



CEM A SCUOLA 2026/2027





La proposta educativa di CEM Ambiente per l'anno scolastico 2026-2027 è rivolta alle scuole del territorio e ha l'obiettivo di spiegare ai ragazzi perché **e come differenziare e ridurre la quantità di rifiuti prodotti, al fine di migliorare la quantità e la qualità della raccolta differenziata. Ma mira anche a formare futuri cittadini più coinvolti, consapevoli e responsabili in tema di rifiuti.**

Ognuno di noi produce una grande quantità di rifiuti e non tutti sembrano rendersi conto di questa responsabilità che è, al tempo stesso, individuale e collettiva. È possibile affrontarla con una sensibilizzazione che può essere efficace solo se portata avanti con energia e convinzione. **La scuola ha un ruolo insostituibile in questo fondamentale percorso formativo di educazione civica/ambientale e la nostra proposta è pensata come supporto a questa missione.**

**CEM A SCUOLA È
UN'INIZIATIVA GRATUITA**

MODALITÀ DI ISCRIZIONE ATTIVITÀ

Per aderire all'iniziativa è necessario, dopo aver scelto l'attività, compilare il modulo online, al seguente link (cliccare sul link con il tasto sinistro del mouse tenendo premuto il tasto ctrl della tastiera)

www.cemambiente.it/adesione-educazione-ambientale/

TERMINI DI ADESIONE ATTIVITÀ EDUCAZIONE AMBIENTALE

Si chiede gentilmente di dare riscontro del vostro interesse **entro il 30 novembre dell'anno in corso** per permettere una buona programmazione delle attività. Le iscrizioni dopo il termine verranno accettate secondo le disponibilità.

IMPORTANTE: Per ogni plesso scolastico, possono aderire fino a un massimo di 4 classi. Eventuali richieste aggiuntive verranno valutate in base al numero di domande totale di adesione ricevute.

MODALITÀ DI ISCRIZIONE CONCORSO

Per aderire al Concorso CEM ESPLORA è necessario compilare il modulo il form al seguente link (cliccare sul link con il tasto sinistro del mouse tenendo premuto il tasto ctrl della tastiera)

www.cemambiente.it/concorso-cemesplora/

TERMINI DI ADESIONE CONCORSO CEM ESPLORA

Le iscrizioni al concorso CEM ESPLORA si chiuderanno **il 30 gennaio 2027. Non saranno accettate adesioni pervenute dopo tale data.**

info

alessandro.mottadelli@cemambiente.it

Tel. 02-95241920

www.eventicem.it/cemscuola/

CEM ESPLORA. IL CONCORSO DELLA SOSTENIBILITÀ

(Concorso on line a premi senza la presenza di educatrice CEM)



**QUIZ
A PREMI**

ISCRIZIONI CONCORSO:
www.cemambiente.it/concorso-cemesplora/
ENTRO IL 30 GENNAIO 2027



Il gioco può essere svolto in autonomia. Il docente è libero di scegliere tra tre diverse modalità di partecipazione: unico giocatore-classe oppure a gruppi di studenti usando gli account forniti per i gruppi.

Una volta effettuato l'accesso e creato l'Avatar, i **giocatori potranno entrare in 5 ambienti principali e alcuni sotto ambienti: la casa, la scuola, il parco, il centro di raccolta, il supermercato.** L'esplorazione degli ambienti è libera e possibile fino a che tutte le domande nascoste non saranno state trovate e risposte. Quando la classe avrà completato tutti gli ambienti rispondendo alle relative domande, il gioco terminerà. **Per ogni livello scolastico sono previste 60 domande con possibilità di giocare anche in momenti diversi e per tranches, in completa autonomia senza il bisogno di interventi extrascolastici.**

Il punteggio considerato utile per il concorso è il punteggio medio di classe, dato dalla media dei punteggi degli account legati alla classe.

La classe che avrà il punteggio più alto sarà la vincitrice del concorso.

