



# INCONTRO DIDATTICO

## Giochiamo con l'Agenda 2030

Attività e laboratori didattici sulla sostenibilità



# INCONTRO DIDATTICO

## Giochiamo con l'Agenda 2030

Amaga propone attività e laboratori didattici sulla sostenibilità creati per gli alunni delle scuole primarie dei Comuni Soci



**AMAGA S.p.A.**

Viale C. Cattaneo 45  
20081 Abbiategrasso (MI)  
029401861  
[amaga@pec.amaga.it](mailto:amaga@pec.amaga.it)

# SOMMARIO

## INTRODUZIONE

Il progetto educativo	1
Obiettivi di sviluppo sostenibile	2

## EDUCARE IN AMBITO AMBIENTALE

### Educazione ambientale

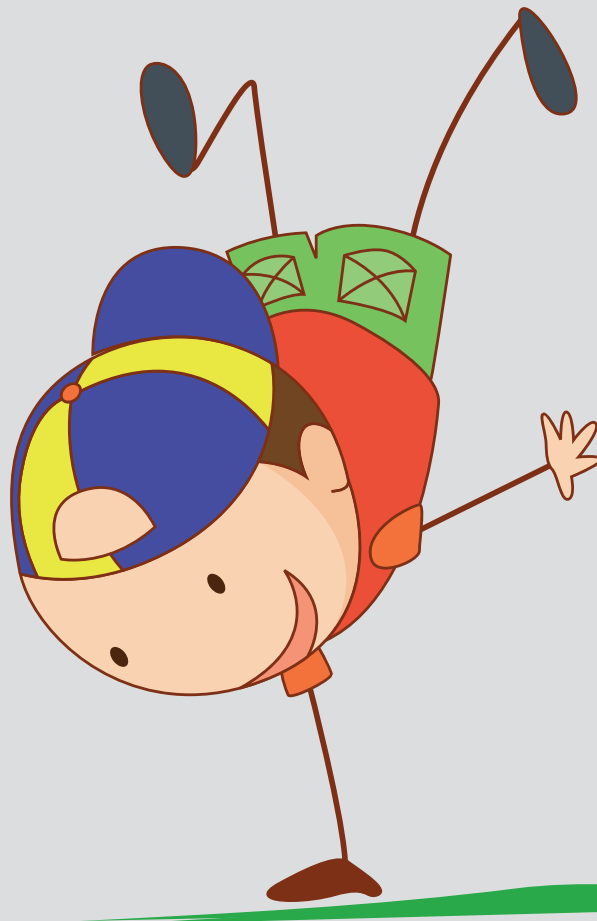
Il puzzle della mia giornata - classi seconde	4
Il gioco dell'oca climatico - classi prime e seconde	5

### La gestione dell'acqua

La democrazia dell'acqua - classi seconde	6
---	---

### La raccolta differenziata

I quattro cantoni - classi prime	7
	8





Amaga è una società multiservizi controllata da 6 Comuni Soci, che dal 1977 risponde ai bisogni della Comunità attraverso un presidio costante sul territorio. Fornisce diverse tipologie di servizi per la tutela dell'ambiente e per la cura del cittadino ma realizza anche progetti di sensibilizzazione ambientale ed iniziative di sviluppo sostenibile, facendo leva sulle risorse locali e sulla sensibilizzazione dei cittadini. Per questa ragione presenta nelle scuole dei Comuni che serve, delle iniziative rivolte ai giovani cittadini di domani perchè il cambio di passo a livello ambientale, di cui il Mondo ha bisogno, avvenga da parte di futuri adulti responsabili e consapevoli del proprio impatto ambientale.

# Il progetto educativo

È essenziale far capire alle generazioni di domani che, prendendosi cura insieme dell'ambiente e della propria comunità, si è più forti e che, per far sì che la speranza di un futuro migliore sia realizzabile, è necessario tenere sempre in conto la **sostenibilità** delle nostre azioni. In virtù di queste considerazioni l'obiettivo è quello di far comprendere ai bambini, attraverso il gioco, un concetto complesso come quello della sostenibilità **ambientale per la comunità**.

Questo kit è stato realizzato all'interno di un percorso di formazione sui temi dello sviluppo sostenibile e dell'**educazione ambientale** partendo dai principi trattati dall'Agenda 2030, a cura di Amaga, per le classi del biennio delle scuole primarie di primo grado, laboratori ludico-didattici che possano educare i più piccoli al rispetto dell'ambiente attraverso il gioco.

## Titolo

Giochiamo con l'agenda 2030

## Luogo

sede scolastica

## Soggetto

Amaga S.p.A.

## Durata

2 appuntamenti da 1h per classe

## Target

prime e seconde scuola primaria

## Obiettivo

Educare gli alunni delle scuole primarie sui temi dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite.

È essenziale far capire alle generazioni di domani che, prendendosi cura insieme dell'ambiente e della propria comunità, si è più forti e che, per far sì che la speranza di un futuro migliore sia realizzabile, è necessario tenere sempre in considerazione la sostenibilità delle nostre azioni.

## Beneficio

educare ad un comportamento virtuoso ed al corretto sfruttamento delle risorse.

## Attività

diverse tipologie di attività e giochi con obiettivo quello di far comprendere ai bambini (protagonisti del cambiamento) attraverso il gioco ed il racconto, un concetto complesso come quello della sostenibilità, declinata nelle due accezioni di sostenibilità ambientale.

Queste attività sono state pensate all'interno di un percorso di formazione sui temi dello sviluppo sostenibile e dell'educazione alla sostenibilità che Amaga propone alle scuole attive nei Comuni Soci.

## Risultato

Apprendimento del ciclo virtuoso della raccolta differenziata e sensibilizzazione verso il corretto di sfruttamento delle fonti rinnovabili. Riflessione sul concreto apporto soggettivo alla comunità in tema di sostenibilità e cura del territorio.

# Obiettivi di sviluppo sostenibile

Promozione delle tematiche dello **sviluppo sostenibile** attraverso un percorso inerente a questi temi in linea con l'Agenda 2030 delle Nazioni Unite, rafforzando la **consapevolezza** di studenti e cittadini sul proprio ruolo attivo per contribuire a raggiungere i **17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile** che riguardano tutte le dimensioni della vita umana e del Pianeta e che dovranno essere raggiunti da tutti i paesi del mondo entro il 2030.

Protagonisti del progetto proprio i piccoli studenti come fautori del cambiamento che, a partire dal proprio territorio di riferimento, si possono fare portavoce dell'urgenza di frenare lo sviluppo insostenibile e rappresentando così dei modelli di  **cittadini attivi e consapevoli** per il Mondo.





a  
m a g  
a