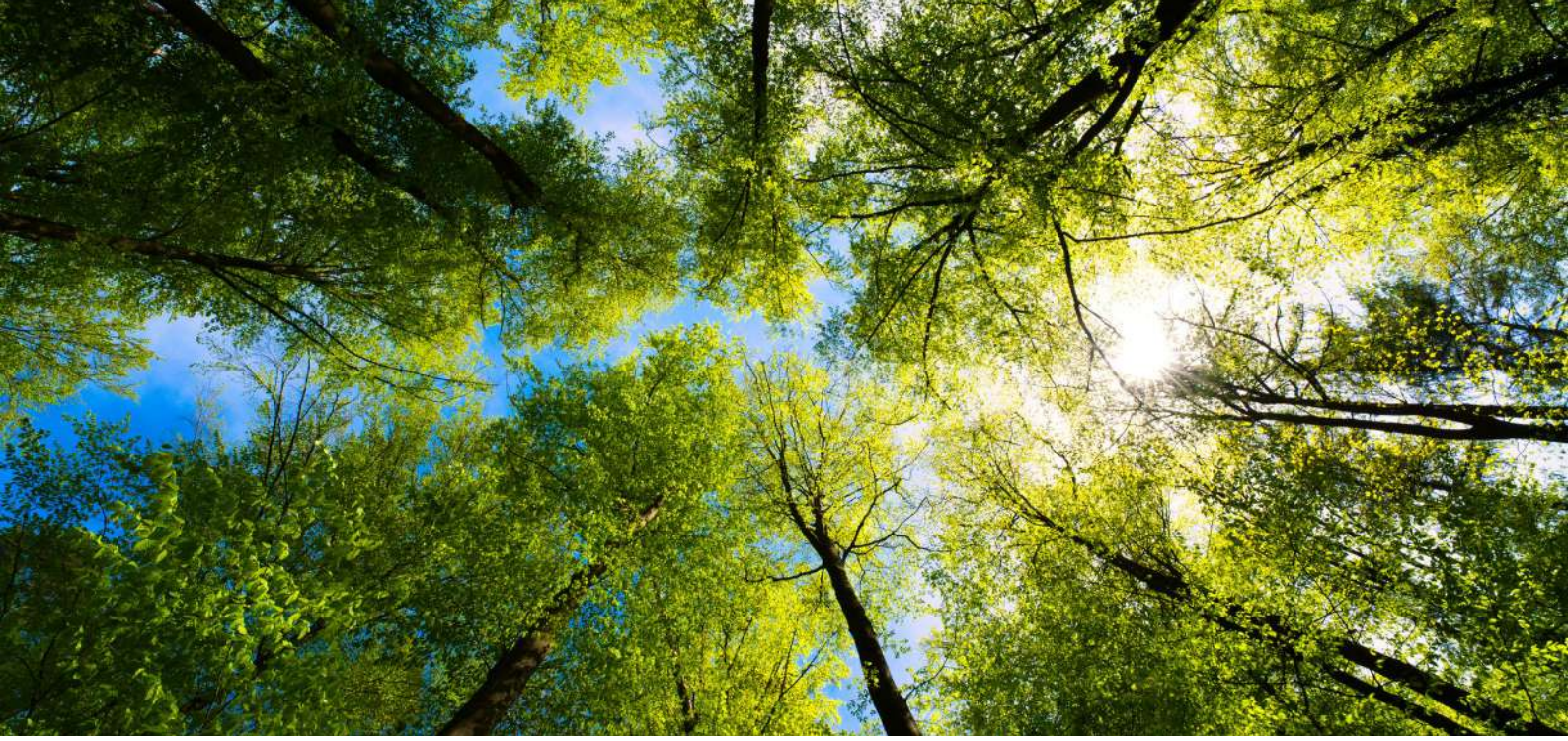


A SCUOLA PER IL PIANETA

GIOVANI PER IL CAMBIAMENTO

Progetto di educazione
allo sviluppo sostenibile
per il Comune di Fiumicino

Guida per i Docenti

ENGIE

BENVENUTE E BENVENUTI

Care e cari Docenti,

Questa guida è uno strumento utile dedicato a tutti voi insegnanti che prenderete parte e accompagnerete i vostri studenti nel percorso di rivoluzione green insieme a ENGIE.

Il progetto di educazione allo sviluppo sostenibile **A Scuola per il Pianeta** nasce dalla partnership tra il Comune di Fiumicino e ENGIE che stanno lavorando insieme per rendere le scuole di Fiumicino un esempio di sostenibilità ed efficienza energetica.