CEM Explorer è il nuovo gioco-concorso di CEM per le scuole. Partecipare significa cercare e rispondere a 60 domande sulla sostenibilità per far vincere al proprio istituto un premio importante: **una lavagna smart destinata alla classe che arriverà prima tra tutte le classi aderenti.** Il gioco intende sensibilizzare gli studenti sulla **tutela e sulla sostenibilità ambientale, sulla corretta raccolta differenziata e sugli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (OSS) dell'Agenda 2030 dell'ONU.** L'obiettivo finale è la promozione di buone pratiche e di comportamenti consapevoli da attuare nella vita di tutti i giorni.

DURATA	N° INTERVENTI	ETA'	MATERIALI	COSTI
Svolto in autonomia	Svolto in autonomia	IV e V PRIMARIA I, II, III SEC. I°	Nessuno	Nessuno



ATTIVITÀ 1: OMBRE SORPRENDENTI. LA VITA SEGRETA DEI RIFIUTI

(Modulo di laboratorio da svolgere in classe)



DISEGNO



CREATIVITÀ



AFFEZIONE
AMBIENTE



RACCOLTA
DIFFERENZIATA

NEW

**ATTIVITÀ ADATTA
AI PIÙ PICCOLI.
DALLA SECONDA PRIMARIA**



trasparenti o semitrasparenti producono infatti ombre differenti per forma, intensità e definizione. I partecipanti daranno **vita a personaggi e scenari fantastici, comprendendo come la creatività possa trasformare ciò che è considerato un rifiuto in una nuova risorsa.**

Nella fase conclusiva, il focus si sposta sulla classificazione consapevole: **ogni oggetto utilizzato verrà correttamente assegnato alle frazioni della raccolta differenziata.** Gli elaborati realizzati resteranno alla classe come memoria visiva del progetto, trasformandosi in **una guida creativa alla sostenibilità** da consultare quotidianamente in aula.

In una cantina, una scatola di vecchi oggetti attende una nuova vita. Il laboratorio prende avvio da una storia che racconta il desiderio dei materiali di trasformarsi e “rinascere”, introducendo in modo coinvolgente il tema del loro **ciclo di vita.**

Attraverso il gioco, l'osservazione e il disegno, alunne e alunni **sperimenteranno la proiezione delle ombre generate da diversi materiali di scarto,** scoprendo come queste cambino in base alle caratteristiche degli oggetti utilizzati: materiali opachi,

 DURATA	 N° INTERVENTI	 ETA'	 MATERIALI	 COSTI
2 Ore	1 per classe	II, III, IV e V PRIMARIA	Proiettore o lavagna LIM. Cancelleria: matite, pennarelli, evidenziatori	Nessuno

ATTIVITÀ 2: T-SHIRT: UN VIAGGIO DA RACCONTARE

(Modulo di gioco da tavolo da svolgere in classe)



