

LA GRANDE MACCHINA DEL MONDO

Le iniziative didattiche
2017-2018 del Gruppo Hera





Le iniziative didattiche Hera 2017-18

Inizia un nuovo anno scolastico ed Hera si augura che questo volumetto di presentazione de La Grande Macchina del Mondo sia consultato da tanti insegnanti desiderosi di offrire ai propri alunni una visione diversa delle tematiche ambientali.

Un programma vasto di opportunità culturali pensato con passione, ogni anno rivisto alla luce dell'esperienza svolta nelle classi, per migliorare, offrire spunti diversi, codici interpretativi nuovi che aiutino ad affrontare temi che sono parte del programma didattico ma anche paletti imprescindibili per il futuro di tutti noi.

Laboratori, spettacoli teatrali, corner scientifici, giochi a squadre per parlare a studenti di ogni età, dalle scuole dell'infanzia alle secondarie di 1° e 2° grado, con la speranza che l'ambiente sia visto come una risorsa da preservare e amare.

Hera ha il desiderio di contribuire ad insegnare e creare rispetto per risorse come acqua, energia, ambiente che vanno custodite perchè, come dice un noto detto, "La terra su cui viviamo non ci è stata donata dai nostri padri, ma ci è stata prestata dai nostri figli."

Anche questo per Hera è guardare al futuro, credendo che i giovani siano davvero l'investimento migliore sul quale puntare.



Indice

Scuola dell'infanzia	pag. 6
Scuola primaria	pag. 10
Scuola secondaria di 1° grado	pag. 18
Scuola secondaria di 2° grado	pag. 24
Dai 9 ai 18 anni	pag. 26
Progetti Riciclandino e Digi e Lode	pag. 28
I concorsi	pag. 28
Il portale web "Hera per le scuole"	pag. 30
Come partecipare alle iniziative	pag. 30

   TEMI ACQUA, ENERGIA, AMBIENTE

SOGNAMBOLESCO - Spettacolo teatrale

(per 4 e 5 anni)

Descrizione del percorso

Attraverso uno **spettacolo teatrale** che utilizza un approccio narrativo, poetico, divertente ed emozionale, i bambini vengono coinvolti alla conoscenza dei temi dell'energia, dell'acqua e dell'ambiente e stimolati alla partecipazione attiva.

Un videomessaggio inviato a scuola prepara gli alunni al tema scelto e li invita a realizzare semplici oggetti per animare lo spettacolo. Attraverso lo sviluppo di 3 storie diverse, una per ciascun tema proposto, si rappresentano situazioni curiose e divertenti per accompagnare le bambine e i bambini in un percorso di consapevolezza del rapporto tra realtà e finzione e fornire loro elementi per diventare più rispettosi dell'ambiente. Ogni sezione selezionata per lo spettacolo riceverà in omaggio l'esclusivo libro realizzato in collaborazione con Carthusia Edizioni "Il cielo non va mai a dormire".

Articolazione del percorso

Lo spettacolo, della **durata di 1 ora**, verrà allestito a sezioni accorpate nei locali della scuola in aree idonee concordate con i docenti.

La partecipazione ad ogni spettacolo prevede **un minimo di 2 sezioni fino a un massimo di 3**.

Nel caso di scuole con un numero più elevato di sezioni saranno possibili più repliche nel corso della stessa giornata.

In collaborazione con Carthusia Edizioni e le sue autrici: la scrittrice delle storie Emanuela Nava, l'illustratrice delle scenografie Patrizia La Porta.



   TEMI ACQUA, ENERGIA, AMBIENTE

IL TAPPETO MAGICO - *Atelier creativo*

(per 4 e 5 anni)

Descrizione del percorso

Il tappeto magico è ispirato al *tinkering*, una metodologia di educazione informale che coniuga il coinvolgimento sensoriale multimaterico con il processo creativo di gruppo.