Grazie ai lavori e alle soluzioni tecnologiche adottate, che vanno dai pannelli fotovoltaici alle pompe di calore, dai LED alle valvole termostatiche, **le scuole saranno autonome dal punto di vista energetico** e potranno azzerare le proprie emissioni di anidride carbonica diventando **carbon neutral** e a **impatto zero.**

ENGIE integra questi interventi di efficientamento con il **progetto di educazione allo sviluppo sostenibile A Scuola per il Pianeta – Giovani per il cambiamento** che:

• accompagna e valorizza l'upgrade energetico e **CO_2 free** degli edifici scolastici;

• avvicina le classi al tema della sostenibilità e approfondisce il ruolo delle **fonti rinnovabili** e delle tecnologie che abbiamo a disposizione per ridurre le nostre emissioni di anidride carbonica;

• motiva bambine e bambini, ragazze e ragazzi a fare la loro parte adottando **comportamenti virtuosi** per proteggere il nostro Pianeta partendo dal miglioramento dei luoghi che abitiamo e viviamo ogni giorno.

I lavori di riqualificazione di ENGIE e la partecipazione delle vostre classi al laboratorio e al concorso trasformeranno le scuole coinvolte in modelli di efficienza energetica, luoghi dove lo sviluppo sostenibile non solo si impara, ma si fa ogni giorno.

Il progetto **A Scuola per il Pianeta – Giovani per il cambiamento** si rivolge alle scuole primarie e secondarie di I grado di Fiumicino e comprende:

- **1 LABORATORIO DA PRENOTARE**

Il progetto mette a disposizione 66 laboratori tenuti da divulgatori scientifici e differenziati per grado scolastico. Ogni scuola può prenotare 3 laboratori, coinvolgendo 1 classe per ogni laboratorio. Il laboratorio è un'esperienza speciale che motiva bambine e bambini, ragazze e ragazzi a sentirsi parte del cambiamento, rendendoli consapevoli degli interventi di riqualificazione in corso nella loro scuola e a contestualizzarli nella cornice più ampia dell'Agenda 2030 dell'ONU.

- **1 CONCORSO PREMIANTE**

Il concorso lascia spazio alla creatività e alla sensibilità di bambine e bambini, ragazze e ragazzi e li invita a mettersi in gioco per creare il loro personale **Manifesto della sostenibilità per il 2030.**

E allora, buon lavoro a tutti! Alle persone di ENGIE che stanno lavorando con il Comune di Fiumicino per rendere più efficienti le vostre scuole, ma soprattutto a voi Docenti che state lavorando per formare una nuova generazione di giovani cittadini informati, consapevoli e capaci di agire e fare la differenza per il futuro del Pianeta.

Le competenze in gioco

Il progetto facilita il raggiungimento di tre delle competenze previste dal Ministero dell'Istruzione al termine del primo ciclo di istruzione e riferite all'insegnamento trasversale dell'Educazione civica.

*Comprendere la necessità di uno **sviluppo equo e sostenibile**, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un **utilizzo consapevole** delle **risorse ambientali.***

*Promuovere il **rispetto verso gli altri, l'ambiente e la natura** e riconoscere gli effetti del degrado e dell'incuria.*

*Saper **riconoscere le fonti energetiche** e promuovere un atteggiamento critico e razionale nel loro utilizzo.*

COSA SUCCEDE? È L'ORA DELLA GREEN REVOLUTION!

ENGIE ha avviato insieme al Comune di Fiumicino un importante progetto per rendere energeticamente sostenibili e autonomi gli edifici scolastici, riqualificando gli impianti di energia termica ed elettrica delle scuole del territorio. Gli interventi porteranno alla totale conversione "full electric" degli impianti termici, a una produzione energetica efficiente e alla realizzazione di un sistema di gestione dell'energia degli edifici scolastici completamente automatizzato.

Si tratta di un progetto ambizioso che rivoluziona le scuole rendendole autonome dal punto di vista energetico.

Il progetto permetterà alle scuole di trasformarsi in veri e propri modelli di sostenibilità: l'intervento è paragonabile a 1.000 auto in meno in circolazione nella città.

Sviluppare progetti di questo tipo ha un valore non solo ambientale, ma anche sociale e culturale per l'intera comunità. Bambine e bambini, ragazze e ragazzi cresceranno in scuole green che guardano al futuro del Pianeta e al loro futuro come una cosa sola.