STORIA DI
UNA T-SHIRT



GIOCO
DA TAVOLA



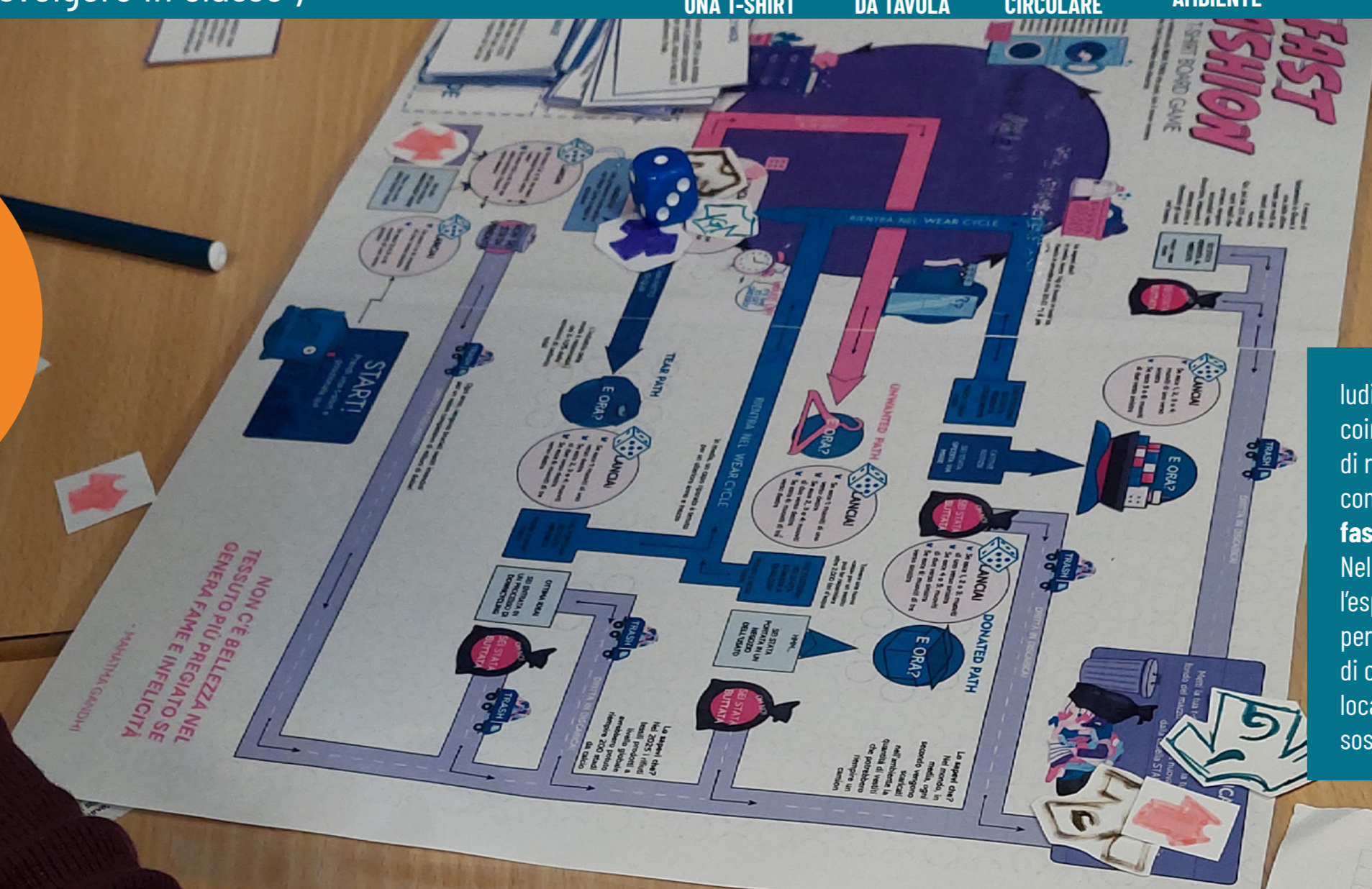
ECONOMIA
CIRCOLARE



AMBIENTE



ATTIVITÀ ADATTA
AI PIÙ GRANDI.
SECONDARIA DI 1° E
2° GRADO



Il gioco permetterà di affrontare in modo coinvolgente temi come il consumo di risorse, la produzione di rifiuti, le condizioni di lavoro e il fenomeno della fast fashion.

Nella seconda parte dell'incontro, l'esperienza di gioco diventerà lo spunto per un confronto sui propri comportamenti di consumo e sulle possibili alternative locali e non per promuovere una moda più sostenibile, etica e circolare.

Un'attività interattiva per scoprire l'impatto ambientale e sociale dell'industria della moda attraverso un **gioco da tavolo originale**. Studenti e studentesse ripercorreranno le diverse fasi del **ciclo di vita di un indumento**: dalla produzione delle materie prime alla realizzazione del capo, dalla distribuzione all'utilizzo, fino al suo smaltimento.

