



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea



ISTITUTO COMPRENSIVO CUNEO VIALE ANGELI

Viale Angeli, 82 - 12100 CUNEO

Tel. 0171 513300

e.mail: cnic86000e@istruzione.it

PEC: cnic86000e@pec.istruzione.it

sito web: www.icvialeangelicuneo.edu.it

C.F.: 96093970042

Erasmus+ Programme

Action Type KA121-SCH - Accredited projects for mobility of learners and staff in school education (KA121-SCH)

Project code: 2024-1-IT02-KA121-SCH-000208993

Table of best Practices: The Carbon Footprint Tower (La torre dell'impronta ecologica)

Country:	Appresa durante il corso "Action plans for sustainable classroom and schools" di Lisbona
Who involved in the practice?	Alunni della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado
Where?	Aula della classe/laboratorio
When?	Per le classi della scuola primaria e della scuola secondaria

Describe the activity

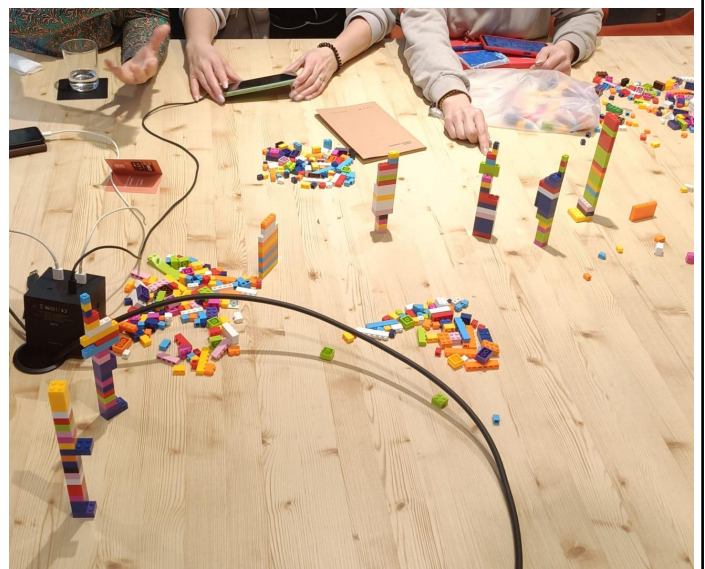
L'insegnante pone al centro del tavolo numerosi mattoncini Lego. Subito dopo, propone agli alunni diverse domande legate ad abitudini quotidiane sul tema della sostenibilità. Gli alunni devono aggiungere quattro mattoncini alla propria costruzione per ogni azione non sostenibile compiuta, viceversa, possono togliere dalla loro torre due mattoncini per i comportamenti sostenibili messi in atto. Ecco alcune domande stimolo: "Prendi quattro blocchetti Lego se utilizzi bottiglie di plastica monouso/Togli dalla tua torre due mattoncini Lego se utilizzi la borraccia/ Prendi quattro blocchetti Lego se ogni giorno utilizzi l'auto per andare a scuola/Togli due mattoncini se vai a scuola in bici".

Le domande proposte in questo gioco possono riguardare temi differenti legati al mondo della sostenibilità e dell'ecologia: mezzi di trasporto utilizzati quotidianamente, abitudini legate all'acquisto di prodotti, alimentazione, attività di riciclo, consumo...

Il vincitore del gioco sarà lo studente con la torre più bassa. Questa attività consente di riflettere ed avere un riscontro concreto relativo all'impatto delle nostre scelte quotidiane nell'ambito della sostenibilità: man mano che le domande si susseguono, il giocatore vede la sua torre e quelle degli altri partecipanti crescere o diminuire in base allo stile di vita e alle scelte di tutti i giorni.

Al termine dell'attività l'insegnante può chiedere agli studenti di mettere al centro del tavolo tutte le torri: questi prodotti finali rappresenteranno sicuramente un valido stimolo visivo per aprire una riflessione più profonda in merito a questi temi.

Photos of the workshop



Objectives and expected	Objectives: - Riflettere sulla propria impronta ecologica; - Valutare l'impatto delle nostre scelte quotidiane sull'inquinamento	Expected: - Migliorare la consapevolezza personale in merito ai comportamenti sostenibili; - ridurre l'impatto della propria impronta ecologica.
--------------------------------	--	--

Methods	Attività ludica: rappresentazione dell'impronta ecologica personale attraverso la realizzazione di una torre di mattoncini Lego.
----------------	--

Work organization and phases	Phase 1 Attività di gioco: spiegazione delle regole e realizzazione dell'attività.	Phase 2 Confronto tra i risultati ottenuti al termine del gioco.	Phase 3 Attività di riflessione individuale e collettiva; momento di condivisione.
-------------------------------------	--	--	--

Results	Questa attività consente di riflettere ed avere un riscontro concreto relativo all'impatto delle nostre scelte quotidiane nell'ambito della sostenibilità.
Subjects involved skills/competences	Educazione civica, Scienze, Italiano, Tecnologia

Strong and weak points	Strong points: - attività interattiva e ludica; - facilità di esecuzione; - attività inclusiva.	Weak points: - necessità di avere molti mattoncini Lego per una classe numerosa.
-------------------------------	--	---