sapere formale e informale in esperienze reali di apprendimento con finalità di interesse sociale; e il **Debate**, una metodologia didattica attiva che attraverso una discussione formale tra squadre (pro e contro) su un'affermazione data permette di stimolare competenze trasversali avendo come obiettivo ultimo il "saper pensare in modo creativo e comunicare in modo efficace ed adeguato".



CUSTODI DEL TEMPO

Viaggio nella biodiversità

Laboratorio pluriclasse

DESCRIZIONE

Mettendo in relazione memoria, presente e immaginazione, il laboratorio privilegia la partecipazione attiva e il confronto continuo tra pari attraverso lo storytelling.

Nella fase preparatoria, lavorando a stazioni, i gruppi esplorano una misteriosa valigia fisica proveniente dal futuro, estraendo e analizzando carte tematiche di epoche diverse sulle risorse e sulla biodiversità (come le api sentinella). Ragazzi e ragazze operano una selezione critica: scelgono una pratica da preservare dal passato, un'abitudine da cambiare oggi e una risorsa da salvare.

Nella fase plenaria, i gruppi presentano e negoziano le proprie decisioni, argomentando logicamente quali elementi tramandare per l'ecosistema del domani.

METODOLOGIA

Il tema del laboratorio verrà illustrato attraverso la tecnica del **GBL (Game Based Learning)**, una strategia didattica che utilizza il gioco per insegnare uno specifico contenuto o per raggiungere un determinato risultato di apprendimento. Attraverso il gioco i partecipanti acquisiscono, rinforzano o arricchiscono il proprio sapere. È il gioco stesso che allena l'acquisizione di conoscenze. Alunni e alunne, mentre giocano, apprendono le conoscenze oggetto del gioco. La didattica basata sul gioco, utilizza i contenuti disciplinari e li rende sfidanti e divertenti. Usa il gioco per provocare un apprendimento immediato.

TARGET

Scuola Primaria
classi III-IV-V

DURATA

Nella stessa giornata verrà svolta 1 ora di incontro all'interno di ciascuna classe e 1 ora di incontro plenario con tutte le classi aderenti.

INFORMAZIONI

Il laboratorio si svolgerà in presenza, si richiede la disponibilità in aula di una LIM (o in alternativa di un pc con videoproiettore) con connessione internet.

NOTE TECNICHE

Per lo svolgimento di questo laboratorio è necessaria l'iscrizione di almeno 3 classi all'interno della stessa scuola.

Tutti i materiali per lo svolgimento del laboratorio saranno portati in classe dall'educatore/trice.



ESCAPE GAME

Econauti: il cuore dell'oceano

Laboratorio di classe

DESCRIZIONE

"Econauti" è un gioco di indovinelli ed enigmi che mette alla prova le capacità di collaborazione e ascolto dei partecipanti. La classe sarà divisa in gruppi di 5/6 persone e ogni gruppo avrà una scatola con cui giocare.

I giochi sono stati sviluppati per connettere chi gioca ad alcune tematiche allineate con gli SDGs 13, 14 e 15 di Agenda 2030, aiutando a rafforzare le loro competenze e conoscenze attraverso un'attività immersiva e collaborativa.

COSA FAREMO INSIEME

I° INCONTRO – Il Gioco:
la classe viene suddivisa in squadre e introdotta alle meccaniche di gioco. Studenti e studentesse diventano veri e propri Econauti chiamati ad affrontare sfide, imprevisti ecologici e quiz legati alla tutela dell'ambiente. La componente ludica abbassa le fisiologiche barriere difensive nei confronti della classica "lezione frontale", favorendo un'acquisizione spontanea e divertente dei principi base di riciclo, riuso e rispetto dell'ambiente.

II° INCONTRO – Debriefing e discussione plenaria:
l'educatore/trice guida una sessione di debriefing in cui l'esperienza vissuta nel gioco viene analizzata e riportata alla realtà locale della Vallagarina e degli Altipiani Cimbri. È in questo momento di restituzione plenaria che vengono accolte le riflessioni spontanee emerse dai partecipanti durante le dinamiche di squadra, rilanciandole e trasformandole in stimoli di ragionamento comune.

METODOLOGIA

Il laboratorio utilizzerà il **Game Based Learning**, una strategia che rende i contenuti disciplinari sfidanti e divertenti per provocare un apprendimento immediato mentre si gioca. Il metodo verrà applicato nello specifico attraverso la modalità dell'**Escape Box**: un'esperienza narrativa in cui i partecipanti risolvono enigmi e sfide interattive per confrontarsi con i concetti legati alla tutela dell'ambiente. Questo approccio ludico-stimolante favorisce l'apprendimento attivo e cooperativo, potenziando il pensiero critico, il lavoro di squadra e rendendo ragazzi e ragazze protagonisti della loro comprensione delle tematiche ambientali.

TARGET
Scuola Secondaria di I° e II° grado.

DURATA
Due incontri della durata di circa 1 ora.