Muovendosi sul tabellone, i partecipanti scopriranno i **costi ambientali e umani** spesso nascosti dietro ai vestiti che indossiamo ogni giorno. La dimensione

DURATA	N° INTERVENTI	AGE ETA'	MATERIALI	COSTI
2 Ore	1 per classe	I,II,III, IV e V SECONDARIA II° I,II,III, SECONDARIA I°	Proiettore o lavagna LIM.	Nessuno

SWEATSHOP
MADE
ETHICALLY
MADE

COME È STATA
L'AN

ATTIVITÀ 3: ECONAUTI - L'ESCAPE BOX DELLA SOSTENIBILITÀ

(Modulo di gioco da svolgere in classe)



GIOCHI E ENIGMI



LE 4 R



COLLABORAZIONE



AGENDA 2030

L'escape box è un **gioco di indovinelli ed enigmi che mette alla prova le capacità di collaborazione e ascolto di alunni ed alunne.**

Il laboratorio è sviluppato secondo la metodologia del Game Based Learning e ogni indizio assume un significato speciale spingendo i giocatori ad ascoltarsi l'un l'altro/a per poter proseguire nella trama. I giochi proposti sono un approfondimento di alcuni degli obiettivi dell'**Agenda 2030**, e aiutano i giovani a rafforzare le loro competenze e conoscenze attraverso un'attività immersiva e collaborativa.

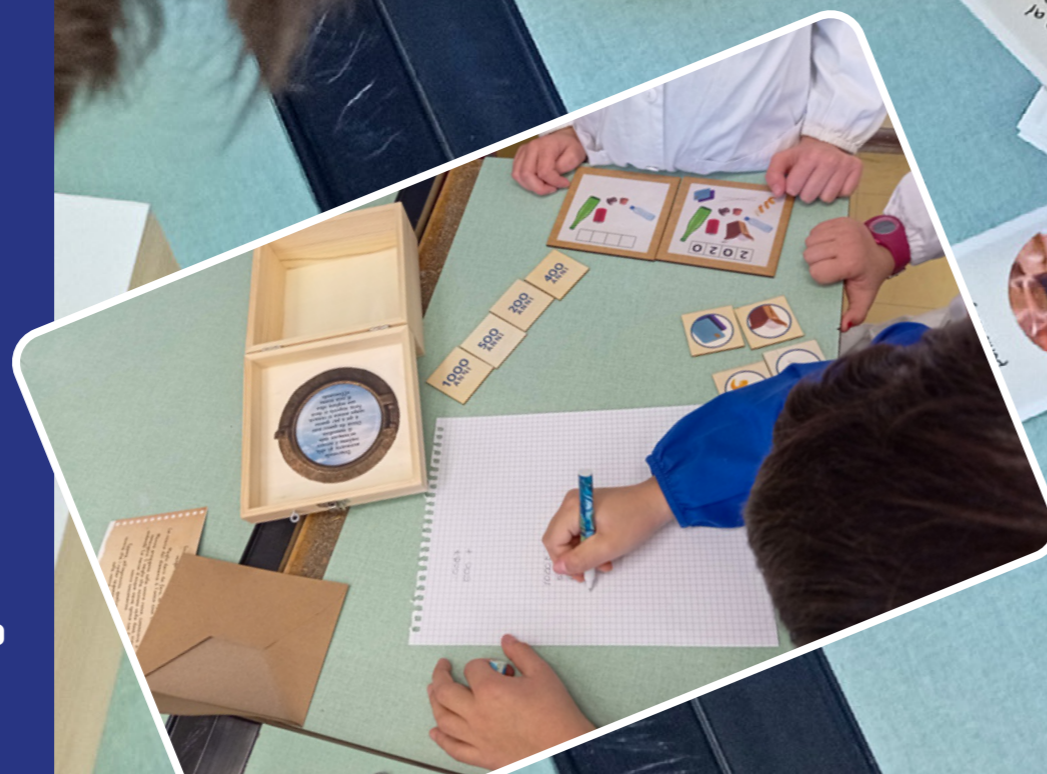
I temi:






- la lotta allo **spreco alimentare**;
- i **tempi di degradazione dei rifiuti** e la necessità della raccolta differenziata e del riciclo;
- la **ricerca scientifica per la sostenibilità**;
- gli elementi fondamentali dello **sviluppo sostenibile**.