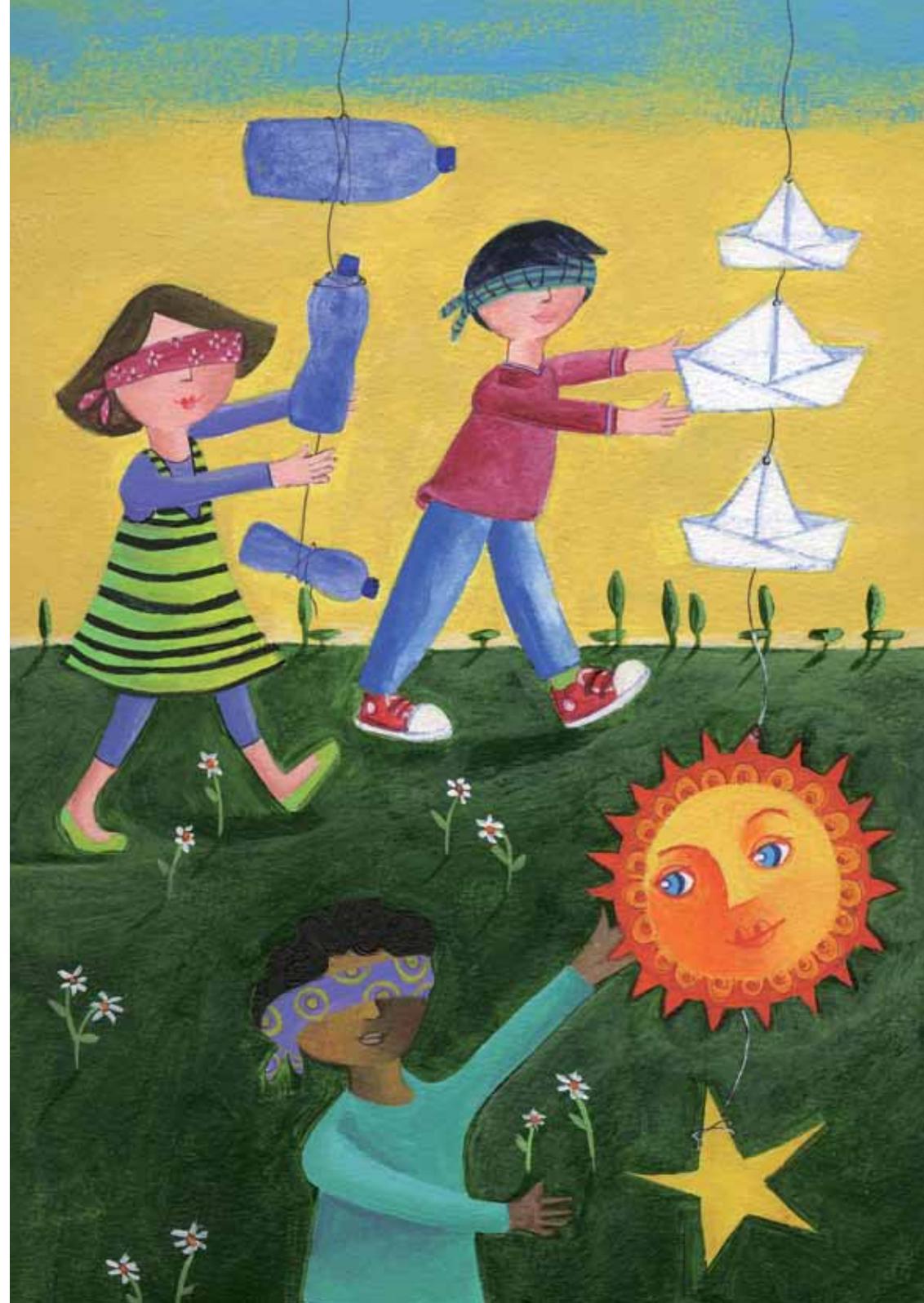
Si tratta di un atelier creativo che prevede l'allestimento di un grande tappeto tattile contenente materiali, giochi e semplici esperimenti, che permetterà ai bambini di esplorare in autonomia gli elementi presenti e di prendere familiarità con il tema proposto (acqua, energia, ambiente). Dopo la fase di sperimentazione giocosa, l'educatore guiderà i piccoli alla realizzazione di un'opera effimera che sarà ispirata alla loro immaginazione e creatività.

Un videomessaggio precederà l'arrivo del tappeto magico per introdurre il tema scelto.

Articolazione del percorso

Il tappeto verrà allestito all'interno della scuola in un'area comune e prevede che più sezioni, una alla volta per una **durata di circa 1 ora e 30 minuti**, visitino l'atelier nel corso della stessa giornata.

La partecipazione prevede **un minimo di 2 sezioni fino a un massimo di 3**.





TEMI ACQUA, ENERGIA, AMBIENTE

SOGNAMBOLESCO - *Spettacolo teatrale*

(per le classi 1^a e 2^a)

Descrizione del percorso

Attraverso uno **spettacolo teatrale** che utilizza un approccio narrativo, poetico, divertente ed emozionale, i bambini vengono coinvolti alla conoscenza dei temi dell'energia, dell'acqua e dell'ambiente e stimolati alla partecipazione attiva.

Un videomessaggio inviato a scuola prepara gli alunni al tema scelto e li invita a realizzare semplici oggetti per animare lo spettacolo. Attraverso lo sviluppo di 3 storie diverse, una per ciascun tema proposto, si rappresentano situazioni curiose e divertenti per accompagnare le bambine e i bambini in un percorso di consapevolezza del rapporto tra realtà e finzione e fornire loro elementi per diventare più rispettosi dell'ambiente. Ogni classe selezionata per lo spettacolo riceverà in omaggio l'esclusivo libro realizzato in collaborazione con Carthusia Edizioni "Il cielo non va mai a dormire".

