

SEMI DI FUTURO

A scuola di sostenibilità



Anno scolastico 2026/27

Proposta educativa per le scuole
dell'Infanzia, Primaria e Secondarie
di 1° e 2° grado.



OGGETTO: **PROPOSTA DI EDUCAZIONE ALLA SOSTENIBILITÀ A.S. 2026-27** **PER LE SCUOLE DI A&T 2000 S.p.A.**

Gentili Dirigenti Scolastici, Gentili Docenti,

siamo orgogliosi di rinnovare il nostro impegno al vostro fianco presentando la nuova offerta gratuita di **educazione ambientale di A&T 2000 S.p.A.** per l'anno scolastico **2026-27**, dedicata alle **Scuole dell'Infanzia, Primarie e Secondarie di primo e secondo grado** dei 79 Comuni del nostro territorio.

Il nostro progetto educativo biennale **"SEMI DI FUTURO"** compie un passo in avanti ed entra nella sua seconda fase, intitolata **"SGUARDI SUL FUTURO"**. Dopo aver piantato i semi della conoscenza nel primo anno, desideriamo ora invitare studentesse e studenti a sollevare lo sguardo, affrontando in modo dinamico e consapevole le grandi sfide dell'economia circolare. Il nostro obiettivo resta immutato: supportarvi nel prezioso lavoro didattico quotidiano, affinché la scuola si confermi il terreno più fertile per far crescere una reale sensibilità ecologica.

L'offerta si articola in **12 proposte laboratoriali tra cui scegliere**, studiate su misura per ogni ordine e grado scolastico. Abbiamo progettato attività che alternano riflessione, gioco e sperimentazione manuale, per garantire un apprendimento pratico, multisensoriale e pienamente inclusivo.

Si rinnovano inoltre i due apprezzati **concorsi a premi**: *"Quiz&Green: la sfida sostenibile"* e *"Fai fiorire il futuro, premia la tua scuola"*. A supporto del vostro lavoro in aula e a casa, la piattaforma digitale educativa **Accademia A&T 2000** continuerà a offrire nuove risorse on-demand gratuite per approfondire la corretta gestione dei rifiuti.

Vi invitiamo a consultare il fascicolo didattico allegato per scoprire i dettagli della proposta. Per partecipare, è necessario **iscrivere le classi** (ogni classe potrà scegliere un solo laboratorio) compilando il modulo di adesione online entro e non oltre il **31/10/2026**, disponibile al seguente [LINK](#).

Abbiamo anticipato i termini di chiusura delle iscrizioni per agevolare al meglio la vostra programmazione didattica e permettere alla nostra segreteria di strutturare tempestivamente il calendario degli interventi in classe. Riceverete, inoltre, un invito al nostro **Open Day virtuale**, durante il quale illustreremo il progetto in ogni suo dettaglio.

Confidando nella vostra preziosa partecipazione, essenziale per il successo di questa iniziativa, vi ringraziamo per l'attenzione e vi invitiamo a condividere l'informativa con le vostre colleghe e i vostri colleghi.

Cordialmente,

A&T 2000
Il Presidente *Alberto Rigotto*

INDICE

Sintesi della proposta di educazione alla sostenibilità

A chi si rivolge?	pag. 4
Temi e finalità didattiche	pag. 4
Attività proposte	pag. 4
Schema sintetico delle attività	pag. 5
Come aderire	pag. 6
Segreteria organizzativa	pag. 6

Laboratori per le classi

1. Nel cuore della terra: la magia del compost	pag. 7
2. Semi di creatività: il ciclo infinito degli oggetti	pag. 8
3. Campioni di raccolta: sfida a colpi di differenziata!	pag. 9
4. Tesori tra i rifiuti: scopriamo i RAEE	pag. 10
5. Fibre in circolo - Moda responsabile per un futuro sostenibile	pag. 11
 6. Bee-Bot & riciclo: programmo il ciclo della natura	pag. 12
 7. Una fortuna galattica Le caratteristiche uniche che rendono possibile la vita sulla Terra	pag. 13
 8. Intelligenza (Artificiale) in fiore: tecnologia per l'ambiente	pag. 14
 9. Codici verdi: impronte digitali per l'ambiente	pag. 15
 10. Il pianeta nel cassetto: coltiviamo i 17 obiettivi	pag. 16
 11. Clima in fermento: coltivare soluzioni, non problemi	pag. 17
 12. Decidiamo il futuro: gioco, dialogo e scelte sostenibili	pag. 18