L'obiettivo del gioco è riflettere sulla **tutela dell'ambiente** approfondendo le **scelte quotidiane** di alunne e alunni e offrendo spunti per concretizzare da subito anche minimi impegni personali che possono contribuire significativamente a un vero **cambiamento di mentalità**.

L'attività si svolge in tre fasi attraverso 3 escape box che permettono di dividere la classe in altrettanti gruppi di lavoro. Ogni gruppo lavora in autonomia e non è prevista la competizione con gli altri gruppi. Alla prima parte di gioco (che può durare fino a un'ora) segue una seconda parte di debriefing, guidata dall'educatore che accompagna gli alunni ad approfondire i concetti incontrati.

È prevista una quarta escape box riservata esclusivamente alle scuole dei Comuni che hanno adottato il sacco rosso.



 DURATA	 N° INTERVENTI	 ETA'	 MATERIALI	 COSTI
2 Ore	1 per classe	V PRIMARIA I, II, III SEC. I° I, II, III SEC. II°	Nessuno	Nessuno

ATTIVITÀ 4: RECYCLING STORYTELLING LAB

(Modulo di laboratorio da svolgere in classe)



ANIMAZIONE VIDEO



CREATIVITÀ



AFFEZIONE AMBIENTE



RACCOLTA DIFFERENZIATA








I ragazzi, divisi in gruppi da 5/6, avranno a disposizione un kit composto da rifiuti di piccole dimensioni, tessere plastificate, materiali di cancelleria e altri materiali per poter realizzare un piccolo progetto di storytelling digitale con un messaggio "green" sulla raccolta differenziata.

Le storie più belle saranno postate sui canali social di CEM Ambiente e alla fine dell'anno verrà premiato il miglior cortometraggio.

Il laboratorio di storytelling digitale proposto consiste nella creazione di una vera e propria animazione in stop motion che contenga un messaggio sulla raccolta differenziata.

Ma che cos'è la stop motion? In parole povere è la creazione di una sequenza di fotografie che unite daranno l'illusione di movimento, un vero cortometraggio di animazione green.

L'animazione sarà girata attraverso uno smartphone rigenerato e uno speciale supporto che permetterà le riprese dall'alto.

 DURATA	 N° INTERVENTI	 AGE ETA'	 MATERIALI	 COSTI
2/3 Ore	1 per classe	IV e V PRIMARIA I SECONDARIA 1°	Proiettore o lavagna LIM. Cancelleria: pennarelli, evidenziatori, forbici...	Nessuno

ATTIVITÀ 5: I RIFIUTI DA PROBLEMA A RISORSA

(Modulo lezione e gioco in classe)



GIOCHI E
QUIZ



LE 4 R



ECONOMIA
CIRCOLARE



AMBIENTE



per soddisfare la lista della spesa nell'ottica della riduzione dei rifiuti.

- **Il ciclo di vita dei materiali** (solo per le classi delle scuole secondarie di primo grado in sostituzione al gioco Riduco): ai ragazzi vengono mostrate delle fotografie che rappresentano le varie fasi del ciclo di vita di diversi materiali dall'estrazione delle materie prime fino al loro riciclo. L'obiettivo dell'attività sarà riconoscere le diverse fasi descrivendole e mettendole nel corretto ordine.

La lezione, attraverso esperimenti e giochi di gruppo, affronta il **tema dei rifiuti, individuando le problematiche che questi creano sull'ambiente e sulla salute dell'uomo, fino ad arrivare a considerare, come vuole l'economia circolare, i rifiuti come risorse, analizzando le attività di riduzione, riuso, riciclo e recupero termico (Le 4 R).**

Attività e giochi a gruppi sul tema della raccolta differenziata e sulla riduzione dei rifiuti:

- **Differenzio**: a ciascun gruppo viene consegnato un sacchetto contenente una selezione di rifiuti appartenenti a tipologie diverse, che **I ragazzi smisteranno nei sacchi giusti.**

- **Riduco**: dibattito a quiz in cui i ragazzi devono decidere quali articoli acquistare



