

CIRCOLARE!

Attività ludico-didattiche



2 h



In classe

Perché questa metodologia?

Il gioco dovrebbe essere considerato uno “stimolo all'apprendimento [...] motivazione all'azione, prevalenza dei mezzi sui fini, attività svolta in un contesto collocato al di fuori del reale, incentivo alla creatività e disponibilità agli stimoli” (Bruner, 1976).

Le nostre metodologie ludico-didattiche prevedono l'uso di tecniche che ricreano un ambiente di apprendimento rilassante, motivante e ricco di stimoli in cui lo studente è protagonista del proprio processo formativo utilizzando la cooperazione e la competizione positiva con i compagni attraverso attività di gioco.



eduambientale@cauto.it



030 3690338

Tema: RACCOLTA DIFFERENZIATA



Ekologic

TARGET:

- 4^a-5^a Primaria
- Secondaria 1° grado

Attraverso il gioco gli studenti impareranno a conoscere le varie tipologie di rifiuto, non solo quelli destinati dalla raccolta porta a porta ma anche quelli che vanno conferiti nelle isole ecologiche.

Tema: RAEE - Rifiuti di Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche



Detective A&E

TARGET:

- 4^a-5^a Primaria

Il gioco ha come obiettivo di informare e sensibilizzare i bambini su un grande problema attuale: i RAEE. Sono rifiuti speciali contenenti decine di materiali e componenti, che dispersi nell'ambiente hanno un enorme potere inquinante ma che se correttamente riciclati costituiscono un vero tesoro.



Raee World

TARGET:

- Secondaria 1° grado

Il gioco renderà consapevoli i ragazzi su come i prodotti elettronici, per quanto performanti e utili, tendono a durare sempre meno, o meglio, il progresso tecnologico viaggia a una velocità tale, da rendere questi oggetti obsoleti a pochi anni dall'acquisto. E quando decidiamo che è arrivato il momento di disfarcene, diventano a tutti gli effetti dei RAEE – ossia Rifiuti di Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche.

Tema: IMPRONTA ECOLOGICA



EcoFootPrint

TARGET:

- Secondaria 1° grado

Il gioco ha come obiettivo quello di sensibilizzare e rendere consapevoli gli studenti per proprio impatto sul Pianeta. Scopriranno come in diversi ambiti della quotidianità (rapporto con la natura, mobilità, alimentazione, consumo di energia, consumo d'acqua e smaltimento rifiuti) possiamo alleggerire la nostra impronta ecologica.

Tema: SALVAGUARDIA RISORSA ACQUA



Acqua-Zone

TARGET:

- 4^a-5^a Primaria
- Secondaria 1° grado

Gioco ambientato nel territorio della Provincia di Brescia il cui scopo è la salvaguardia della risorsa Acqua grazie al raggiungimento di alcuni obiettivi tramite azioni attuabili dal singolo o dalla collettività ottenute solo grazie al superamento di alcune prove inerenti al tema.

Un progetto di:

In collaborazione con:

Realizzato con il contributo del: