



# SPRECCARE NON VALE!



**Guida concorso**

**SPRECCARE NON VALE!**



# GRANDE CONCORSO NON SPRECCARE? MI PIACE!

GUIDA PER L'INSEGNANTE

Per le scuole primarie e secondarie di I grado



**NON  
SPRECCARE?**

**MI  
PIACE!**



**SPRECCARE  
NON  
VALE!**



## Introduzione Auchan

Educare al consumo responsabile e combattere lo spreco di risorse è oggi più che mai un obiettivo della nostra azienda, che parte dai nostri valori d'impresa e si traduce in una precisa responsabilità.

Per questo, da tempo abbiamo avviato un percorso di riduzione del nostro impatto ambientale: energia, acqua, trasporti, rifiuti e imballaggi sono gli assi di lavoro su cui l'azienda concentra il proprio impegno, nella consapevolezza che la sostenibilità ambientale sia direttamente associata a quella economica, generata da una maggiore efficienza nella gestione delle risorse naturali.

Ci stiamo impegnando anche in attività di sensibilizzazione per i cittadini in merito alla lotta contro gli sprechi domestici. Da una ricerca che abbiamo supportato, svolta da Gfk Eurisko per conto di WWF ad ottobre 2013, risulta che le famiglie italiane buttano complessivamente 1,2 milioni di tonnellate di cibo all'anno, corrispondenti a 316 euro in media per ogni nucleo familiare.

Ci piace pensare che creare un'alleanza con chi educa per vocazione e professione sia un'azione egualmente indispensabile per agire concretamente sul cambiamento a cui tutti sono chiamati. È da questa responsabilità che nasce il progetto per la scuola e la collaborazione con la piattaforma Scuola Channel: l'iniziativa mette a disposizione di insegnanti e studenti nuove risorse per riflettere e capire cosa significa lo spreco per la nostra società e per il futuro. Nuove perché allineate con l'evoluzione della scuola e con il mondo dei nativi digitali, ma anche perché hanno l'ambizione di provocare una visione più ampia dello spreco e la sua trasformazione in un concetto positivo.

Lo facciamo con un approccio ludico e multimediale inclusivo: gli strumenti e contenuti digitali messi a disposizione da Scuola Channel sono sostenibili e pensati per essere fruibili anche in forma tradizionale.

Ci piace anche mettere in comune valori come il rispetto per le persone e l'ambiente, la condivisione del sapere, la solidarietà, l'innovazione, a cui la scuola dà sostanza pedagogica, e ai quali anche noi cerchiamo di ispirarci nelle nostre azioni e collaborazioni con partner come il WWF, il Banco Alimentare, Telethon.

È un percorso lungo, oltre che impegnativo e ci coinvolge tutti, ad ogni livello. Ma non basta. C'è molto da fare e da fare insieme.

Il progetto educativo e il concorso che qui vi presentiamo è il nostro primo passo verso una nuova collaborazione con voi, con i vostri studenti e con le loro famiglie. Ci auguriamo di proseguire il viaggio insieme per non sprecare l'opportunità di far crescere nei giovani la motivazione a migliorare la qualità della vita

**SPRECARÈ  
NON  
VALE!**



## Il percorso ludico educativo e il grande concorso vi aspettano su Scuola Channel.

**Partecipate a un'esperienza ludico-educativa multimediale ricca di valori: È UN'OCCASIONE DA NON SPRECARE.**

Con il progetto **SPRECARE NON VALE!** e il grande concorso **"Non sprecare? Mi piace!"** si apre una nuova coinvolgente occasione formativa per:

- **affrontare il tema dello spreco in modo originale**, attraverso contenuti ludico-digitali Scuola Channel e un percorso multidisciplinare da gestire in autonomia, aperto alla didattica multimediale e alle potenzialità formative dell'edutainment.
- **avviare un'azione didattica** in cui l'approccio ludico dei giochi on-line per gli studenti facilita l'apprendimento attivo, il raggiungimento di competenze di cittadinanza attiva e potenzia le abilità da conquistare nelle diverse discipline. Attraverso l'interazione ludica con le realtà simulate dei giochi digitali, bambini e ragazzini entrano in relazione diretta con i contenuti e, divertendosi, mettono in azione le loro capacità cognitive e la loro motivazione a saper fare.
- **sviluppare un percorso educativo** in modo flessibile e personalizzato, con il sostegno di risorse digitali gratuite accessibili a tutti gli stili di insegnamento
- **avere a disposizione una piattaforma digitale dedicata alla scuola e alle famiglie** dove interagire, condividere, collaborare, dare visibilità ai lavori e alle buone pratiche realizzate in classe. Grazie alla possibilità di accesso allargato ai contenuti e gli strumenti educativi del portale, si migliora l'azione educativa partecipata: i bambini e ragazzini condividono a casa l'attività ludico-educativa e favoriscono così un positivo raccordo fra docenti e genitori.