Concorsi a premi

.....	pag. 19
Come partecipare	pag. 20
Premi in palio	pag. 20

Piattaforma digitale educativa Accademia A&T 2000

Cos'è, destinatari, obiettivi e modalità di fruizione	pag. 21
---	---------

Contatti

.....	pag. 22
-------	---------

 **NOVITÀ 26-27!**



SINTESI DELLA PROPOSTA DI EDUCAZIONE ALLA SOSTENIBILITÀ

A chi si rivolge?

La proposta è destinata a tutte le scuole dei comuni serviti da A&T 2000 S.p.A.

- **Infanzia**
- **Primarie**
- **Secondarie di 1° grado**
- **Secondarie di 2° grado**

La proposta è completamente gratuita.

Temi e finalità didattiche

“SEMI DI FUTURO - A scuola di sostenibilità” prende forma attraverso attività laboratoriali, progettate per accompagnare studentesse e studenti in un percorso educativo che ha preso il via lo scorso anno e che si rinnova quest'anno per continuare a stimolare la consapevolezza e l'azione in modo progressivo e mirato.

ANNO 1 / A.S. 2025-26 → RADICI DEL CAMBIAMENTO

ANNO 2 / A.S. 2026-27 → SGUARDI SUL FUTURO

Questo secondo anno, intitolato **“SGUARDI SUL FUTURO”**, sposta l'attenzione sull'allargare la prospettiva verso **l'innovazione, la riduzione alla fonte e l'economia circolare del domani**. Dopo aver radicato le buone pratiche quotidiane durante la prima annualità, l'obiettivo ora è stimolare una visione orientata al futuro. Attraverso il learning by doing, l'osservazione e l'uso di approcci sempre più pratici e inclusivi, studentesse e studenti saranno guidati ad esplorare come il pensiero sistemico e le nuove tecnologie possano aiutarci a trasformare i rifiuti in preziose risorse. L'approccio laboratoriale mira a mantenere alta l'attenzione, permettendo di trasformare la consapevolezza in azione concreta per costruire attivamente soluzioni sostenibili.

Attività proposte

Le attività proposte includono:

- 1. Laboratori didattici in presenza:** ogni classe avrà l'opportunità di partecipare ad un laboratorio a scelta. Tutte le attività sono pensate per essere svolte in aula in presenza.
- 2. Concorsi a premi:** per stimolare l'interesse di studentesse e studenti sulle tematiche legate alla sostenibilità e per favorire l'interazione tra scuola e comunità locale attraverso l'utilizzo della piattaforma Accademia A&T 2000.
- 3. Piattaforma digitale educativa Accademia A&T 2000:** un utile strumento che mette a disposizione materiali e risorse didattiche per insegnanti, studentesse e studenti, cittadine e cittadini, per formarsi sui temi dell'economia circolare e della corretta gestione dei rifiuti.

Schema sintetico delle attività:

ANNO 2 SGUARDI SUL FUTURO A.S. 2026-27	Infanzia	Primaria (classi I, II, III)	Primaria (classi IV, V)	Sec. 1° grado	Sec. 2° grado
LABORATORI DIDATTICI					
1. Nel cuore della terra: la magia del compost	✓	✓	✓		
2. Semi di creatività: il ciclo infinito degli oggetti	✓	✓	✓		
3. Campioni di raccolta: sfida a colpi di differenziata!	✓	✓	✓	✓	
4. Tesori tra i rifiuti: scopriamo i RAEE				✓	✓
5. Fibre in circolo. Moda responsabile per un futuro sostenibile					✓
6. Bee-Bot & riciclo: programmo il ciclo della natura NOVITÀ 26-27!			✓		
7. Una fortuna galattica. Le caratteristiche uniche che rendono possibile la vita sulla Terra NOVITÀ 26-27!			✓		
8. Intelligenza (Artificiale) in fiore: tecnologia per l'ambiente NOVITÀ 26-27!			✓	✓	
9. Codici verdi: impronte digitali per l'ambiente NOVITÀ 26-27!				✓	
10. Il pianeta nel cassetto: coltiviamo i 17 obiettivi NOVITÀ 26-27!				✓	
11. Clima in fermento: coltivare soluzioni, non problemi NOVITÀ 26-27!				✓	
12. Decidiamo il futuro: gioco, dialogo e scelte sostenibili NOVITÀ 26-27!					✓
PIATTAFORMA EDUCATIVA ACCADEMIA A&T 2000					
Accesso gratuito per l'utilizzo della piattaforma	✓	✓	✓	✓	✓
CONCORSI CON PREMI IN PALIO					
1. "Quiz&Green: la sfida sostenibile"			✓	✓	✓
2. "Fai fiorire il futuro, premia la tua scuola"	✓	✓	✓	✓	✓



Come aderire

È possibile iscrivere le classi compilando **entro il 31 ottobre 2026** il modulo di adesione disponibile al seguente [LINK](#)

Vi preghiamo di considerare che:

- ogni classe potrà scegliere **un solo laboratorio tra quelli proposti**;
- il calendario degli appuntamenti in classe sarà organizzato sulla base delle adesioni pervenute. Già a partire dal mese di **novembre 2026**, le educatrici e gli educatori contatteranno **le docenti e i docenti referenti** per concordare giorni e orari, **definendo con largo anticipo le necessità tecniche** (es. disponibilità della LIM in classe) **e condividendo l'elenco degli eventuali materiali di facile consumo richiesti ad alunne e alunni per lo svolgimento delle attività pratiche**. Le attività laboratoriali in aula saranno previste tra **gennaio e maggio 2027**.

Segreteria organizzativa

Per qualsiasi informazione è attiva la segreteria organizzativa al seguente recapito email:



scuole@aet2000.it

LABORATORI PER LE CLASSI

1

Nel cuore della terra.

La magia del compost



Tematica

- Rifiuti



Metodologia

- Game Based Learning
- Service learning



Destinatari

- Scuole infanzia
- Scuole primarie
classi I, II, III, IV e V



Durata

- Infanzia circa 1,5 h
- Primarie circa 2 h

Descrizione

Attraverso questo laboratorio possiamo rafforzare il concetto di rifiuto e chiarire cosa può essere raccolto e recuperato. Alcuni dei nostri rifiuti non sono riciclabili. Quali sono? Da cosa sono fatti? Altri invece possono essere riciclati, quali sono? Come? E la parte organica che fine può fare? Proprio su quest'ultima ci si soffermerà a capire cosa diventa, come si trasforma naturalmente, quali soggetti entrano in gioco e durante il laboratorio si conoscerà la pratica del compostaggio.



LABORATORI PER LE CLASSI

2

Semi di creatività. Il ciclo infinito degli oggetti



Tematica

- Rifiuti



Metodologia

- Storytelling
- Tinkering



Destinatari

- Scuole infanzia
- Scuole primarie
classi I, II, III, IV e V



Durata

- Infanzia circa 1,5 h
- Primarie circa 2 h

Descrizione

Un oggetto quante vite può avere prima di diventare un rifiuto? Con un po' di fantasia e manualità esploreremo insieme come trasformare degli oggetti che non usiamo più, dando loro una nuova vita e allontanando il momento di destinarli alla raccolta differenziata. Un laboratorio pratico per avventurarsi nel mondo del riciclo!



LABORATORI PER LE CLASSI

3

Campioni di raccolta. Sfida a colpi di differenziata!