Una scuola carbon neutral in grado di auto-produrre l'energia che consuma e di gestirla in modo efficiente è un grande passo avanti nel cammino della transizione energetica.

Ma la tecnologia, da sola, non basta perché il futuro del Pianeta dipende anche da ciascuno di noi, dalla nostra consapevolezza e dalle azioni che compiamo ogni giorno.

Proprio per questo, a Fiumicino, ENGIE integra i lavori di riqualificazione energetica con il progetto **A Scuola per il Pianeta – Giovani per il cambiamento** che coinvolge, informa e attiva le classi sulle sfide del cambiamento climatico.

Del resto, solo unendo ogni gesto, anche il più piccolo, a favore del nostro Pianeta, possiamo generare un effetto positivo.

IL PROGETTO DI EDUCAZIONE ALLO SVILUPPO SOSTENIBILE

A Scuola per il Pianeta – Giovani per il cambiamento comprende un laboratorio e un concorso, entrambi basati sulla **didattica attiva** (learning by doing) e sul **coinvolgimento emotivo** che stimolano giovani e giovanissimi a:

- **sentirsi parte attiva e informata** della propria comunità di riferimento e della più ampia transizione energetica che riguarda il nostro Paese,
- **ridurre la distanza percettiva** tra la vita quotidiana e le grandi tematiche sulla sostenibilità oggetto dell'Agenda 2030.

LA CORNICE D'AZIONE

Il progetto si inserisce nel contesto dell'**Educazione civica** e aiuta a sviluppare in modo originale e innovativo il focus sullo **sviluppo sostenibile.**

Inoltre, permette alle classi di **raggiungere concretamente** alcuni dei **17 Global Goal dell'Agenda 2030.**

Gli interventi di ENGIE, infatti, insieme al progetto educativo, migliorano la qualità di vita all'interno degli edifici scolastici, approfondiscono le azioni necessarie per un utilizzo consapevole delle fonti energetiche rinnovabili rendendo più smart il Comune di Fiumicino e agevolano l'accesso alle tematiche STEM.

Alla base la **sinergia** con tutti gli attori coinvolti: **istituzioni, scuole e famiglie.**

Indice interattivo

Per scoprire gli interventi in atto nelle scuole di Fiumicino e i vantaggi in termini di riduzione dei consumi e delle emissioni basta consultare l'infografica di pagina 6.

Per i dettagli sul Laboratorio per le scuole primarie, c'è il focus di pagina 7.

I dettagli sul Laboratorio per le scuole secondarie di I grado si trovano a pagina 11.

Per finire, a pagina 17 ci sono tutte le informazioni per partecipare al concorso e creare il Manifesto della sostenibilità per il 2030.

LAVORI IN CORSO

A Fiumicino, ENGIE ha avviato con il Comune un piano di riqualificazione che trasformerà le scuole in laboratori di efficienza energetica e sostenibilità ambientale. Un progetto ambizioso che rivoluziona le scuole rendendole autonome dal punto di vista energetico.

ENGIE è un riferimento nell'energia a basse emissioni di CO_2 in Italia e nel mondo. Lavora per la decarbonizzazione e l'efficienza energetica e supporta la transizione verso un'economia carbon neutral che è alla base di un futuro più sostenibile per il Pianeta e più equo e inclusivo per le persone.

Fiumicino

- 34 edifici scolastici efficientati
- 24 scuole, primarie e secondarie di I grado, sono coinvolte nel progetto a Scuola per il Pianeta

Lavori di riqualificazione

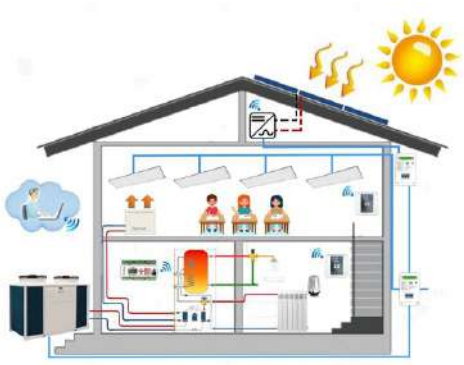
Alimentazione a gasolio e metano
Illuminazione tradizionale

- 31 centrali termiche riqualificate
- 40 pompe di calore ad alta efficienza per riscaldare, raffrescare e produrre acqua calda sanitaria
- 2.200 valvole termostatiche per regolare in modo indipendente ogni radiatore
- 31 impianti fotovoltaici con 282 moduli antiriflesso a celle colorate e integrati nei tetti.