Articolazione del percorso

Lo spettacolo, della **durata di 1 ora**, verrà allestito a classi accorpate nei locali della scuola in aree idonee concordate con i docenti.

La partecipazione ad ogni spettacolo prevede **un minimo di 2 classi fino a un massimo di 3**.

Nel caso di scuole con un numero più elevato di classi saranno possibili più repliche nel corso della stessa giornata.

In collaborazione con Carthusia Edizioni e le sue autrici: la scrittrice delle storie Emanuela Nava, l'illustratrice delle scenografie Patrizia La Porta.



   **TEMI ACQUA, ENERGIA, AMBIENTE**
INCURSIONE GREEN - *Evento a scuola*

Descrizione del percorso

Incursione green è una attività che prevede un percorso di avvicinamento alle tematiche di acqua, energia e ambiente attraverso l'allestimento, negli spazi interni della scuola, di particolari postazioni dedicate: i corner tematici. In questi spazi di lavoro le classi si alternano affrontando di volta in volta esperimenti scientifici a grande impatto visivo, test, giochi educativi, narrazioni in relazione alle diverse tematiche affrontate. I bambini vengono coinvolti attraverso l'esplorazione diretta, il gusto della scoperta e il coinvolgimento emotivo e sensoriale.

All'uscita dalla scuola i bambini daranno vita a un "flash mob" pensato per coinvolgere i genitori e sensibilizzarli alle tematiche affrontate.

Articolazione del percorso

Incursione green prevede la presenza di 3 educatori ambientali e l'allestimento di 3 corner in spazi idonei e distinti della scuola, che verranno concordati con i docenti. Ogni classe visiterà a turno le 3 postazioni e sarà impegnata per una **durata di circa 1 ore e 30 minuti**; la partecipazione prevede un **minimo di 4 classi e un massimo di 8 classi**.



   **TEMI ACQUA, ENERGIA, AMBIENTE**

SCEGLI TU IL FINALE - Esperienza di storytelling

Descrizione del percorso

Scegli tu il finale utilizza la tecnica dello *storytelling*, o comunicazione narrativa, per far conoscere le risorse acqua, energia e ambiente ed educare al loro rispetto. Inizialmente l'educatore, attraverso la proiezione di vignette, introduce una storia ispirata al tema scelto dal docente. Successivamente gli alunni, divisi in gruppi, attraverso l'adozione di metodologie adeguate alle differenti età dei bambini, analizzano la storia per comprenderne il significato e costruire poi un seguito plausibile e un finale originale. In questo modo i personaggi diventeranno protagonisti di storie sempre diverse, eccezionale spunto per riflessioni sul tema trattato.

Articolazione del percorso

Il percorso prevede **un incontro in classe di 2 ore.**

 **TEMA AMBIENTE**

RIFIUTOLOGI PER PASSIONE - Gioco a squadre

(indicato per le classi 3^a, 4^a e 5^a)