**Il progetto inizia ora ma continua sino all'EXPO 2015! Con nuovi contenuti, nuove risorse e un nuovo concorso sempre su Scuola Channel: prima si comincia, meglio si arriverà al traguardo.**



## Un progetto innovativo mette in gioco lo spreco nelle scuole

Si parla molto di spreco e soprattutto di spreco alimentare, argomento trasversale ai sottotemi che EXPO 2015 invita le scuole ad affrontare con progetti mirati a costruire nelle giovani generazioni una **nuova consapevolezza sul cibo e sulla sostenibilità**.

In vista di questo appuntamento, ma non solo, nasce **SPRECARE NON VALE!**, il progetto di edutainment, promosso dal Gruppo Auchan sulla nuova piattaforma digitale Scuola Channel. Il progetto, rivolto **a partire dall'anno scolastico 2013-2014 alle scuole primarie e secondarie di primo grado**, ha un approccio doppiamente innovativo: sul piano dei contenuti, perché permette di avvicinare gli studenti al concetto di spreco in tutte le sue forme, proponendolo come occasione concreta per cogliere l'opportunità di utilizzare al meglio ogni risorsa; sul piano metodologico in quanto offre una **modalità digitale e multimediale da Scuola 2.0** per sviluppare un percorso multidisciplinare e coinvolgente per gli studenti, attraverso il canale Scuola Channel.

### Lo spreco: un concetto da esplorare in tutte le dimensioni

Come si trasmette il concetto di spreco a chi, come i bambini e i preadolescenti, è abituato a una crescente disponibilità di beni e risorse? È fondamentale accompagnarli ad una riflessione sul loro valore e sulle implicazioni che una scelta di consumo comporta: il progetto educativo lo fa, mettendoli **"in situazione"** con una chiave educativa vicina al loro linguaggio e capace di **motivare alla riflessione e all'azione**.

SPRECARE NON VALE! si innesta sulle educazioni alla sostenibilità e al consumo consapevole, finora praticate nella scuola, proponendo una esplorazione nuova del tema **"spreco"**: il concetto negativo, che ci impoverisce di valori, non è solo gettare via qualcosa che può ancora servire, ma è un **mettere a rischio** ciò che abbiamo oggi, tutti quanti. Significa non cogliere con un gesto quotidiano l'**opportunità** di costruire un mondo e un ambiente migliore per sé e per tutti.

Attraverso i giochi interattivi e gli spunti disciplinari proposti, i diversi aspetti dello spreco vengono "scoperti" per poi essere indagati per comprenderne le dinamiche e le ricadute sull'ambiente. Tutto ciò partendo dall'alimentazione per abbracciare gli ambiti di vita in cui si è necessario acquisire una **consapevolezza nell'uso delle risorse** e nello sviluppo umano e sociale: energia, rifiuti, tempo, danaro, talenti e potenzialità personali.

Questa impostazione che caratterizza il progetto intende avvicinare gli studenti alla comprensione del valore delle risorse, dei prodotti di consumo, delle proprie potenzialità. Non solo per **promuovere un atteggiamento critico** nei confronti del loro quotidiano ma anche per **motivare a un'azione etica, sostenibile, solidale**.

**SPRECARE  
NON  
VALE!**



**Spreco** → **Opportunità**

**Inconsapevolezza** → **Consapevolezza**

**Passività** → **Attivazione e azione**

**Individualismo** → **Solidarietà**

## Gli obiettivi educativi

- Promuovere una consapevolezza del consumo come atto intelligente in ogni ambito di vita
- Far maturare il senso di responsabilità e orientare al rispetto delle risorse naturali, umane, sociali ed economiche
- Favorire lo sviluppo di competenze, quali l'autonomia, l'assunzione di un atteggiamento critico, la progettualità
- Motivare all'azione, alla condivisione e partecipazione attiva
- Sensibilizzare alla solidarietà e alla gratuità
- Offrire un'occasione di buone pratiche per prepararsi all'EXPO 2015.

