

B FREE PLASTIC CHALLENGE SHISCIAMO LA MONOPLASTICA



Prof.ssa Barbara Colombo
Prof.ssa Barbara Mancini
Prof. Claudio Damato

IC SORELLE AGAZZI plesso secondaria di I grado Rodari

Introduzione

B Free Plastic Challenge è un progetto che crea un ponte tra scuole e aziende per costruire una rete di scuole Plastic Free in tutta Italia. Anno dopo anno ci si prefigge di eliminare la plastica monouso dalle scuole coinvolgendo tutti: studenti, docenti, personale ATA, famiglie, aziende e società civile. Riducendo in modo drastico il consumo di plastica monouso e la produzione di rifiuti si generano ambienti e modalità di vita più sane, resilienti e rispettose dell'ambiente. Si tratta di voler contribuire in modo concreto allo sviluppo sostenibile della nostra società e alla lotta al cambiamento climatico.

Descrizione dell'attività

Il progetto nasce nella classe 2 C del plesso Rodari dell'IC Sorelle Agazzi e viene attuato coinvolgendo tutto l'Istituto.

Problema ambientale individuato: uso della plastica monouso

Obiettivi prefissati:

- coscienza ecologica
- accompagnare la comunità scolastica verso il cambiamento di abitudini di consumi, ma anche di acquisto, che non rispettano l'ambiente
- riduzione fino all'eliminazione della plastica monouso
- cooperazione di tutti i componenti della classe e della scuola, sviluppandone il senso di responsabilità

Il percorso è stato così scandito:

-Prima fase:

sensibilizzazione del problema verso tutte le componenti della scuola coinvolgendo anche ragazzi di altre nazionalità con materiali tradotti nelle loro lingue madri

-Seconda fase: conoscenza degli SDGs e dell'Economia circolare

-Terza fase:

1) analisi del contesto e analisi del problema (compito di realtà);

2) interdisciplinarietà:

matematica (entità del consumo di plastica)

tecnologia e scienze (le materie plastiche e conoscenza dell'ambiente di programmazione SCRATCH)

arte (gli artisti della plastica)

-Quarta fase: best practice, quali l'utilizzo quotidiano di una borraccia e di una schiscetta portamerenda, entrambi in alluminio possibilmente riciclato; rigorosa raccolta differenziata

Metodologia

La metodologia utilizzata è quella della learning cycle delle 5E: le 5E sono i passaggi in cui si scandisce l'indagine, e cioè

1. Engage 2. Explore 3. Explain 4. Elaborate 5. Evaluate

Si sono adottati scenari di apprendimento quali project based learning, collaborative learning e problem solving.

Il coding con SCRATCH educa gli allievi e le allieve al pensiero computazionale attraverso un approccio costruttivo, partecipativo, ludico e creativo e favorisce il loro sviluppo cognitivo poiché si basa sul concetto di learning by doing.

Risultati

E' stata condotta una campagna di sensibilizzazione su tutta la comunità scolastica realizzando diversi prodotti:

- -ricerca sulle **materie plastiche** (ppt)
- -creazione di un **Manifesto "della plastica ostile"**. "Quello che succede è reale": lo scioglimento dei ghiacciai, le isole di plastica e le montagne della fast fashion
- -la **piramide delle 5R (rifiuta, riduci, riusa, ricicla, realizza) in diverse lingue, italiano, cinese e arabo** (inclusione)
- -conoscenza degli **artisti della plastica: PHILIPPE GELUCK** (statua in bronzo *LE CHAT* che porta un mondo di plastica), *LIU BOLIN* (si dipinge scomparendo nelle bottiglie di plastica e negli SDGs), e *MANDY BARKER* (fotografa la sua composizione *SOUP500+*, di 500 pezzi di plastica trovati nell'apparato digerente di un albatro)
- -**gli artisti della scuola: realizzazione di «opere d'arte»** da parte degli alunni/e
- -in collaborazione con la casa editrice, realizzazione del **diario scolastico** per i prossimi anni scolastici con in evidenza **un calendario delle «Giornate forti»** (cioè delle celebrazioni mondiali legate alle tematiche dell'ambiente e della sostenibilità)
- -realizzazione di un **video con il payoff "In a world free from plastic, we can trust it"**
- -creazione di un'animazione/gioco SCRATCH: le "5" sfere della Terra
- -creazione anche di tre **sfide ambientali** lanciate da **3 giovani alunni/e changemakers**, divenuti ambasciatori della Generazione Oceano con i loro **videogiochi di SCRATCH**: i

17 goals dell'agenda 2030; un sub impegnato a ripulire il mare dalle cicche di sigarette; una medusa intrappolata in un labirinto di rifiuti.

Sono state adottate le seguenti **best practices**:

- -utilizzo della **borraccia: H2O a KM 0**
- -utilizzo della **schiscetta: per la MERENDA a KM 0 e per il cibo avanzato nella mensa della scuola**
- **-raccolta differenziata** in classe e in mensa,

da parte degli studenti, ma anche da parte dei docenti e del personale ATA, e delle famiglie

Sulla rivista **Style Piccoli del Corriere della Sera** di Settembre/Ottobre 2021 è riportato un articolo che riguarda il percorso formativo che ha combinato Stem, coding, ambiente e gender equality della scuola: tre sono i giovani intervistati, due ragazze e un ragazzo, che sono divenuti ambasciatori della Generazione Oceano.

Riferimenti

[B FREE PLASTIC CHALLENGE IC SORELLE AGAZZI .pdf](#)

[DESIGN CANVAS IC SORELLE AGAZZI .pdf](#)

[materie plastiche.pdf](#)

<https://scratch.mit.edu/projects/512709316/>

[InShot_20210508_090424173.mp4](#)

[05 SP GENERAZIONE OCEANO_FLO_1322014.pdf.zip](#)

Keywords: Compito di realtà 1, SDGs ed Economia circolare 2, Plastica monouso 3, Gli artisti della plastica 4, Inclusione 5, Best practice 6, Ambiente 7, Changemakers 8, Coding 9, STEAM 10