

Festa di primavera senza sprechi!

1

Obiettivi generali:

- Esplorare il concetto di economia circolare;
- Esplorare il concetto di economia lineare;
- Esplorare i principi dell'economia circolare: 1) diminuire l'inquinamento 2) mantenere in circolazione i materiali;
- Esplorare il concetto di impollinazione delle piante per le api;
- Sviluppare la comprensione dei sistemi che supportano l'economia circolare;
- Fare previsioni;
- Migliorare la motricità fine;
- Promuovere l'imprenditorialità;
- Identificare le opportunità di riutilizzo dei materiali.

2

Vocabolario – Parole chiave

Riutilizzo, recupero, restauro, design, economia, biodegradabilità,

3

Sviluppo di capacità sostenibili

- Pensiero sistemico;
- Competenza anticipatoria;
- Competenza normativa;
- Competenza strategica;
- Collaborazione;
- Pensiero critico;
- Consapevolezza di sé.

4

Pilastri della sostenibilità inclusi

- Economico;
- Ecologico;
- Sociale.

5

Domini STEAM

Scienza, tecnologia, arte, ingegneria, matematica



6 Metodologie didattiche/schema delle attività

Designare un documentarista.

Chiedere ai bambini dell'ultima festa a cui sono andati. Cosa hanno mangiato? C'erano piatti e bicchieri di carta? A quali giochi hanno partecipato? Di che cosa erano fatte le decorazioni? Come fareste ad organizzare una festa che escluda gli sprechi e l'inquinamento, che utilizzi i materiali esistenti e che addirittura rigeneri gli ambienti naturali?

Spiegate ai bambini che organizzeranno una festa per le loro famiglie, osservando i tre principi dell'economia circolare:

1. diminuire i rifiuti e l'inquinamento;
2. mantenere i materiali in circolo;
3. rigenerare gli ambienti naturali.

L'educatore utilizzerà il modello di ingegneria della NASA come quadro di riferimento per il progetto.

CHIEDERE - i bambini identificano il problema, i requisiti da soddisfare e i vincoli da considerare.

IMMAGINARE - i bambini fanno un brainstorming di soluzioni e ricercano idee. Identificano anche ciò che altri hanno fatto.

PIANIFICARE - i bambini scelgono due o tre delle idee migliori dal loro elenco di brainstorming e abbozzano possibili progetti, scegliendo alla fine un unico progetto da prototipare.

CREARE - i bambini costruiscono un modello funzionante, o prototipo, che sia in linea con i requisiti del progetto e che rispetti i vincoli del progetto.

TEST - i bambini valutano la soluzione attraverso i test; raccolgono e analizzano i dati; riassumono i punti di forza e di debolezza del loro progetto emersi durante i test.

MIGLIORARE - Sulla base dei risultati dei test, i bambini apportano miglioramenti al loro progetto. Identificano anche le modifiche che apporteranno e giustificano le loro revisioni.

Nella fase della CHIEDERE, i vincoli includono la progettazione per eliminare i rifiuti e l'inquinamento e rigenerare gli ambienti naturali inventando un gioco che incoraggi gli ospiti a partecipare allo spargimento di semi di fiori selvatici.

7 Risultati di apprendimento attesi

Il bambino sarà in grado di:

- pianificare e realizzare la Fiesta di Primavera;
- co-condurre una festa di primavera;
- Spiegare come la pianificazione della festa ha diminuito i rifiuti e l'inquinamento;
- Spiegare come la Festa ha rigenerato un sistema naturale.



8	Valutazione Assegnare un documentarista e chiedergli di realizzare interviste ai conduttori e agli ospiti per ottenere un feedback sulla festa.
9	Attrezzature e materiali da utilizzare nell'unità di apprendimento (e.g., strumenti) <ul style="list-style-type: none">• stoffa di recupero per i festoni;• carta di giornale;• acqua per le pinatas;• generi alimentari o cibo coltivato in casa per i rinfreschi;• materiali per la pulizia fatti in casa;• stoviglie;• semi di fiori selvatici.
10	Tipo di ambiente - laboratorio, cucina, spazio all'aperto etc. Al chiuso o all'aperto
11	Referenza - risorsa: https://www.greenchildmagazine.com/eco-friendly-birthday-party/