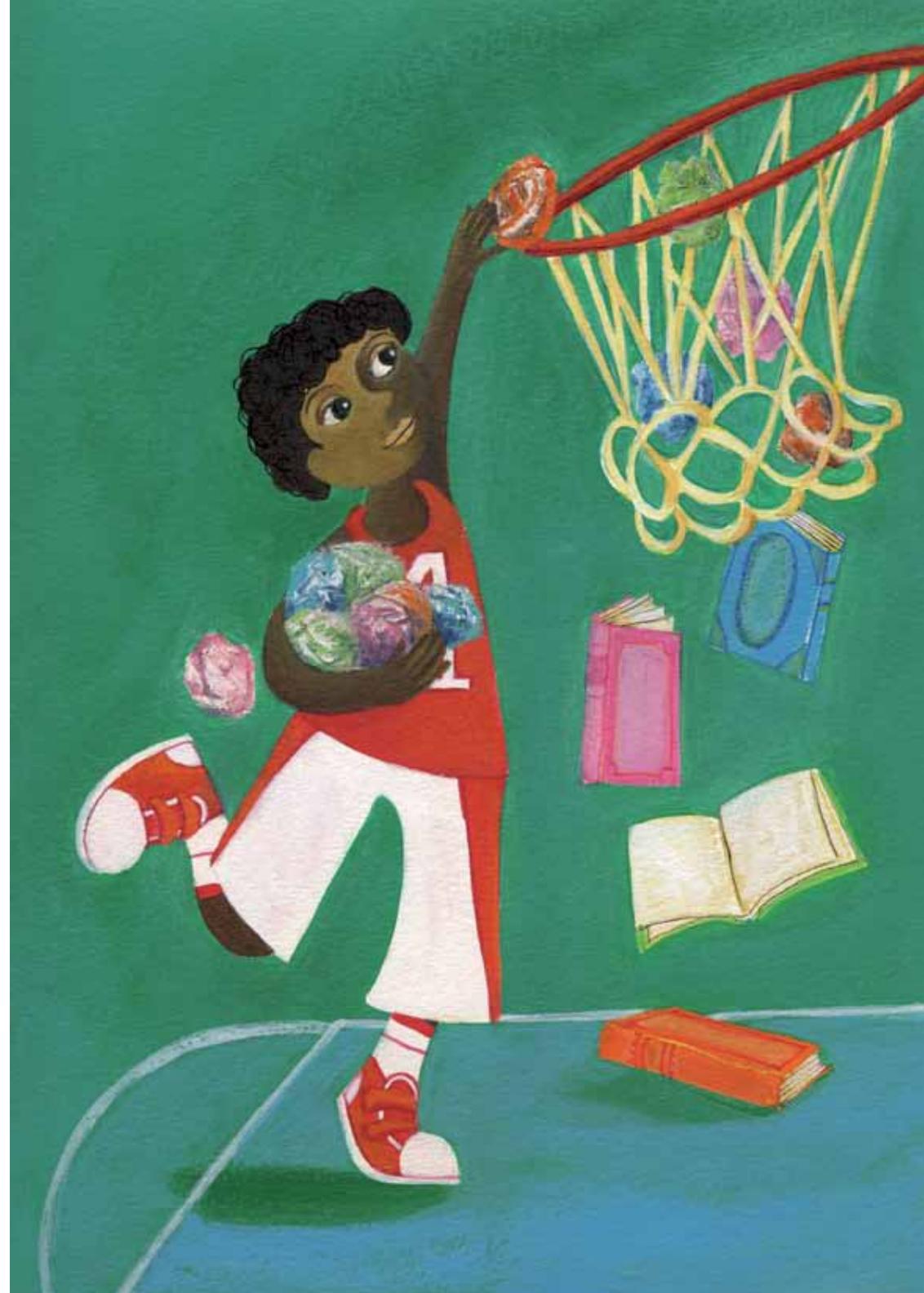
Descrizione del percorso

Il percorso prevede l'utilizzo dell'App "il Rifiutologo" di Hera, come strumento per imparare nozioni e comportamenti sostenibili in chiave ludica, permettendo di coniugare l'uso delle nuove tecnologie in modo sicuro, efficace e responsabile, con l'intrattenimento educativo.

Obiettivo del percorso è quello di far capire agli alunni l'importanza della raccolta differenziata e del risparmio delle risorse. I bambini, divisi in squadre, dovranno effettuare una raccolta differenziata virtuale. Ogni squadra sarà dotata di un tablet in cui sarà installata l'App "il Rifiutologo" e una scheda riepilogativa in cui annotare la tipologia di rifiuto, il materiale di cui è composto e in quale contenitore deve essere conferito.

Articolazione del percorso

Il percorso prevede **un incontro in classe di 2 ore.**



 **TEMA AMBIENTE**

RICICLANDIA - Percorso didattico

(indicato per le classi 1^a e 2^a)

Descrizione del percorso

Questo percorso prevede di sviluppare nei bambini il concetto di riciclo attraverso l'utilizzo di un materiale molto comune e di uso quotidiano come la carta.

Nel primo incontro grazie alla stimolante lettura di una storia ispirata alla salvaguardia degli alberi della foresta, i bambini svolgeranno un laboratorio pratico di riciclo della carta per creare nuovi fogli profumati e colorati. Nel secondo incontro si visiterà il sito di Hera per scoprire le corrette modalità di conferimento della carta, si riutilizzeranno i fogli creati nel corso del primo appuntamento e si recupereranno altri imballaggi di carta per creare simpatici oggetti.

Articolazione del percorso

Il percorso prevede **due incontri in classe di 2 ore ciascuno.**

 **TEMA ACQUA**

DI TERRA, DI ACQUA E DI MARE - Percorso didattico

(indicato per le classi 3^a, 4^a e 5^a)

Descrizione del percorso

Percorso dedicato alla scoperta del ciclo naturale e antropico dell'acqua, all'importanza di questa risorsa per il pianeta e alla sua corretta gestione. Nel primo incontro l'educatore introdurrà una storia ispirata alle fasi di potabilizzazione e depurazione dell'acqua e successivamente i bambini potranno replicare i concetti appresi, attraverso degli esperimenti pratici. Nel secondo incontro, mediante l'analisi descrittiva di oggetti recuperati sulla spiaggia e la visione di una presentazione multimediale incentrata sul problema dell'abbandono dei rifiuti in mare, si stimolerà una discussione per promuovere negli alunni l'adozione di corrette pratiche finalizzate alla salvaguardia dell'ecosistema marino e al risparmio idrico.

Articolazione del percorso

Il percorso prevede **due incontri in classe di 2 ore ciascuno.**

 **TEMA ENERGIA**

IL FUTURO DELL'ENERGIA - Percorso didattico

(indicato per le classi 3^a, 4^a e 5^a)

Descrizione del percorso

Percorso dedicato ai temi dell'energia che permette agli studenti di comprendere i processi di trasformazione e di consumo dell'energia e del relativo impatto ambientale.