## Gli strumenti del percorso

Per sviluppare il percorso educativo, SPRECARRE NON VALE! mette a disposizione delle scuole la nuova piattaforma digitale SCUOLA CHANNEL, nella quale sono scaricabili **materiali per docenti** e fruibili direttamente **format digitali per la classe**, appositamente concepiti per "apprendere, giocando".

 **LA GUIDA DOCENTI**, in formato e-book e pdf: qui ogni insegnante trova la presentazione del percorso multidisciplinare e trasversale, i valori guida, la sua articolazione e, soprattutto, una serie di **piste** e di **suggerimenti per affrontare il tema** nelle diverse discipline e aree d'insegnamento, prima di tutte Cittadinanza e Costituzione.

 **UN GIOCO DI RUOLO** per le scuole primarie: il gioco digitale si basa su una serie di ambienti di consumo nei quali occorre, attraverso l'utilizzo di carte speciali, **individuare e combattere gli sprechi con pratiche sostenibili**. Tutto ciò all'interno di una cornice che ripropone i diversi scenari in cui si possono verificare situazioni di spreco (la cucina, il soggiorno, la cameretta, il cortile/giardino e il supermercato). La **versione stampabile** del gioco permette anche di condurlo in classe in modo creativo e ancor più partecipato, oltre a fornire spunti creativi su ulteriori ambientazioni.

 **FUMETTO DIGITALE** per le scuole secondarie di I grado: un'avventura a fumetto, **da sfogliare on-line ma anche stampabile**, in cui gli studenti si immergono nella missione di 3 superpersonaggi, Paladini di Gaia, contro la S.P.R.E.C.A. (Società Proliferazione Rifiuti E Corruzione Alimentare) una terribile società che vuole contaminare il mondo di rifiuti. Attraverso speciali dispositivi, i ragazzi sono chiamati a **superare prove e quiz su spreco alimentare, energetico**, per aiutare i Paladini a trovare la soluzione anti-spreco. Anche il fumetto ha una versione da stampare.

 **GUIDA FAMIGLIE** in formato e-book e pdf: una guida che introduce i genitori al percorso sviluppato in classe e agli obiettivi educativi, offrendo **suggerimenti e consigli per continuare a casa** quanto appreso in classe, con il buon esempio e con una serie di piccole attività quotidiane da condividere con i figli.

**SPRECARRE  
NON  
VALE!**



## IL GRANDE CONCORSO NON SPRECARE? MI PIACE!

Una bella opportunità per promuovere buone pratiche sostenibili.

Il concorso **NON SPRECARE? MI PIACE!**, promosso dalla nuova piattaforma digitale **SCUOLA CHANNEL** e dal Gruppo Auchan, rivolge alle classi della scuola primaria e secondaria di I grado l'invito a **individuare momenti di spreco** nella vita quotidiana e a **"convertirli"** in occasioni di buon utilizzo di tutte le risorse.

Cibo, acqua, energia, tempo, denaro, anche la propria creatività e talento, sono beni preziosi per sé, per gli altri e per l'ambiente: **creare la consapevolezza dello spreco** è un obiettivo indispensabile per la formazione delle nuove generazioni e **NON SPRECARE? MI PIACE!** lo sostiene con una sfida divertente in cui piccoli e più grandicelli possono sentirsi protagonisti, andando a **caccia dei gesti** e delle scelte **poco sostenibili** disseminati **nella vita di ogni giorno**.

Dal cibo avanzato e buttato nella pattumiera, a quello comprato in eccesso, agli apparecchi inutilmente tenuti accesi, ma anche ai rifiuti non raccolti in modo differenziato o non riusati con un po' di fantasia. Senza escludere l'investimento in tempo, soldi o intelligenza persi in ciò che non è importante e utile... Gli esempi sono ovunque, dobbiamo dire "purtroppo", ma il concorso stimola a cercare quelli meno evidenti e conosciuti, proprio per **sollecitare** con l'aiuto dell'insegnante, **uno sguardo più acuto e critico** su ciò che ci circonda. E, naturalmente, per avere più probabilità di essere nominati vincitori e conquistare i premi in palio.