INFORMAZIONI
Il laboratorio si svolgerà in presenza, si richiede la disponibilità in aula di una LIM (o in alternativa di un pc con videoproiettore) con connessione internet.

NOTE TECNICHE
Tutti i materiali per lo svolgimento del laboratorio saranno portati in classe dall'educatore/trice.



OGGETTI SOTTO INDAGINE!

Laboratorio di classe

TARGET
Scuola Secondaria di I° grado.

DURATA
Due incontri della durata di circa 1,5 ore.

INFORMAZIONI
Il laboratorio si svolgerà in presenza, si richiede la disponibilità in aula di una LIM (o in alternativa di un pc con videoproiettore) con connessione internet.

NOTE TECNICHE
Tutti i materiali per lo svolgimento del laboratorio saranno portati in classe dall'educatore/trice.

DESCRIZIONE

Un percorso d'indagine e scoperta per aiutare i partecipanti a comprendere l'impatto ecologico degli oggetti elettronici e della plastica. Attraverso momenti interattivi, giochi di parole e riflessioni guidate, la classe analizzerà il peso nascosto della tecnologia e l'uso consapevole dei materiali quotidiani.

COSA FAREMO INSIEME

I° INCONTRO – RAEE: il peso nascosto della tecnologia:
i partecipanti esploreranno il ciclo di vita degli oggetti elettronici per scoprire il peso ambientale che si cela dietro la tecnologia che usiamo ogni giorno. Attraverso attività dinamiche, impareranno cosa sono i RAEE, oltre ai comportamenti responsabili legati al riuso, alla riparazione e al corretto conferimento.

II° INCONTRO – Un mondo senza plastica è possibile:
il laboratorio introduce in modo coinvolgente il tema della plastica, con l'ausilio di supporti visivi e momenti ludici come il gioco del Taboo, pensato per stimolare la riflessione e favorire l'apprendimento attivo. La proposta si conclude con uno spazio dedicato alla condivisione di buone pratiche per un uso più consapevole della plastica.

METODOLOGIA

Il laboratorio utilizzerà due metodologie attive: la **Peer Education**, una strategia pedagogica che si fonda sulla trasmissione orizzontale di conoscenze, competenze e valori tra persone appartenenti allo stesso gruppo. L'adulto funge da facilitatore e i ragazzi e le ragazze diventano i veri educatori per i/le propri compagni/e, trasmettendo conoscenze e competenze attraverso un linguaggio comune che aumenta fiducia e responsabilità. L'altra metodologia applicata è il **Game Based Learning**, una didattica che usa il gioco per rendere i contenuti disciplinari sfidanti e divertenti, consentendo ai partecipanti di acquisire, rinforzare o arricchire il proprio sapere provocando un apprendimento immediato durante il gioco.



IMPRONTE MATERIALI!

Laboratorio di classe

TARGET
Scuola Secondaria di II° grado.

DURATA
Due incontri della durata di circa 1 ora.

INFORMAZIONI
Il laboratorio si svolgerà in presenza, si richiede la disponibilità in aula di una LIM (o in alternativa di un pc con videoproiettore) con connessione internet.

NOTE TECNICHE
Tutti i materiali per lo svolgimento del laboratorio saranno portati in classe dall'educatore/trice.

DESCRIZIONE

Un percorso dinamico e interattivo per guidare i partecipanti nell'esplorare l'impatto ecologico dei consumi tecnologici e dei materiali di uso quotidiano. Attraverso strumenti multimediali e giochi di ruolo, la classe svilupperà una maggiore consapevolezza sulle risorse del Pianeta e sulle proprie scelte quotidiane.

COSA FAREMO INSIEME

I° INCONTRO – L'altra faccia dell'elettronica:
il laboratorio propone una riflessione attiva sui nostri stili di consumo e sull'impatto ambientale delle apparecchiature elettroniche. Attraverso una presentazione interattiva con video e quiz, si approfondisce il tema dei RAEE, mettendo in luce materiali, risorse, consumi e conseguenze legate a una gestione non corretta.

II° INCONTRO – Valley Plastic Challenge:
un'esplorazione guidata sul tema degli imballaggi, delle microplastiche e dei tempi di degradazione della plastica. Attraverso un gioco di ruolo (stile PlayDecide), studenti e studentesse assumono punti di vista diversi per confrontarsi, dialogare e individuare insieme le migliori strategie per ridurre l'uso della plastica.

METODOLOGIA

Il laboratorio utilizzerà due metodologie attive: il **Game Based Learning**, una didattica che usa il gioco per rendere i contenuti disciplinari sfidanti e divertenti, consentendo ai partecipanti di acquisire, rinforzare o arricchire il proprio sapere provocando un apprendimento immediato durante il gioco.

Inoltre si utilizzerà anche il **debate**, metodologia attiva che stimola il pensiero creativo e la comunicazione efficace attraverso il cooperative learning, la peer education e discussioni formali tra squadre con posizioni contrapposte.