La scuola autoproduce l'elettricità che consuma!

- 8.300 lampade a LED: indoor, outdoor ed emergenza
- 31 sistemi di telecontrollo e 950 punti controllati da remoto per gestire e monitorare gli impianti, analizzare e ottimizzare i consumi, verificare i parametri ambientali: tutto in tempo reale!
- 1 call center dedicato

34 scuole full electric, carbon neutral e a impatto zero



100%
Risparmio metano

100%
Energia elettrica green autoprodotta

⬇⬇⬇
Meno 1.400 t di CO_2 all'anno

100%
Risparmio gasolio

⬇⬇⬇
Meno 650 TEP* all'anno
(*Tonnellata Equivalente di Petrolio)

Come 1.000 auto lasciate in garage!

Il Laboratorio in classe per le scuole primarie

Quando si affrontano i temi legati allo sviluppo sostenibile con le bambine e i bambini è importante fare leva sul sentimento di **prendere parte al cambiamento in maniera attiva e propositiva, sensibilizzandoli ed educandoli ad azioni concrete.**

Per questo, l'idea di una missione da superare grazie alle proprie capacità ed entro un certo limite di tempo è una metodologia particolarmente efficace per insegnare loro l'importanza di agire. **Perché ogni gesto a favore dell'ambiente, anche il più piccolo, unito a quello degli altri, ha un impatto positivo.**

AGENTE ZERO-CO_2

Un Agente segreto entra in classe. Deve portare a termine una missione importantissima entro poco tempo e avrà bisogno dell'aiuto di tutti.

Durante questo laboratorio gli studenti saranno coinvolti in una serie di **sfide contro il tempo:** la loro missione sarà una delle più importanti dell'umanità, provare a **contrastare la crisi climatica.**

Durante l'attività bambine e bambini avranno la possibilità di risolvere una serie di enigmi, grazie a supporti fisici e multimediali, che li porteranno a scoprire cosa sia la crisi climatica, da cosa sia causata e di riflettere sulle possibili azioni attuabili a livello globale e personale per contrastarla.

Il laboratorio sarà anche l'occasione per riflettere su come l'integrazione tra le azioni di contrasto sia fondamentale per raggiungere questo obiettivo e sul ruolo fondamentale che le nostre scelte quotidiane giocano in questa battaglia.

Il **Centro Coordinamento A Scuola per il Pianeta** è a disposizione delle scuole primarie di Fiumicino per prenotare il laboratorio e per ogni esigenza organizzativa.

–
Numero Verde
800452662
–
Whatsapp
3209566009
–
Email
ascuolaperilpianeta@lafabbrica.net

Durata
1h e 15'

Numero partecipanti

Ogni scuola può prenotare 3 laboratori. Ogni laboratorio è aperto al massimo ad una classe

Luogo

Presso l'aula scolastica o altro spazio dotato di LIM – Lavagna Interattiva Multimediale o sistema di proiezione e impianto audio

Il Laboratorio in classe per le scuole primarie

FINALITÀ

- Suscitare curiosità e interesse per l'ambiente.
- Promuovere la percezione e la conoscenza delle problematiche legate alla crisi climatica.
- Favorire l'adozione di comportamenti sostenibili.

OBIETTIVI GENERALI

Questo laboratorio consente ai bambini di **approcciare in modo ingaggiante e propositivo uno dei principali problemi del nostro tempo: la crisi climatica.** Risolvendo gli enigmi e interagendo con la presentazione interattiva i bambini potranno:

- conoscere **i principali gas climalteranti e l'effetto serra;**
- scoprire le **azioni di contrasto** alla crisi climatica sia a livello di produzione che di consumi: sequestro dei gas climalteranti dall'atmosfera e riduzione delle emissioni;
- familiarizzare con alcune **buone pratiche** per ridurre le emissioni a livello personale e nazionale.

METODOLOGIA

Il laboratorio utilizza la didattica attiva e l'espediente narrativo degli enigmi (come in una sorta di escape room) per motivare gli studenti alla scoperta e alla costruzione della propria conoscenza nel campo dello sviluppo sostenibile. Verrà utilizzato un mix di materiali analogici, con oggetti portati in classe, e digitali, proiettati sulla LIM – Lavagna Interattiva Multimediale.

