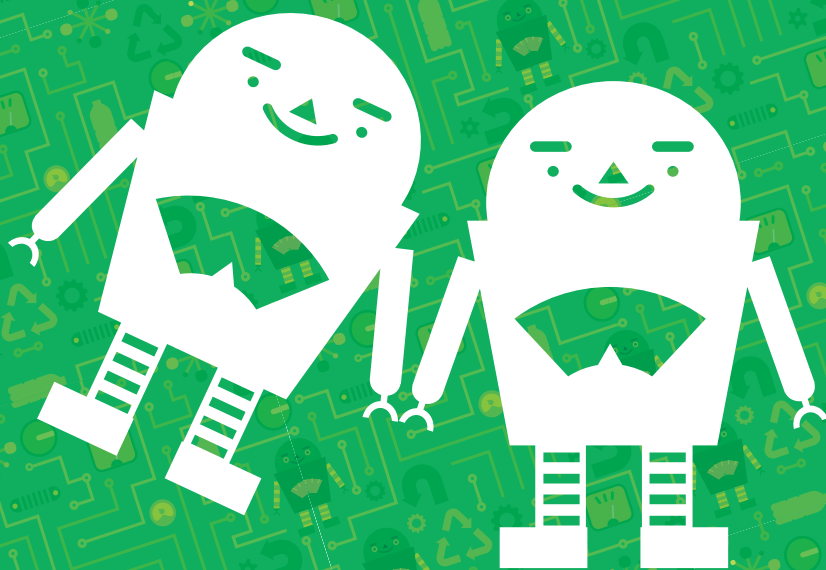


Esperienza trasformativa #7

Il gioco del riciclo



Percorso co-progettato per le classi prime e seconde

Referente scientifico
(CNR - Istituto per la Sintesi Organica e la Fotoreattività)
Alberto Zanelli

Tutor
Chiara Barbieri (IC4 Bologna)
Maria Di Benedetto (IC4 Bologna)

Un percorso ludico sulle buone abitudini



Piccoli robottini riciclatori avanzano affrontando sfide e quiz: dove metto il cartone della pizza se è sporco di pomodoro e mozzarella? Perché un giocattolo di plastica non va nell'apposito cassonetto? E lo scontrino? Va o non va nel bidone della carta? Il gioco - nato dal confronto tra docenti, ricercatori e ricercatrici - spiega tutto quello che deve sapere chi fa la raccolta differenziata dei rifiuti.

Contenuto scientifico dell'esperienza

Alla scuola primaria si impara subito l'importanza del riciclo, ma il passaggio critico spesso è quello di distinguere i diversi materiali. L'esperienza aiuta i bambini e le bambine proprio a riconoscere quali sono le tipologie di materia che compongono i rifiuti per capire dove vanno conferiti. L'obiettivo, quindi, non è spiegare l'intero processo del riciclo, ma insegnare una buona abitudine, anche per avere un effetto a cascata sulla famiglia. I bambini diventano così ambasciatori di comportamenti corretti nel loro contesto familiare.

Cosa fanno le bambine e i bambini

In una prima fase il ricercatore presenta alla classe i diversi materiali, i criteri di raccolta del territorio dove vivono i bambini e le bambine. Quindi si spiega il gioco: un grande percorso ispirato al giro dell'oca e composto da tante tappe ognuna delle quali svela **quiz**, **domande** o **minigiochi** in cui vengono affrontati i temi della raccolta differenziata. A questo gioco dell'oca in formato gigante si partecipa a gruppi.

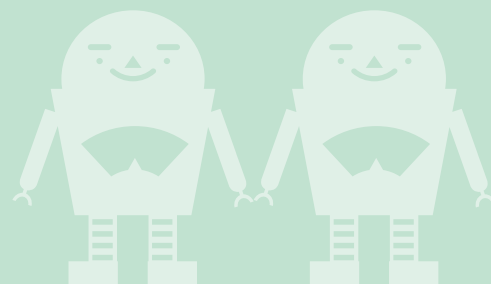
Spesso, grazie alla co-progettazione con la comunità dei docenti, si associa all'attività anche un laboratorio per la costruzione del grande dado da utilizzare nel gioco e delle pedine di ogni gruppo. Ad esempio, sono stati realizzati con materiali di scarto tanti robottini ispirati ad un noto film di animazione che si può vedere in classe e il cui protagonista è proprio un robot meccanico programmato per allocare correttamente i tanti (troppi) rifiuti del suo mondo.

Interdisciplinarietà

Il progetto coinvolge **tecnologia** (costruzione laboratoriale dei materiali del gioco), **geometria** (progettazione del dado), **italiano** (comprensione di testi con parole tecniche), **musica** (restituzione creativa).

Oltre la scuola

Durante feste scolastiche e open day il gioco è stato presentato anche ai genitori, con grande partecipazione. In alcune scuole, l'attività si è evoluta in una vera performance educativa, con canzoni, costruzioni, teatro e robot-ricicloni.



**Guarda cosa hanno fatto
le bambine e i bambini**

**Nuove
Idee**

Un'espansione dell'esperienza è legata, negli studenti e nelle studentesse del primo ciclo della scuola primaria, all'aumento della competenza relativa al riconoscimento dei materiali e alla capacità descrittiva degli stessi. Una possibilità è quella di lavorare anche sul riconoscimento sensoriale dei vari materiali, preferibilmente iniziando con il tatto (a occhi chiusi), uno dei sensi che per un bambino è più difficile isolare. Le percezioni esperite (freddo, duro, liscio...) sono poi collegate alle proprietà dei materiali o al loro riconoscimento. Questo approccio non solo permette di arricchire l'esperienza del gioco del riuso, ma contemporaneamente aumenta il lessico e favorisce l'uso consapevole degli aggettivi qualitativi. La proposta ha anche un corollario legato alla creatività: partire dagli stimoli sensoriali e dalle proprietà scientifiche della materia per costruire speciali "personaggi materici" sul modello di quelli incontrati ne *I viaggi di Giovannino Perdigiorno* di Gianni Rodari: come saranno fatti gli uomini di alluminio? E a che pericoli vanno incontro gli abitanti del mondo di plastica?

CONTATTI

alberto.zanelli@isof.cnr.it