Tematica

- Rifiuti



Metodologia

- Game Based Learning



Destinatari

- Scuole infanzia
- Scuole primarie
classi I, II, III, IV e V
- Secondarie di 1° grado



Durata

- Infanzia circa 1,5 h
- Primarie e secondarie
di 1° grado circa 2 h

Descrizione

Cosa sono i rifiuti e perché li produciamo? Attraverso il gioco, bambine e bambini scoprono il mondo dei rifiuti e comprendono come differenziarli al meglio per permettere loro di vivere di nuovo diventando nuovi oggetti utili per la vita di tutti i giorni.



LABORATORI PER LE CLASSI

4

Tesori tra i rifiuti: scopriamo i RAEE



Tematica

- Rifiuti



Metodologia

- Cooperative learning
- Tinkering



Destinatari

- Scuole secondarie di 1° e 2° grado



Durata

- Circa 2 h

Descrizione

Con la sigla RAEE si indicano i Rifiuti da Apparecchiature Elettriche ed Elettroniche. L'abbandono nell'ambiente di questi apparecchi rappresenta un grave problema di inquinamento. Ma non solo: all'interno di questi prodotti sono presenti materiali come rame, ferro, acciaio, alluminio e metalli preziosi. Imparare a riconoscerli e a differenziarli correttamente sono i primi fondamentali passi per permettere il recupero delle importanti risorse contenute in questi rifiuti.



LABORATORI PER LE CLASSI

5

Fibre in circolo.

Moda responsabile per un futuro sostenibile



Tematica

- Sostenibilità ambientale



Metodologia

- Cooperative learning
- Game based learning



Destinatari

- Scuole secondarie di 2° grado



Durata

- Circa 2 h

Descrizione

Nel mondo della moda, la richiesta di cambiamento è sempre più urgente. La produzione di abiti ha impatti negativi sia sociali sia ecologici. In questo laboratorio esploreremo come l'industria tessile debba orientarsi verso pratiche più responsabili. Analizzeremo inoltre come l'economia circolare possa ridurre l'impatto ambientale, promuovendo pratiche etiche e sostenibili. L'obiettivo è immaginare un futuro in cui la moda sia sinonimo di responsabilità, inclusione e sostenibilità.



LABORATORI PER LE CLASSI

6

Bee-Bot & riciclo.

Programmo il ciclo della natura



Tematica

- Rifiuti



Metodologia

- STEAM



Destinatari

- Scuole primarie
classi IV e V



Durata

- Circa 2 h

Descrizione

In questo laboratorio le Bee-Bot, piccoli robot educativi a forma di ape, diventano le protagoniste di un'avventura nel mondo dell'economia circolare. Alunne e alunni saranno coinvolti in un'attività divertente e collaborativa per esplorare le tappe del ciclo dei rifiuti: dal recupero delle materie prime alla produzione, dall'utilizzo allo smaltimento, dalla raccolta differenziata al riciclo fino alla re-immissione in circolo.

Attraverso la programmazione delle Bee-Bot, la classe dovrà farle muovere su un grande tabellone illustrato, seguendo il corretto percorso delle risorse. Unisce tecnologia, gioco e conoscenza, favorendo l'apprendimento attivo.



LABORATORI PER LE CLASSI

7

Una fortuna galattica.

Le caratteristiche uniche che rendono possibile la vita sulla Terra



Tematica

- Sostenibilità ambientale



Metodologia

- Laboratori scientifici digitali



Destinatari

- Scuole primarie classi IV e V



Durata

- Circa 2 h

Descrizione

Lo sviluppo della vita sulla Terra è il risultato di un insieme di caratteristiche per niente scontate... a volte decisamente fortunate! Indagare e comprendere le cause che hanno permesso lo sviluppo della vita sul nostro Pianeta mira a sensibilizzare alunne e alunni e ad accrescere l'attenzione da porre nei confronti del mantenimento di queste caratteristiche. Perché non abbiamo un altro pianeta come il nostro da abitare!



LABORATORI PER LE CLASSI

8

Intelligenza (Artificiale) in fiore.