ATTREZZATURE RICHIESTE

Tutta l'attività sarà guidata da un **divulgatore scientifico.**

LIM – Lavagna Interattiva Multimediale o sistema di proiezione con audio funzionante.

Il Laboratorio in classe per le scuole primarie

SVILUPPO E MATERIALI

Il divulgatore scientifico si presenta alla classe come l'Agente Zero-CO_2 dotato di una valigetta 24 ore chiusa con combinazione. Mentre collega il suo computer alla LIM – Lavagna Interattiva Multimediale - racconta agli studenti che è stato mandato in missione nella loro classe per reclutare giovani agenti per la sua Agenzia.

Non conosce i dettagli della missione e non ha idea di come aprire la valigetta, perché non gli è stato fornito nessun dettaglio e nessuna combinazione.

L'unica cosa che sa è che la missione sarebbe stata recapitata direttamente nella loro scuola e il solo modo per scoprire di cosa si tratta è collegare il suo computer alla loro LIM.

Una volta fatto, parte un video, in cui una voce misteriosa saluta i neo-agenti e consegna loro l'obiettivo: contrastare la crisi climatica.

Solo chi riuscirà a risolvere tutti gli enigmi, aprendo la valigetta dell'Agente Zero-CO_2 potrà entrare a far parte dell'Agenzia. Ma… non c'è molto tempo!

La crisi climatica va sconfitta entro il 2030, in linea con i Global Goal dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite. Serve la cooperazione di tutti e serve anche essere rapidi!

Il primo passo sarà cercare di aprire la valigetta, con combinazione.

L'Agente innanzitutto inviterà la classe a interagire con la presentazione sullo schermo per scoprire cosa sia la crisi climatica, i suoi effetti e le cause alla base del riscaldamento globale. In particolare, interagendo con il computer bambine e bambini avranno modo di conoscere l'effetto serra e i tre principali gas climalteranti immessi dall'uomo nell'atmosfera: anidride carbonica, metano e protossido di azoto.

La combinazione per aprire la valigetta sarà data proprio dai valori attuali dei gas in atmosfera, ciò permetterà agli studenti di scoprire che gli oggetti "in presenza" e quelli "digitali" interagiscono. Gli indizi sono ovunque…

Il Laboratorio in classe per le scuole primarie

La prima cosa che tirerà fuori l'Agente dalla valigetta sarà un timer, che farà partire il conto alla rovescia di 1h. Verrà posizionato in bella vista sulla cattedra.

Nella valigetta sono contenuti altri 4 oggetti: 1 scatola con 3 lucchetti e 3 scatole, con scritto "missione 1" "2" e "3". Ogni missione fornirà una chiave/combinazione per aprire uno dei tre lucchetti.

Come gli studenti scopriranno a fine laboratorio, queste missioni rappresentano tre azioni che vanno portate avanti in contemporanea dall'umanità per contrastare la crisi climatica:

1. Ridurre la CO_2, principalmente attraverso l'aumento della produzione di biomassa a opera degli organismi fotosintetici, riassumibile in "piantare nuovi alberi e proteggere le foreste già presenti";

2. Produrre sempre più energia da **fonti rinnovabili**;

3. Efficientare i consumi, riducendo così le immissioni di gas climalteranti in atmosfera.

Se anche una sola delle tre azioni non verrà portata avanti, l'umanità non riuscirà a raggiungere l'Obiettivo numero 13 dell'Agenda 2030: Lotta al cambiamento climatico.

Ogni missione contiene indicazioni e oggetti per sbloccare giochi ed enigmi sulle slides, che dovrà risolvere la classe entro il tempo stabilito.

In questo modo, gli studenti dovranno utilizzare le informazioni appena apprese per progredire nel gioco, ciò li aiuterà a familiarizzare con alcuni concetti importanti, legati alla crisi climatica.

Verrà fatto particolare riferimento, nella missione numero 3, al concetto di efficientamento energetico creando un collegamento con i lavori realizzati da ENGIE a scuola.

Quando verranno risolti tutti gli enigmi e aperti tutti i lucchetti, verrà aperta l'ultima scatola, che contiene un messaggio finale e un badge adesivo di "Agente della Sostenibilità" per ogni studente.