La sfida si presta ad essere avviata subito, in parallelo con lo sviluppo e del percorso **SPRECARE NON VALE!**, attivando la classe attraverso semplici attività di ricognizione e piccole esperienze collaborative per cominciare a **creare entusiasmo** e voglia di cimentarsi in questa prova. Via, via, grazie ai giochi digitali su Scuola Channel e le attività suggerite nella Guida insegnanti, sarà facile passare dal concreto al concetto astratto, facendo comprendere le implicazioni dello spreco e soprattutto **motivando al valore di un'azione positiva e sostenibile**.

**Il concorso è aperto anche** alla partecipazione dei **singoli studenti** e delle loro **famiglie**, con l'intento di coinvolgere i genitori sul tema affrontato in classe: collaborando a casa sulle buone pratiche anti-spreco, potranno così rafforzare la motivazione dei propri figli, ma anche la propria!

La piattaforma **SCUOLA CHANNEL** prevede infatti l'iscrizione dei bambini e dei ragazzini con la tutela del genitore, proprio per mettere a disposizione i contenuti educativi digitali e le iniziative presenti sul canale anche a casa.



**SPRECARE  
NON  
VALE!**



# NON SPRECARE? MI PIACE!



## COME SI PARTECIPA?

Partecipare al concorso **NON SPRECARE? MI PIACE!** è un'esperienza coinvolgente, di valore educativo e, soprattutto, facilmente praticabile.

**Il concorso prevede 2 diverse modalità di partecipazione:**

- **TESTIMONIARE LO SPRECO:**

identificare un momento/tipologia di spreco quotidiano e rappresentarlo nel modo più efficace (particolarmente consigliato alle scuole primarie o ai bambini da 6 a 10 anni)

- **COMUNICARE UN MODO PER TRASFORMARE LO SPRECO IN RISORSA:**

proporre un gesto/buona pratica per cogliere l'occasione nel contesto quotidiano di non sprecare qualcosa (alimenti, ma anche energia, imballaggi, tempo... (particolarmente consigliato alle scuole secondarie di I grado o ai ragazzi dagli 11 ai 13 anni)

## Il regolamento del concorso

Il concorso **NON SPRECARE? MI PIACE!** si rivolge per **l'anno scolastico 2013-2014** alle classi **della scuola primaria e secondaria di I grado** e ai **singoli studenti fra i 6 e i 13 anni** di età.

Per partecipare è **necessario essere iscritti** al portale **www.scuolachannel.it**

La partecipazione al concorso è **gratuita**.

Il concorso chiede di realizzare un **elaborato sullo spreco di risorse** di qualsiasi tipo, sia testimoniando un gesto di spreco, sia proponendo un'azione capace di ridurre o trasformare lo spreco in risorsa.

Le classi possono partecipare con **uno o più lavori di gruppo** che dovranno essere composti in un unico elaborato, spedito in formato digitale. In ogni caso verrà premiata tutta la classe.

I **singoli studenti**, iscritti al concorso sotto la tutela di un genitore al portale **www.scuolachannel.it**, possono partecipare con un elaborato singolo. In questo caso verrà premiato il singolo concorrente.

Sono previste 3 categorie di concorrenti:

**SCUOLE PRIMARIA**

**SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**

**SINGOLO STUDENTE**



# SPRECARE NON VALE!



**NON  
SPRECARE?  
MI  
PIACE!**



## Elaborati

Per la composizione degli elaborati, le classi o i singoli studenti potranno scegliere la **forma espressiva** che riterranno **più efficace**, purché digitale o **inviata in formato digitale**:

Gli elaborati testuali o visivi dovranno essere fotografati o scannerizzati in uno dei seguenti formati: jpg, pdf,... per quelli visivi o testuali, in MPEG, MP4, WMV,...

Tutti gli elaborati dovranno essere completati con un **Titolo** efficace, a scelta dei partecipanti, che veicoli un messaggio in coerenza con l'iniziativa.

Gli elaborati dovranno essere **caricati** dall'insegnante nell'**apposita area del progetto** Auchan "Sprecare non vale!" dedicata al Concorso, nel sito **www.scuolachannel.it**, , **entro e non oltre il 31 maggio 2014**. Farà fede la data di caricamento sul sito.

*Fra tutti gli elaborati inviati entro la scadenza, entro il 10 luglio 2014 verranno selezionati a insindacabile giudizio di una Giuria i 3 migliori elaborati di ogni categoria, in base a criteri di pertinenza al tema, originalità e valore del contenuto, efficacia della comunicazione.*

## La giuria assegnerà inoltre:

**1 premio speciale per la classe** all'elaborato che in assoluto (fra tutte le classi partecipanti della scuola primaria e scuola secondaria di I grado) dimostrerà di esprimere meglio degli altri il processo collaborativo di tutta la classe.