Tecnologia per l'ambiente



Tematica

- Rifiuti



Metodologia

- STEAM



Destinatari

- Scuole primarie classi IV e V
- Scuole secondarie di 1° grado

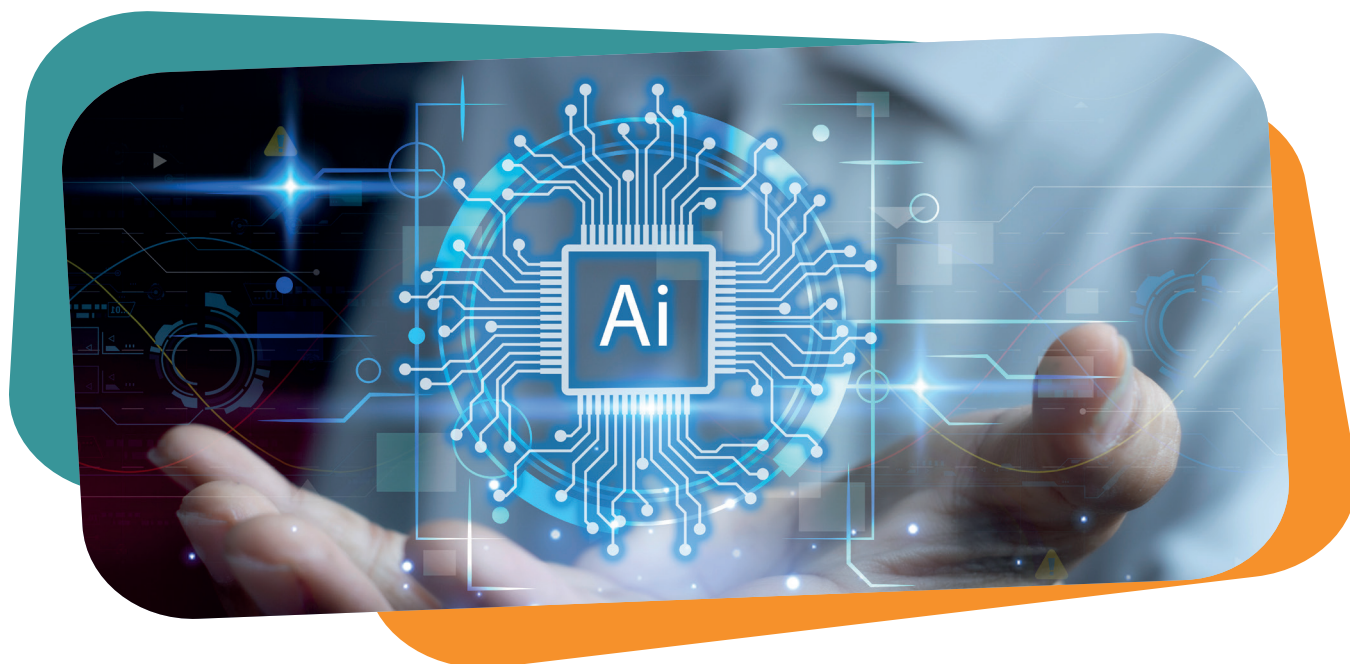


Durata

- Circa 2 h

Descrizione

Laboratorio di formazione e approfondimento sui temi della transizione ecologica che utilizza una piattaforma innovativa di IA chiusa e specializzata sui temi della sostenibilità. Un'opportunità per esplorare l'intersezione tra ecologia e tecnologia digitale. L'IA Generativa, come tutte le tecnologie, modificherà i nostri stili di vita: imparare a capire cosa può fare, come utilizzarla bene e quali sono i suoi limiti è essenziale per le cittadine e i cittadini del futuro.



LABORATORI PER LE CLASSI

9

Codici verdi.

Impronte digitali per l'ambiente



Tematica

- Rifiuti



Metodologia

- STEAM



Destinatari

- Scuole secondarie di 1° grado



Durata

- Circa 2 h

Descrizione

Ragazze e ragazzi esploreranno il concetto di impronta ecologica attraverso un coinvolgente gioco a squadre supportato dalla tecnologia Micro:bit.

Dopo un'introduzione sugli impatti nascosti delle nostre abitudini di consumo, le squadre dovranno affrontare un gioco tecnologico. Ogni scelta sarà un'occasione per riflettere sull'impronta ecologica di oggetti e alimenti di uso quotidiano. L'attività stimola il pensiero critico, in cui coding e sostenibilità si incontrano.