Il Laboratorio in classe per le scuole secondarie di I grado

Un **sentimento diffuso** nelle giovani generazioni è un senso di impotenza o addirittura di **ansia climatica**, come è stata definita da numerosi esperti. Questo può essere alimentato dalla percezione della **differenza di scala tra le problematiche globali e il proprio potere di azione.**

Per contrastare l'inerzia al cambiamento, il laboratorio promuove la **presa di coscienza** dei giovani nel **poter fare qualcosa** facendo vivere sia le problematiche che le relative soluzioni - in particolare dal punto di vista energetico - in prima persona e nella propria città.

Proprio per questo il laboratorio propone un **gioco di ruolo** a tema che permette a ragazze e ragazzi di cambiare il proprio punto di vista e aprirsi a nuove possibilità ideologiche, oltre che favorire l'empatia.

SOS SOSTENIBILITÀ

Il laboratorio per le scuole secondarie di I grado prende la forma di un gioco di comitato in cui la classe interpreta la Giunta del Comune di Fiumicino. La Giunta è al lavoro per migliorare la vita dei cittadini e rendere la città più sostenibile. Quali decisioni prenderà?

La classe verrà divisa in 4 gruppi: il Sindaco e gli assessori che deliberano e tre Commissioni. Le Commissioni dovranno tutelare le risorse comunali partendo da focus diversi:

1. La Commissione Ambiente ha il compito di proteggere le risorse ambientali del Comune;

2. La Commissione Economia deve gestire le spese della città ed evitare che i fondi vengano male investiti;

3. La Commissione Sociale si occupa di tutelare i diritti dei cittadini tenendo in considerazione anche le minoranze e accertandosi che nessuno venga discriminato o danneggiato dalle decisioni comunali.

Alla classe così divisa verranno sottoposti una serie di **scenari** che implicano decisioni sul proprio Comune, aventi sempre un risvolto sulla sostenibilità. Ciascuno scenario proposto metterà i ragazzi e le ragazze nella condizione di riflettere sui vari aspetti legati alla sostenibilità e di comprendere come tali aspetti siano tra loro fortemente collegati. L'attività sarà anche l'occasione per scoprire come problematiche complesse richiedano soluzioni complesse, che vedono l'integrazione di esigenze e posizioni spesso diverse, ma in realtà tutte ugualmente funzionali alla realizzazione di un progetto che sia veramente in linea con i principi dello sviluppo sostenibile.

Il **Centro Coordinamento A Scuola per il Pianeta** è a disposizione delle scuole primarie di Fiumicino per prenotare il laboratorio e per ogni esigenza organizzativa.

–
Numero Verde
800452662
–
Whatsapp
3209566009
–
Email
ascuolaperilpianeta@lafabbrica.net

Durata
1h e 15'

Numero partecipanti

Ogni scuola può prenotare 3 laboratori. Ogni laboratorio è aperto al massimo ad una classe

Luogo

Presso l'aula scolastica o altro spazio dotato di LIM – Lavagna Interattiva Multimediale o sistema di proiezione e impianto audio

Il Laboratorio in classe per le scuole secondarie di I grado

FINALITÀ

- Suscitare curiosità e interesse per l'ambiente.
- Promuovere la percezione e la conoscenza delle problematiche legate alla crisi climatica.
- Favorire l'adozione di comportamenti sostenibili.

OBIETTIVI GENERALI

Questo laboratorio avvia una riflessione sullo sviluppo sostenibile e sull'importanza di un **approccio sistemico alla risoluzione di problemi** o all'attuazione di nuovi progetti che siano rispettosi dell'ambiente e compatibili con il progresso delle società umane. In particolare, l'attività consentirà ai ragazzi di raggiungere i seguenti obiettivi:

- conoscere il concetto di sviluppo sostenibile;
- scoprire e approfondire i tre aspetti della sostenibilità: ambientale, economico e sociale;
- imparare ad affrontare un problema in modo sistemico;
- familiarizzare con alcune buone pratiche per ridurre le emissioni a livello personale e comunale.

METODOLOGIA

Gioco di comitato, cioè un **gioco di ruolo** in cui gruppi di studenti interpretano ruoli predeterminati.

Tutta l'attività sarà guidata da un **divulgatore scientifico**.

ATTREZZATURE RICHIESTE

LIM o sistema di proiezione.

Il Laboratorio in classe per le scuole secondarie di I grado

SVILUPPO E MATERIALI

La classe interpreta la Giunta del Comune di Fiumicino che deve prendere decisioni a tema sostenibilità, a partire da mozioni proposte da varie categorie di cittadini e portatori di interessi.