DURATA

2 Ore



N° INTERVENTI

1 per classe



ETA'

IV e V PRIMARIA
I,II,III SEC. I°



MATERIALI

Proiettore/pc o
lavagna LIM



COSTI

Nessuno

ATTIVITÀ 6: ALLA SCOPERTA DELLA PLASTICA

(Modulo lezione e gioco in classe)



ESPERIMENTI



PLASTICA



MATERIALI








SCIENZA E
CHIMICA

La plastica è un materiale che ha conosciuto un grosso successo ed è presente nella vita e nelle case di tutti noi. Oggi nel mondo si producono 300 milioni di tonnellate di plastica di cui almeno 8 milioni finiscono nei nostri mari. Numeri che devono far riflettere, soprattutto i giovani che domani avranno in mano le sorti del nostro Pianeta. **Attraverso veri e propri esperimenti scientifici viene esplorato il mondo delle plastiche, osservandone tipologie e utilizzi, le possibili alternative (le bioplastiche?) valutando gli effetti della cultura usa e getta e della dispersione di questi materiali nell'ambiente.**

La presentazione multimediale viene intervallata da attività pratiche da svolgere a gruppi:

- **Riconoscimento e classificazione di diversi tipi di comuni plastiche da imballaggio**
- **Esperimento di analisi di alcune semplici caratteristiche chimico-fisiche di questi materiali** (es. densità).



 DURATA	 N° INTERVENTI	 ETA'	 MATERIALI	 COSTI
2 Ore	1 per classe	IV e V PRIMARIA I,II,III SEC. 1°	Proiettore/pc o lavagna LIM. 1 imballaggio di plastica per ogni alunno	Nessuno

ATTIVITÀ 7: MENO È MEGLIO, VIVIAMO MEGLIO BUTTANDO VIA MENO

(Modulo mostra a scuola)



Spesso gli oggetti diventano rifiuti prima ancora di essere utilizzati completamente. **In molti casi, nella nostra società i beni hanno un ciclo di vita brevissimo, ad esempio gli imballaggi dei prodotti acquistati appena arriviamo a casa, dopo aver fatto la spesa, finiscono subito nell'immondizia.** I dati ci dicono che le quantità di rifiuti prodotte in Italia negli ultimi due decenni sono cresciute di anno in anno, disattendendo clamorosamente il principio comunitario delle 4 R che sta alla base di una corretta ed efficace gestione sostenibile dei rifiuti. **È necessario modificare il nostro stile di vita e promuovere la riduzione dei rifiuti attraverso comportamenti virtuosi da parte di ciascuno di noi.** Ad esempio possiamo utilizzare le borse di tela al posto degli shopper in plastica tradizionale, acquistare verdura e frutta sfusa, bere l'acqua del rubinetto per ridurre i rifiuti plastici, evitare i prodotti usa e getta o scegliere detersivi, detergenti e alimenti distribuiti alla spina o le ricariche per riutilizzare lo stesso contenitore. **"Meno è meglio, viviamo meglio buttando via meno" è una mostra sulla riduzione dei rifiuti,** in cui i ragazzi compiono un percorso, guidati da educatrici scientifiche esperte, attraverso le numerose alternative che possiamo mettere in pratica per non produrre rifiuti. **La mostra ha un allestimento leggero che può essere montato velocemente. È costituita da 9 roll-up esplicativi, piccoli campioni di "rifiuti" di diversi materiali, oggetti costituiti da materiali riciclati e da oggetti che ci insegnano come ridurre la quantità di rifiuti che produciamo ogni giorno.**

 DURATA	 N° INTERVENTI	 ETA'	 MATERIALI	 COSTI
1 Ora	1 per classe. Minimo 6 classi aderenti	IV e V PRIMARIA I SECONDARIA 1°	Uno spazio libero da banchi	Nessuno

ATTIVITÀ 8: VISITA AL CENTRO DI RACCOLTA COMUNALE

(Visita alla piattaforma ecologica del comune di appartenenza dell'istituto scolastico)