LABORATORI PER LE CLASSI

10

Il pianeta nel cassetto: coltiviamo i 17 obiettivi



Tematica

- Sostenibilità ambientale



Metodologia

- Tinkering
- Learning by doing



Destinatari

- Scuole secondarie di 1° grado



Durata

- Circa 2 h

Descrizione

L'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile è un programma d'azione con 17 Global Goals per risolvere importanti problemi nel mondo. Vengono riportate anche le modalità per raggiungerli e i ruoli di chi deve impegnarsi: governi, comunità, industrie, ma anche tutti noi attraverso comportamenti responsabili e rispettosi! Sarà rispetto a tali parametri che ciascun Paese verrà valutato periodicamente. Un laboratorio per diventare attori del cambiamento.



LABORATORI PER LE CLASSI

11

Clima in fermento.

Coltivare soluzioni, non problemi



Tematica

- Sostenibilità ambientale



Metodologia

- Tinkering
- Learning by doing



Destinatari

- Scuole secondarie di 1° grado



Durata

- Circa 2 h

Descrizione

Perché il cambiamento climatico ci preoccupa tanto? Cosa l'ha provocato e quali rischi corriamo? Il riscaldamento climatico a cui assistiamo da circa 150 anni è anomalo perché innescato dall'uomo (effetto serra antropico) e si aggiunge all'effetto serra naturale. Attraverso questo laboratorio si scopriranno insieme le cause del surriscaldamento e si cercherà di arrivare a delineare delle azioni concrete che tutti noi possiamo fare.



LABORATORI PER LE CLASSI

12

Decidiamo il futuro.

Gioco, dialogo e scelte sostenibili



Tematica

- Sostenibilità ambientale



Metodologia

- Play decide



Destinatari

- Scuole secondarie di 2° grado



Durata

- Circa 2 h

Descrizione

Questo laboratorio mira a sensibilizzare studentesse e studenti sull'impatto ambientale dei rifiuti generati dai consumi quotidiani, in particolare nel fast fashion e nel settore tecnologico. Analizzando dati concreti e casi studio reali, chi parteciperà esplorerà le problematiche legate alla produzione e smaltimento. L'obiettivo è comprendere il legame tra consumi, economia e risorse naturali. Alla fine, i gruppi dovranno proporre soluzioni per ridurre l'impronta ecologica, conciliando sostenibilità e progresso.



CONCORSI A PREMI

A completamento dell'offerta didattica laboratoriale, il progetto educativo "SEMI DI FUTURO", anche per l'anno scolastico 2026/27, si arricchisce con **due iniziative a premi**, progettate per trasformare l'apprendimento in una sfida virtuosa. L'obiettivo è consolidare le conoscenze sull'economia circolare premiando l'impegno concreto delle scuole e del territorio.

Le nostre sfide sostenibili

- **"QUIZ&GREEN: LA SFIDA SOSTENIBILE"**: una competizione basata sulla conoscenza, pensata per le classi che desiderano testare in modo costruttivo e divertente quanto appreso durante i laboratori.
- **"FAI FIORIRE IL FUTURO, PREMIA LA TUA SCUOLA"**: un'iniziativa corale che oltrepassa le mura scolastiche, invitando famiglie e cittadinanza a compiere azioni quotidiane sostenibili per donare punti preziosi alla propria scuola del cuore.



Il cuore digitale dei concorsi

Entrambe le iniziative sono interamente gestite attraverso piattaforme digitali. In particolare, il concorso "Fai fiorire il futuro, premia la tua scuola" attraverso la piattaforma educativa **Accademia A&T 2000**. Questo ambiente digitale sicuro e intuitivo permette a docenti, studentesse e studenti di partecipare attivamente, monitorare i progressi, accedere ai quiz e visualizzare le classifiche aggiornate.

Perché partecipare?