Il gioco viene svolto da 4 squadre:

1. **La squadra numero 1** diventa la Giunta comunale del Comune di Fiumicino. Il compito di questo gruppo sarà di prendere una decisione sulla mozione all'ordine del giorno, la *manche* di gioco.

2. **La squadra numero 2** interpreta la Commissione Ambiente del Comune, il cui scopo è tutelare le risorse ambientali presenti sul territorio, promuovere il rispetto della natura e ridurre l'impatto ambientale della cittadinanza. Ragazze e ragazzi assumono il ruolo di *ingegneri ambientali, consulenti* e *ricercatori*.

3. **La squadra numero 3** interpreta la Commissione Economia, il cui scopo è incentivare il lavoro dei residenti del Comune, attrarre turismo e introiti evitando che le risorse economiche vengano disperse. Ragazze e ragazzi assumono il ruolo di *economisti* e *associazione dei commercianti.*

4. **La squadra numero 4** interpreta la Commissione Sociale, il cui scopo è permettere a tutti i cittadini di avere pari accesso ai servizi comunali, ridurre le disuguaglianze e garantire il benessere psicofisico di tutti. Ragazze e ragazzi assumono il ruolo di *politici* e *associazioni dei cittadini.*

Nel tempo a disposizione si giocheranno **2 o 3 scenari**, in cui i gruppi cambieranno i ruoli fino allo scadere del tempo.

Il Laboratorio in classe per le scuole secondarie di I grado

Per ogni scenario ragazze e ragazzi avranno a disposizione dei **materiali di approfondimento** che li aiuteranno nel mantenere il proprio ruolo e li agevoleranno nella discussione. In particolare, ciascuna Commissione avrà a disposizione un approfondimento relativo ai risvolti dello scenario di gioco nel proprio campo di azione, mentre la Giunta comunale avrà a disposizione un caso di studio reale in cui un Comune si è trovato a dover affrontare un problema simile.

Lo svolgimento del turno di gioco è il seguente:

1. Presentazione.

2. Assegnazione ruoli.

3. Lettura della mozione da parte del divulgatore scientifico.

4. Primo scambio di opinioni, ognuno secondo il proprio ruolo.

5. Consegna di materiali di approfondimento a ogni squadra, per alimentare la discussione.

6. Lettura dei materiali di discussione.

7. Discussione: parla un rappresentante per ciascuna delle tre Commissioni: Ambientale, Economica e Sociale.

8. La Giunta Comunale delibera una decisione sulla base degli spunti ricevuti.

9. La classe vota la decisione. Se c'è il 51% dei favorevoli, il turno si chiude, altrimenti si cambia decisione da parte della Giunta.

10. Il divulgatore scientifico commenta la decisione presa e assegna da 1 a 3 punti "sostenibilità", rivelando anche quale sarebbe stata la soluzione migliore possibile.

11. Breve collegamento con casi reali di studio.

12. Sintesi dell'esperienza.

IL CONCORSO CHE COMINCIA IN CLASSE E...

A Scuola per il Pianeta – Giovani per il cambiamento è anche un concorso che invita le classi di Fiumicino a inventare il loro speciale Manifesto della sostenibilità per il 2030.

Il Manifesto di bambine e bambini, ragazze e ragazzi:

• dovrà contenere idee e azioni concrete per costruire un futuro più sostenibile per tutti e centrare l'Agenda 2030;

• potrà utilizzare ogni modalità espressiva.

Che forma dare al Manifesto?

Ecco qualche esempio...

• Un decalogo con missioni settimanali da fare in famiglia.

• Un calendario illustrato con 12 azioni adatte a ogni stagione dell'anno.

• Un piano editoriale con post social per raggiungere ragazze e ragazzi più grandi.

• Una filastrocca per coinvolgere anche i più piccolini.

• Una canzone rap per trasformare le azioni in rime e flow da cantare tutti insieme.

• Una locandina dedicata ai cittadini da appendere in biblioteca e in Comune.

• Un totem da installare nel cortile della scuola o al parco giochi.

Per partecipare c'è tempo fino al 31 marzo 2023!

...FINISCE FUORI!

La Giuria selezionerà il Manifesto più originale, creativo e vicino agli obiettivi e ai contenuti del progetto.

Il Manifesto selezionato verrà restituito agli studenti e alla cittadinanza sotto forma di un **grande murale** che lo **street artist Fabrizio Sarti** realizzerà su una parete scelta insieme al Comune di Fiumicino.

La realizzazione del murale sarà accompagnata da un **workshop partecipativo** che coinvolgerà l'artista e la scuola vincitrice.