Durante il primo incontro gli alunni potranno apprendere la differenza tra fonti energetiche e forme di energia e attraverso esperimenti potranno osservare esempi di trasformazioni energetiche. Nel secondo incontro si approfondirà la differenza tra fonti rinnovabili e non rinnovabili, si studierà il principio di funzionamento dei pannelli solari fotovoltaici e si costruirà un modellino di forno solare.

Articolazione del percorso

Il percorso prevede **due incontri in classe di 2 ore ciascuno.**





TEMI ACQUA, ENERGIA, AMBIENTE

INCURSIONE LAB - *Laboratorio scientifico*

Descrizione del percorso

“IncurSIONe Lab” rappresenta una modalità dinamica e avvincente per coinvolgere gli studenti in attività, prove ed esperimenti utili a esplorare in modo attivo le tematiche ambientali.

Si tratta di un laboratorio sul tema acqua, energia o ambiente, allestito all'interno di un'aula dedicata, che prevede uno speciale science corner completo di attrezzature e materiali di lavoro.

Le classi, che lavoreranno una alla volta, si troveranno ad affrontare problematiche complesse: dovranno effettuare indagini, superare prove, utilizzare applicazioni informatiche ed effettuare scelte, valutando le conseguenze.

IncurSIONe lab acqua: una breve scenetta iniziale degli educatori, ambientata nella cucina di un ristorante, introduce il tema del laboratorio: l'acqua virtuale negli alimenti. Attraverso l'utilizzo di tablet i ragazzi sceglieranno gli alimenti a minor contenuto di acqua virtuale, al fine di produrre un menù a bassa “impronta idrica”.

IncurSIONe lab energia: attraverso una divertente scenetta iniziale, si stimolano i ragazzi a riflettere sui consumi dei più comuni elettrodomestici presenti nella loro camera. Mediante l'utilizzo di strumenti digitali, in grado di misurare il consumo energetico, sarà possibile proporre soluzioni finalizzate a un utilizzo più razionale dell'energia.

IncurSIONe lab ambiente: partendo dalla visione di alcuni video ambientati in un supermercato si introduce il tema del laboratorio: le funzioni, i vantaggi e gli svantaggi degli imballaggi. Attraverso un gioco didattico a squadre, supportato dall'utilizzo di tablet, i ragazzi impareranno a riconoscere le tipologie di imballaggi più sostenibili e le modalità per un loro corretto conferimento.

Articolazione del percorso

Il laboratorio prevede l'allestimento, all'interno di un'aula dedicata, di un science corner ed è proposto per **un minino di 4 classi**. L'attività, della **durata di circa 1 ora a classe**, è condotta da 2 educatori ambientali.



   **TEMI ACQUA, ENERGIA, AMBIENTE**

SCOOP! UN GIORNO IN REDAZIONE

Percorso didattico

Descrizione del percorso

Basato sulla tecnica del gioco di ruolo, il percorso stimola la conoscenza e l'approfondimento delle tematiche della sostenibilità. I ragazzi sono coinvolti in prima persona nella selezione e nell'elaborazione di notizie a carattere ambientale sul tema dei rifiuti, acqua o energia. Il primo incontro sarà utile per introdurre il tema, orientarsi verso la scelta di un argomento, e iniziare la ricerca delle notizie sui tablet. Nel secondo incontro la classe simula le azioni di una redazione giornalistica per realizzare un semplice elaborato grafico-informativo (ad es: la prima pagina di un quotidiano) di cui viene fornito un format.

Articolazione del percorso

Il percorso prevede **due incontri in classe di 2 ore ciascuno**.

 **TEMA AMBIENTE**

RIFIUTOLOGI PER PASSIONE - *Gioco a squadre*

Descrizione del percorso

Il percorso prevede l'utilizzo dell'App "il Rifiutologo" di Hera, come strumento per imparare nozioni e comportamenti sostenibili in chiave ludica, permettendo di coniugare l'uso delle nuove tecnologie in modo sicuro, efficace e responsabile, con l'intrattenimento educativo. Obiettivo del percorso è quello di far capire agli alunni l'importanza della raccolta differenziata e del risparmio delle risorse. I ragazzi, divisi in squadre, dovranno effettuare una raccolta differenziata virtuale. Ogni squadra sarà dotata di un tablet in cui sarà installata l'App "il Rifiutologo", e una scheda riepilogativa in cui annotare la tipologia di rifiuto, il materiale di cui è composto, in quale contenitore deve essere conferito e alcuni dati relativi alle quantità di materiale raccolto e recuperato estrapolati dal report di Hera "Sulle tracce dei rifiuti".

Articolazione del percorso

Il percorso prevede **un incontro in classe di 2 ore**.