- **Motivazione e attenzione**: il gioco e la sana competizione mantengono vivo l'interesse di alunne e alunni verso tematiche complesse.
- **Coinvolgimento territoriale**: si crea una vera e propria rete, unendo la scuola, le famiglie e la cittadinanza in un obiettivo ecologico comune.
- **Supporto concreto agli istituti**: le scuole hanno l'opportunità reale di aggiudicarsi utilissimi buoni per l'acquisto di materiale didattico utile per arricchire l'offerta formativa dei propri plessi.

COME PARTECIPARE E PREMI IN PALIO

1. Quiz&Green: la sfida sostenibile



Destinatari

Scuole Primarie (esclusivamente classi IV e V), Scuole Secondarie di 1° grado e Scuole Secondarie di 2° grado.



Come partecipare

Le classi avranno l'opportunità di mettersi alla prova attraverso un avvincente quiz online incentrato sui temi dell'economia circolare e della riduzione dei rifiuti. Alunne e alunni dovranno unire le forze per rispondere a un set di domande, mettendo in gioco sia la correttezza delle informazioni sia la rapidità di esecuzione.



Premi in palio

Le classi che raggiungeranno la vetta della classifica si aggiudicheranno utilissimi buoni per l'acquisto di materiale didattico e forniture scolastiche.

2. Fai fiorire il futuro, premia la tua scuola



Destinatari

Tutti gli ordini scolastici (Scuole dell'Infanzia, Primarie e Secondarie di 1° e 2° grado).



Come partecipare

Questa iniziativa è pensata per estendere l'impatto del progetto educativo all'intera comunità locale. Attraverso la piattaforma Accademia A&T 2000, famiglie, cittadine e cittadini potranno registrare comportamenti virtuosi e partecipare ad attività digitali a tema sostenibilità. Ogni azione positiva permetterà di accumulare "punti green" da donare direttamente alla propria scuola del cuore, in una vera e propria gara di solidarietà ambientale.



Premi in palio

I plessi scolastici che raccoglieranno il maggior numero di punti green riceveranno utilissimi buoni per l'acquisto di materiale didattico per arricchire la propria offerta formativa.

Nota operativa: i regolamenti completi e dettagliati di entrambe le competizioni, inclusivi delle scadenze e del periodo esatto di svolgimento per l'anno scolastico 2026/27, saranno pubblicati sulla piattaforma Accademia A&T 2000 e comunicati tempestivamente alle docenti e ai docenti referenti.

PIATTAFORMA DIGITALE EDUCATIVA "ACCADEMIA A&T 2000"



Cos'è

Un ambiente di apprendimento digitale, interattivo e gratuito, progettato per affiancare il percorso laboratoriale in presenza con risorse sempre disponibili on-demand dedicate alla corretta gestione dei rifiuti e all'economia circolare.



Destinatari

Il corpo docente (con accesso riservato per la gestione delle attività delle classi), alunne e alunni, le famiglie e l'intera cittadinanza dei comuni serviti da A&T 2000 S.p.A.



Obiettivi

Fornire strumenti didattici flessibili e costantemente aggiornati, facilitare la partecipazione attiva ai concorsi a premi e stimolare la creazione di una comunità territoriale informata, consapevole e sensibile alle sfide ecologiche.



Modalità di fruizione

L'accesso alla piattaforma è completamente **gratuito**. Al suo interno, le docenti e i docenti troveranno un ricco catalogo di materiali di approfondimento, schede operative, contenuti multimediali e l'accesso diretto alle attività del concorso "Fai fiorire il futuro, premia la tua scuola".

ISCRIVITI <https://accademia.aet2000.it/login>



CONTATTI E INFORMAZIONI UTILI

A&T 2000 S.p.A.

Sezione didattica:

aet2000.it/didattica/semi-di-futuro-a-scuola-di-sostenibilita

Segreteria organizzativa progetto scuole

Per informazioni sull'offerta didattica,
supporto alle iscrizioni online
e gestione del calendario dei laboratori:

scuole@aet2000.it

Piattaforma digitale Accademia A&T 2000

aet2000.it/didattica/accademiaet2000

Progetto a cura di

achab
SRL SOCIETÀ BENEFIT