VISITA A PIEDI



RIFIUTI SPECIALI



ECONOMIA CIRCOLARE








LE 4 R

POSTI LIMITATI

DATE E ORARI COMPATIBILI CON CHIUSURA PIATTAFORMA



Presentazione introduttiva sul tema dei rifiuti, sulle problematiche, sulla corretta gestione e sulla trasformazione dei rifiuti in risorsa attraverso una discussione interattiva con gli alunni che si tiene sul piazzale dell'isola ecologica. Durante il percorso tra i container della piattaforma ecologica gli alunni potranno vedere con i propri occhi la composizione delle diverse frazioni di raccolta, con **focus sui rifiuti speciali che non possono essere raccolti attraverso la raccolta porta a porta e riflettere insieme sulle modalità di riutilizzo, riciclo e riduzione dei diversi rifiuti.**

 DURATA	 N° INTERVENTI	 ETA'	 MATERIALI	 COSTI
1 Ora	1 per classe	IV e V PRIMARIA	Nessuno	Nessuno

ATTIVITÀ 9: A SCUOLA DI PLOGGING

(Attività da svolgere sul territorio)



RACCOLTA RIFIUTI



COMPLESSITÀ DEL REALE






AFFEZIONE AMBIENTE

SOLO PER
50 CLASSI.
MAX 2 CLASSI
PER SCUOLA



Il **plogging** è un'attività ludica sportiva inventata in Svezia che consiste nella **raccolta di piccoli rifiuti mentre si corre o si cammina**. È un modo nuovo per combinare l'esercizio fisico con la pulizia di strade e parchi, che si sta diffondendo anche da noi. A scuola di plogging vuole portare questa pratica anche tra i banchi di scuola. Anzi fuori da scuola! **CEM Ambiente fornisce guanti e sacchetti e, con l'aiuto di 2 educatrici, si propone di pulire un'area del comune (un parco, una piazza, una strada poco pericolosa o anche solo il giardino della scuola) a scelta dall'insegnante proponente.** Durante la raccolta saranno svolti dei momenti di riflessione su diverse tematiche: **la responsabilità condivisa rispetto alla tutela dell'ambiente in cui viviamo, l'abbandono dei rifiuti, la persistenza di alcuni materiali nel nostro ambiente.** Alla fine della raccolta verrà svolta una **classificazione dei rifiuti raccolti** con vero e proprio metodo scientifico.

 DURATA	 N° INTERVENTI	 ETA'	 MATERIALI	 COSTI
2 ore	1 per classe	IV e V PRIMARIA I, II, III SEC. I°, I,II,III,IV,V SEC. II°	Guanti e sacchetti forniti da CEM Ambiente	Nessuno

ATTIVITÀ 10: PLAY DECIDE RIFIUTI






(Gioco di ruolo per le scuole secondarie di secondo grado in classe)



Play decide è un gioco di ruolo che facilita la discussione sui temi più controversi della scienza, ma anche profondamente attuali e vicini al vissuto della popolazione. Tutti possono giocare, anche conoscendo poco o nulla riguardo l'argomento proposto. **È un gioco di ruolo in cui gli studenti si trovano ad immedesimarsi in differenti categorie di cittadini che si avvicinano alla tematica dei rifiuti**, ognuno con una prospettiva diversa. Calati in queste vesti, i ragazzi discutono sulla tematica dei rifiuti e delle politiche di gestione connesse, nell'ottica di affrontare un problema complesso in modo circostanziato e corretto.

In una prima fase ogni giocatore si informa leggendo semplici carte contenenti problemi, storie e dati. Dopodiché inizia la discussione dove ognuno espone le proprie posizioni e alla fine il gruppo cerca di tracciare una politica comune a riguardo, cercando di mediare le diverse posizioni.

Un conduttore assisterà i gruppi durante la partita, garantendo il rispetto delle regole.

 DURATA	 N° INTERVENTI	 ETA'	 MATERIALI	 COSTI
2 Ore	1 per classe	I,II,III,IV,V SEC. II°	banchi che consentano lavoro a gruppi	Nessuno