In questa giornata bambini e bambine, ragazzi e ragazze parteciperanno attivamente alla realizzazione del murale e scopriranno anche l'innovativa vernice "mangia smog" **Airlite** che è in grado di ridurre i livelli di inquinamento dell'aria. Una superficie di 100 mq su cui viene applicata Airlite equivale alla riduzione di inquinamento atmosferico che avrebbe un bosco di 100 mq.

Fabrizio Sarti, in arte **Sea**, è uno **street artist** che conduce un'incessante ricerca stilistica contaminando street art, muralismo, performance, writing, lavori su tela e graphic design.

In circa 20 anni di attività ha collaborato con svariati brand, gallerie, associazioni, amministrazioni comunali e privati. Ha partecipato a **diversi workshop condotti con le scuole** grazie alle sue capacità relazionali particolarmente efficaci per coinvolgere giovani e giovanissimi.

IL REGOLAMENTO

1. Il concorso educativo **Manifesto della sostenibilità per il 2030** è aperto a tutte le classi di scuola primaria e secondaria di I grado di Fiumicino che partecipano al progetto **A Scuola per il Pianeta – Giovani per il cambiamento.**

2. Il concorso invita le classi a progettare e realizzare un Manifesto con **idee e azioni concrete** per costruire un **futuro più sostenibile per tutti** e centrare **l'Agenda 2030.**

3. Le classi possono realizzare elaborati individuali, di gruppo o di classe senza limiti di numero. In ogni caso sarà premiata la scuola.

4. Al concorso è ammessa **ogni forma d'arte e d'espressione.**

5. I docenti dovranno **inviare gli elaborati in formato digitale** attraverso l'apposita sezione **A Scuola per il Pianeta** su *www.scuola.net*

6. **Il concorso scade il 31 marzo 2023.**

7. Una Giuria qualificata, composta da rappresentanti ENGIE, del Comune di Fiumicino, pedagogisti e altri esperti, valuterà tutti i Manifesti inviati secondo i criteri di pertinenza, creatività, originalità e proclamerà a proprio insindacabile giudizio un vincitore assoluto.

8. Tutte le classi che parteciperanno al concorso saranno premiate con l'attestato **A Scuola per il Pianeta** da appendere in classe.

L'invio in formato digitale: comodo e veloce

Per inviare gli elaborati, l'insegnante si registra su *www.scuola.net*, accede alla sezione **A Scuola per il Pianeta** e clicca sul pulsante "Partecipa" che gli permetterà di compilare il modulo di partecipazione al concorso.

Una volta compilato il modulo basta caricare gli elaborati in formato PDF, JPG, PNG avendo cura di non superare i 5 Megabyte ciascuno.

È possibile anche condividere link a presentazioni, cartelle o file audio/video: in questo caso è sufficiente caricare un file di testo con i dettagli della scuola, del docente e il link.

Il premio in palio

Il Manifesto selezionato dalla Giuria sarà **re-interpretato dallo street artist Fabrizio Sarti** e realizzato, come **murale**, su una parete urbana scelta insieme al Comune di Fiumicino.

La realizzazione del murale prevede un **workshop partecipativo** con gli studenti della scuola vincitrice tramite l'uso della **vernice "mangia smog" Airlite** che permette di dipingere qualsiasi superficie riducendo al tempo stesso i livelli di inquinamento dell'aria.

Il murale sarà realizzato su una parete individuata dal Comune di Fiumicino e sarà un regalo di ENGIE a tutta la comunità.

Per ulteriori informazioni basta contattare **il Centro Coordinamento A Scuola per il Pianeta**.

–
Numero Verde
800452662
–
Whatsapp
3209566009
–
Email
ascuolaperilpianeta@lafabbrica.net

A Scuola per il Pianeta – Giovani per il cambiamento
è il progetto di educazione allo sviluppo sostenibile che ENGIE dedica alle scuole per motivare bambine e bambini, ragazze e ragazzi ad agire e raggiungere tutti insieme gli Obiettivi dell' Agenda 2030 e ridurre la nostra impronta sul Pianeta.

Il progetto fa parte dell'impegno di ENGIE per supportare la transizione energetica e costruire un futuro più sostenibile per il Pianeta e più equo e inclusivo per le persone.
Perché, ogni gesto a favore dell'ambiente,
anche il più piccolo, se unito a quello degli altri,
motiva nuove azioni e porta con sé cambiamenti positivi.