TEMA ACQUA

L'ACQUA BOLLE A 360° - Laboratorio

Descrizione del percorso

Il laboratorio prevede l'utilizzo di esperimenti pratici e della navigazione in rete per stimolare la curiosità dei ragazzi e promuovere un uso critico e sostenibile della risorsa acqua. Nella prima parte, attraverso una serie di esperimenti e l'analisi di differenti campioni, si approfondiranno le caratteristiche chimico fisiche (ad es. pH e durezza) e le proprietà dell'acqua. Nella seconda parte, la "navigazione" all'interno del *Canale Acqua di Hera*, permetterà di approfondire le caratteristiche del ciclo urbano dell'acqua e la conoscenza degli impianti di depurazione e potabilizzazione presenti nel territorio.

Articolazione del percorso

Il percorso prevede un incontro in classe di 2 ore.

TEMA ENERGIA

A TUTTA ENERGIA - Laboratorio

Descrizione del percorso

Questo laboratorio propone una visione ampia e completa del ciclo dell'energia per stimolare la consapevolezza dell'importanza di questa risorsa nel quotidiano.

Attraverso presentazioni multimediali ed esperimenti scientifici dedicati, l'educatore promuoverà la conoscenza dei processi di trasformazione dell'energia da fonti esauribili e rinnovabili, al fine di valutare gli effetti sull'ambiente e sul clima dovuti all'eccessivo consumo energetico. La parte finale del laboratorio è dedicata all'analisi dei comportamenti adottati a livello personale e familiare, per indurre nei ragazzi la consapevolezza di una corresponsabilità.

Articolazione del percorso

Il percorso prevede un incontro in classe di 2 ore.

TEMA AMBIENTE

"RECUPERA" LA SCIENZA - Laboratorio

Descrizione del percorso

Questo laboratorio, che stimola la manualità e lo spirito creativo dei ragazzi, si pone come concreto contributo alla prevenzione della produzione di rifiuti, in linea con le più recenti azioni promosse a livello europeo finalizzate a diffondere uno stile di vita più sostenibile. Attraverso il riutilizzo di oggetti e materiali di recupero che saranno ingegnosamente trasformati e riasssemblati, i ragazzi potranno creare dei divertenti e utili modellini di strumenti scientifici per spiegare alcuni fenomeni di Fisica.

Articolazione del percorso

Il percorso prevede un incontro in classe di 2 ore.





TEMI ACQUA, ENERGIA, AMBIENTE

UN POZZO DI SCIENZA

Da febbraio ad aprile 2018 torna **un pozzo di scienza**, e farà tappa nelle scuole secondarie di 2° grado di ogni indirizzo delle principali città dell'Emilia-Romagna. Il tema 2018 sarà **"SOCIETÀ 4.0 - futuro e rivoluzione digitale"**, quella in cui stiamo entrando proprio adesso, basata su una vera e propria rivoluzione informatica, che parte dall'enorme diffusione che stanno avendo i dati e i prodotti digitali che li processano. La società sta mutando di conseguenza: il mondo del lavoro integra sempre più le nuove tecnologie intelligenti prodotte dall'innovazione, l'industria si rivolge all'automazione smart, l'economia, l'amministrazione della società, la tutela dell'ambiente, la medicina, l'informazione stanno cambiando nei modi e nei contenuti con l'incedere delle nuove tecnologie. I cittadini, immersi in questa nuova rete che integra infrastrutture, dispositivi, dati e persone, dovranno quindi sviluppare competenze che possano consentire loro di essere inclusi e di comprendere in maniera critica il nuovo mondo che si sta costruendo.

Quest'anno tante sono le novità nel già ricco programma: gli oltre 30 incontri con docenti universitari, scienziati, giornalisti, esperti e giovani ricercatori si arricchiranno di nuovi elementi per stimolare la partecipazione e il confronto con i ragazzi. I laboratori interattivi hands-on, esploreranno ancor più a fondo i modelli dell'approccio IBSE (acronimo per Inquiry-Based Science Education), cioè l'apprendimento basato sull'investigazione, attraverso l'introduzione, accanto ai kit didattici già sperimentati, anche di Play Decide, laboratorio in forma di gioco di ruolo promosso dall'Unione Europea per favorire lo scambio e il dibattito su tematiche scientifiche di grande attualità.

E ancora, gli studenti avranno anche nel 2018 la possibilità di visitare a porte chiuse i Dipartimenti Scientifici delle Università, per scoprire il dietro le quinte dei luoghi "cuore della ricerca" e capire come nascono e si realizzano le idee più innovative. Anche il concorso finale, vedrà nuove sfide in cui le classi potranno cimentarsi tra quiz, filmati, elaborati, progetti ed esperimenti legati ai temi del 2018.

Il progetto è organizzato e coordinato da ComunicaMente, Tecnoscienza e Il Science Centre - Immaginario Scientifico di Trieste cui si affianca un Comitato scientifico appositamente istituito composto da docenti universitari, giornalisti, esperti e divulgatori scientifici.

