

In esclusiva a maggio...i nuovi laboratori sulla sostenibilità al Museo del Risparmio!

L'uso consapevole del denaro e l'abitudine allo «spreco zero» sono parte integrante di un approccio educativo coerente con una crescita sostenibile e diffusa. Il Museo del Risparmio propone due nuove esperienze ludico-didattiche per promuovere la riflessione sull'utilizzo consapevole delle risorse.

In esclusiva per tutto il mese di maggio 2019 le classi che si prenoteranno potranno sperimentare le due attività gratuitamente. Le iscrizioni verranno accettate fino a esaurimento della capienza disponibile.

L'iscrizione è obbligatoria, inviando una mail all'indirizzo prenotazioniMDR@operalaboratori.com specificando:

- ✓ Nome dell'Istituto scolastico
- ✓ Nr. studenti coinvolti
- ✓ Nome e recapiti di un docente di riferimento

Le richieste verranno accolte in ordine cronologico, fino a esaurimento della capienza disponibile.

RECUPERINO. Il riciclo a misura di bambino

Obiettivo: Il laboratorio ha l'obiettivo di far ragionare sull'economia circolare attraverso l'esperienza del riciclo e sulle possibilità di riutilizzo di molti materiali.

Target: studenti scuole primarie e secondarie di I grado.

Giocatori: una classe suddivisa in gruppi di 4/5 bambini.

Descrizione attività: Il laboratorio prevede una fase preparatoria. Agli studenti viene richiesto di portare da casa diversi materiali di recupero: coinvolgendo la famiglia, infatti, si può stimolare la riflessione sui materiali riutilizzabili reperibili in casa.

All'inizio del laboratorio, gli studenti verranno accolti dal tutor che distribuirà degli adesivi di colore diverso a seconda del numero di materiali reperiti. A seguire, saranno chiamati a riflettere sul materiale da loro reperito e sulle abitudini di riciclo delle loro famiglie.

Partendo da queste osservazioni, il tutor spiegherà cos'è l'economia circolare e cosa la distingue dal riciclo.

Gli studenti, divisi in sottogruppi e con l'aiuto degli insegnanti, dovranno pensare a come riutilizzare i materiali di scarto usando tutta la loro creatività.

Per tutti saranno resi disponibili strumenti quali colla, forbici, spago, pennarelli.

Alla fine della fase creativa, gli studenti dovranno indicare quale nuova vita potranno avere i materiali utilizzati per realizzare l'oggetto, una volta che questo non sarà più utile.

I manufatti verranno tutti esposti e il tutor, valutando il numero dei materiali utilizzati e l'aspetto estetico, provvederà a selezionare il migliore.

Le foto dei migliori elaborati verranno poi esposte sul sito del Museo del Risparmio e sui relativi canali social (Facebook, Twitter, Instagram, Youtube).

GIRAMONDO. Il risparmio a tutto tondo

Obiettivo: Il laboratorio ha l'obiettivo di promuovere la consapevolezza in tema di sostenibilità ambientale applicata al settore del turismo.

Target: studenti delle scuole secondarie di II grado.

Giocatori: una classe suddivisa in quattro squadre di 5/6 ragazzi ciascuna.

Descrizione attività: Il laboratorio si svolge in quattro fasi.

Nella fase introduttiva, il tutor accoglie gli studenti e riassume gli impatti più significativi di un sistema di produzione non sostenibile.

Nella fase di gioco, i ragazzi sono chiamati a cimentarsi nel "Circular Tour", una sfida a squadre su un tappeto circolare.

La classe viene divisa in quattro gruppi da 5/6 persone: a ciascun gruppo vengono assegnati un profilo viaggiatore e una pettorina di diverso colore, e per ogni squadra è scelto un rappresentante che, al lancio di un dado, si muoverà sulle caselle del tappeto, con l'eventualità – in base alle caselle su cui si fermerà – di dover rispondere a delle domande o di ricevere dei bonus/malus.

Le domande verteranno sugli argomenti che rappresentano gli ambiti essenziali in cui possono essere adottate soluzioni sostenibili per il turismo (vale a dire cibo, trasporti, costruzioni, acqua ed energia), e in base alla risposta fornita consentiranno di avanzare o imporranno di restare fermi sul tappeto.

Vince la squadra il cui rappresentante arriva per primo al centro del tappeto, o riesce a portarsi più avanti entro il tempo di gioco dato.

Nella fase finale, il tutor mostra su un cartellone i comportamenti virtuosi che, nel loro insieme, compongono il viaggio sostenibile ideale, nei cinque aspetti di alimentazione, trasporti, costruzione, risorse idriche, fonti energetiche