



**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per Interventi in materia di mobilità
scuolastica, con la gestione dei fondi strutturali con
l'integrazione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

MIUR

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO FESR



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
ISTITUTO COMPRENSIVO "KAROL WOJTYLA"

Via Concesio n. 2 – 00188 Roma – Cod.Fisc.: 97197700582

(06/33610055 fax 06/33613520

*rmic8AG009@istruzione.it - * rmic8AG009@pec.istruzione.it

AL Dirigente Scolastico

Ai Docenti Classi Quinte

scuola primaria

dell'I. C. K. Wojtyla

Al sito

Circolare n. 32

OGGETTO: ed. Civica agenda 2030 "economia circolare"

Si comunica alle docenti delle classi quinte scuola primaria che l'incontro del progetto si terra il 21 ottobre ore 18:30 in videochiamata su meet (durata 1 ora),

PROGETTO

"L'Assessorato all'Ambiente del Comune di Roma ha il piacere di presentarvi un progetto didattico sul tema dell'economia circolare, sviluppato in collaborazione con Vik School. Il progetto è pensato per essere facilmente integrato nelle vostre attività didattiche, offrendo agli studenti la possibilità di riflettere e confrontarsi sul tema della raccolta dei rifiuti e sull'importanza di adottare pratiche sostenibili, coinvolgendo possibilmente anche le famiglie.

Il progetto, che si basa sul modello del gamification, prevede un ruolo attivo dei ragazzi, cittadini del futuro, nel trovare soluzioni al problema della gestione dei rifiuti, attraverso un'esperienza di gioco di ruolo.

Nella storia costruita il Sindaco e l'Assessora chiedono direttamente aiuto agli studenti per elaborare strategie innovative da condividere anche con i loro genitori.

Di seguito, i dettagli del progetto:

- Destinatari: Classi IV e V della Scuola Primaria e Classi I, II e III della Scuola Secondaria di Primo Grado.
- Tematica principale: Economia circolare con particolare focus su tre frazioni di rifiuto vicine alla realtà dei ragazzi: RAEE (Rifiuti di Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche), tessile e cibo.
- Modalità di svolgimento:

Il progetto ha la forma di un gioco di ruolo basato su un copione interattivo. Gli studenti in orario scolastico sono chiamati alla LIM per leggere e interpretare le battute di diversi personaggi, come il Sindaco, l'Assessora e loro stessi, guidando la discussione su possibili soluzioni per migliorare la raccolta differenziata e la gestione dei rifiuti. Il contenuto è erogato tramite un semplice eBook che gira come un PDF (a scorrimento pagine) rendendolo tecnologicamente accessibile e facile da utilizzare.

- Durata: 1 ora. Il progetto è stato pensato per non gravare eccessivamente sul già impegnativo programma didattico, offrendo un'esperienza completa e coinvolgente in un arco temporale contenuto.
- Obiettivi formativi:

Sensibilizzare i ragazzi sull'importanza di adottare pratiche di economia circolare. Stimolare il loro spirito critico e la loro creatività nel proporre soluzioni reali a problemi concreti, come la gestione dei rifiuti. Promuovere una riflessione collettiva che coinvolga anche le famiglie, creando un ponte tra scuola e comunità.

Il progetto non ha l'ambizione di esaurire l'argomento dell'economia circolare, ma desidera innescare nei ragazzi la curiosità verso la necessità di una transizione dall'economia lineare basata sul consumo a un modello di economia circolare basato sul riciclo e sul riutilizzo.

Questa iniziativa mira a essere diffusa in modo capillare all'interno delle scuole del nostro territorio, come strumento di crescita civica e ambientale per gli studenti e le loro famiglie".

Referente

le po. Maria



Dirigente Scolastico

Garritano Loredana