Le iscrizioni saranno aperte a partire da lunedì 2 ottobre 2017.

Per informazioni:

Comunicamente - tel. 051 6449699 dal lunedì al venerdì dalle 9.30 alle 17.30
pozzodiscienza@comunicamente.it





TEMI ACQUA, ENERGIA, AMBIENTE

L'ITINERARIO INVISIBILE

Descrizione del percorso

L'itinerario invisibile è un percorso rivolto alle scuole primarie (classi 4^a e 5^a) e secondarie di 1° e 2° grado ideato per sensibilizzare le ragazze e i ragazzi sull'importanza della gestione delle risorse.

Gli alunni vengono guidati nel territorio che li circonda alla scoperta dei principali sistemi tecnologici costruiti dall'uomo per garantire la gestione delle risorse acqua, energia ed ambiente, allo scopo di migliorare le proprie condizioni di vita.

L'elenco degli impianti visitabili si trova sul sito www.gruppohera.it/scuole

E' possibile scegliere tra due diverse tipologie di itinerario: la visita reale o la visita virtuale.

Visita reale

Gli insegnanti possono scegliere fra 3 diversi percorsi (ciclo acqua, ciclo energia, ciclo ambiente) che comprendono una prima parte introduttiva in classe e una visita a uno o più impianti appartenenti al tema scelto.

Articolazione del percorso

L'itinerario prevede **un incontro in classe di 2 ore, a classi singole, e una uscita per visitare uno o più impianti appartenenti** al ciclo scelto.

La partecipazione prevede un **minimo di 2 classi per scuola**.

Visita virtuale

Anche quest'anno sarà possibile scegliere di effettuare visite "virtuali" degli impianti predisponendo dei collegamenti in diretta Skype dalla classe con un educatore ambientale per illustrare le diverse fasi di trattamento dell'impianto. Questa modalità promuove l'utilizzo di tecnologie multimediali per l'apprendimento e stimola negli alunni la curiosità e il coinvolgimento.

Articolazione del percorso

L'itinerario prevede lo svolgimento di **un incontro in classe di 2 ore, a classi singole, con il collegamento Skype** ad un impianto di riferimento per il tema scelto.

La partecipazione prevede un **minimo di 2 classi per scuola**.



PROGETTO RICICLANDINO

(per le scuole dell'infanzia, primarie, secondarie di 1° e 2° grado)

Questo progetto educativo coinvolge le scuole che si impegnano a veicolare ai ragazzi, e tramite loro alle famiglie, i principi della sostenibilità nella gestione dei rifiuti urbani prodotti, del loro corretto conferimento e del valore delle raccolte differenziate. Grandi e piccoli comportamenti virtuosi generano un valore collettivo tangibile: più rifiuti si portano alle stazioni ecologiche, più la scuola ottiene incentivi economici.

Il progetto è riservato alle scuole i cui Comuni hanno sottoscritto con Hera formale adesione.

L'elenco dei Comuni aderenti è visibile sul sito di Hera www.gruppohera.it/scuole

PROGETTO DIGI E LODE

(per le scuole primarie e secondarie di 1° grado)

Con questo progetto Hera ha l'obiettivo di stimolare «comportamenti digitali virtuosi» che inducono benefici ambientali (riduzione CO2) e una riduzione dei consumi. Tali comportamenti virtuosi generano punti che possono essere assegnati ad una scuola.

Le scuole con maggior punteggio riceveranno premi in denaro da trasformare in prodotti digitali. Il regolamento sul sito di Hera www.gruppohera.it/scuole

I CONCORSI

Anche per l'anno scolastico 2017/18 arrivano i nuovissimi eco-concorsi dedicati alle scuole. Possono partecipare tutte le classi che hanno fatto richiesta di adesione alle iniziative didattiche. Ogni classe può aderire a un unico concorso.

Per maggiori informazioni: www.gruppohera.it/scuole

Riciclo d'artista! (per le scuole dell'infanzia e primarie)

Scegliete insieme alla vostra classe un'opera d'arte di un artista famoso, il quadro o la scultura che più vi piace. Ricreatela senza utilizzare pennelli o scalpelli, ma solo materiale di recupero e la tecnica del riciclo creativo. Fotografatela accanto all'opera d'arte originale e pubblicatela sul sito "Hera per le scuole". Saranno premiate le prime 3 classi classificate per ogni ordine scolastico: 3 per l'infanzia e 3 per la primaria.

Creativi per un giorno (per le scuole secondarie 1° grado)

Trasformatevi in una piccola agenzia di comunicazione ambientale per promuovere la raccolta differenziata, il risparmio idrico o energetico! Partecipare è semplice: inventa con la tua classe uno slogan e l'immagine, poi crea il manifesto della campagna, fotografalo e pubblicalo sul sito "Hera per le scuole". Saranno premiate le prime 3 classi classificate.

A scuola con energia (per le scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di 1° grado del Comune di Modena)

Il concorso premia le migliori idee e strategie di risparmio in campo energetico. Le scuole, inoltre, si sfideranno sui consumi e alle più virtuose verranno assegnati buoni premio da utilizzare in materiale didattico. Per il regolamento e l'elenco delle scuole che possono partecipare consulta il sito.

Differenzia la tua scuola (concorso attivo nel circondario imolese e faentino)

Il concorso è rivolto a scuole di ogni ordine e grado e invita a raccogliere i rifiuti in modo differenziato; in base ai pesi raggiunti verranno assegnati buoni premio da utilizzare in materiale didattico.



IL PORTALE WEB “HERA PER LE SCUOLE”

Sul sito “Hera per le scuole” - www.gruppohera.it/scuole - sono disponibili tante risorse speciali per gli insegnanti, con kit didattici scaricabili, schede di verifica degli apprendimenti, il questionario di gradimento e una linea diretta di assistenza sui progetti didattici. Per le famiglie, un’area web con materiali da scaricare e proposte di attività da realizzare con i più piccoli, perché “La Grande Macchina del Mondo” continua anche a casa!

Ecco le sezioni del sito:

- **Area Insegnanti:** utili contenuti didattici sui temi acqua, energia, ambiente organizzati in comodi Educational Box da scaricare per realizzare in classe, anche in autonomia, percorsi didattici personalizzati per la scuola dell’infanzia, primaria e secondaria di 1° grado.

- **Area famiglie:** divertenti Educational Kit con laboratori di riciclo creativo, giochi enigmistici, letture green e tante altre proposte di attività a tema ambientale da svolgere in famiglia.

- **Aiutaci a migliorare:** questionario di gradimento da compilare on line a conclusione del progetto didattico, per verificare l’opinione dei docenti e raccogliere suggerimenti e proposte per il nuovo anno scolastico.

- **Verifica degli apprendimenti:** schede da stampare e distribuire agli alunni come strumento per verificare la ricaduta dei progetti de “La Grande Macchina del Mondo” e i temi e i concetti da approfondire in classe.

- **Help Desk:** una linea diretta per chiedere informazioni e assistenza sul progetto didattico “La Grande Macchina del Mondo”.

Tutto su: www.gruppohera.it/scuole

COME PARTECIPARE

Per iscriversi e partecipare alle attività didattiche de “La Grande Macchina del Mondo” è necessario collegarsi al sito: www.gruppohera.it/scuole

Le descrizioni di ogni singolo percorso didattico sono organizzate per ordine scolastico e per tema (acqua, ambiente, energia). Per prenotare l’attività è necessario scegliere il percorso e compilare on line il **modulo di richiesta** di partecipazione all’attività.

Le iniziative si svolgeranno da dicembre 2017 a giugno 2018.

Le domande di partecipazione dovranno pervenire dal 25 settembre al 21 ottobre 2017 e saranno selezionate in base ai seguenti criteri:

- Precedenza alle classi escluse nell’a.s. 2016/17
- Ordine di arrivo
- Numero di classi per scuola
- Attenzione territoriale

Gli insegnanti selezionati saranno contattati per programmare le attività.

Per **Pozzo di Scienza:**

Comunicamente - tel. 051 6449699, dal lunedì al venerdì dalle 9.30 alle 17.30

pozzodiscienza@comunicamente.it



LA GRANDE MACCHINA DEL MONDO è un progetto di educazione ambientale e alla sostenibilità del Gruppo Hera / Relazioni Esterne

Con il patrocinio del:



È realizzato in collaborazione con:

Atlantide - Studi Servizi Ambientali e Turistici

La Lumaca - Idee, progetti e servizi per l’ambiente

Anima Mundi - Educazione e Comunicazione ONLUS

Antartide - Centro Studi e Comunicazione Ambientale

Il Millepiedi - Cooperativa Sociale

Si ringrazia il:



Testi: **Gruppo HERA**

Impaginazione: **Marco Zanichelli**

Illustrazioni: **Patrizia La Porta**

Quando l’illustratore inizia a raccontare per immagini una storia, tutti i sensi si mettono in azione simultaneamente. E come un gatto, vede oltre e nel buio trova i colori che altri non vedono. Ci gioca, li addomestica e li restituisce al mondo. Sempre attento, in agguato. Alla prima occasione si ferma, si prepara e con un balzo cattura la fantasia.

Patrizia La Porta collabora con diverse case editrici per ragazzi. Insegna illustrazione all’Istituto Europeo di Design.

www.illustratori.it/PatriziaLaPorta





Hera S.p.A.
Viale C. Berti Pichat 2/4 - 40127 Bologna
Tel 051 287111 - Fax 051 287525
www.gruppohera.it