**1 Menzione speciale agli elaborati di ciascuna categoria, classificati rispettivamente al 4°, 5°, 6°, 7° e 8° posto.**

La Giuria procederà a nominare i vincitori, solo dopo aver verificato che lo studente singolo 1° classificato non appartenga alla classe vincitrice; in caso contrario, il premio allo studente singolo verrà assegnato al 2° classificato di questa categoria.

**SPRECARRE  
NON  
VALE!**



# NON SPRECARE? MI PIACE!



## Cosa si vince?

I 3 vincitori assoluti (uno per ciascuna delle 3 categorie) vinceranno:



### 1° premio

1 Tablet QILIVE 9,7"  
QUAD CORE



### 2° premio

4 gift-card "Regalami"  
Auchan per un valore  
complessivo di  
€ 100,00



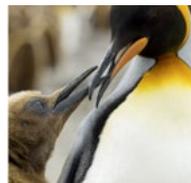
### 3° premio

2 gift-card "Regalami"  
Auchan\* per un valore  
complessivo di € 50,00



### Menzione speciale

(dal 4° all'8° premio) per la scuola:  
iscrizione per la classe al programma  
Panda Rangers composto da 1  
cartello classe WWF Panda Rangers e  
una Tessera personale valida per un anno  
per ogni alunno con la quale entrare  
gratuitamente nelle oltre 100 Oasi WWF.



### Menzione speciale

(dal 4° all'8° premio) per i partecipanti  
singoli: un'adozione di una specie in  
pericolo WWF con scheda della specie,  
certificato personalizzato, e un tenero  
peluche.



### Premio speciale per la scuola:

1 voucher del valore di 500 € da  
utilizzare per la gita all'oasi WWF più  
vicina alla scuola.

Tutti i **vincitori** avranno uno **spazio esclusivo a disposizione sul portale [www.scuolachannel.it](http://www.scuolachannel.it)**

La partecipazione a questo concorso implica l'accettazione completa del suo regolamento.

Il materiale pervenuto non verrà restituito e sarà conservato presso Scuola Channel.

La comunicazione delle **nomine dei vincitori** verrà **effettuata** alle scuole e ai singoli partecipanti **entro il 10 luglio 2014**.

# SPRECARE NON VALE!



## Spunti e suggerimenti per partecipare e realizzare un elaborato vincente

Ci sono molti modi per cominciare a coinvolgere la classe nella sfida lanciata dal concorso: se avete già sviluppato, come è probabile, l'argomento della sostenibilità ambientale, basterà un piccolo richiamo alle risorse limitate del pianeta e all'uso che ne facciamo ogni giorno, anche nelle piccole azioni quotidiane. Se, invece, ancora non avete toccato il tema nelle vostre discipline, **potrete iniziare con i giochi sulla piattaforma Scuola Channel** e con le attività proposte dal percorso SPRECARE NON VALE!. In ogni caso, presentare il concorso come occasione per mettere in gioco la capacità di dare un proprio contributo riconosciuto e premiato è il primo passo per creare un buon clima di collaborazione e motivazione.

## Come attivarsi per il concorso?

**Andare a caccia di sprechi:** una prima attività che piace molto ai bambini è quella della ricognizione nei diversi ambienti di vita. Cosa consumo a casa? Il cibo lo mangio tutto o lo avanzo?

L'acqua che bevo o che consumo in bagno o in cucina la uso tutta o magari...? E per quanto riguarda la luce o l'energia elettrica? Lascio la TV o il computer accesi (o in stand-by) anche quando non li utilizzo? Faccio un elenco di tutto ciò che buttiamo nella pattumiera di casa: ci sono solo rifiuti umidi inutilizzabili o materiali di plastica e carta? Facciamo la raccolta differenziata in famiglia? Chiedo alla mamma di comprare cibi o oggetti che mi servono davvero o qualche volta mi lascio tentare da qualche piccola voglia del momento?

**Ognuno osserva, e si sente responsabilizzato**, e poi, insieme, **si passa alla raccolta dei dati** (che si possono anche elaborare in semplici elenchi ragionati o in piccoli grafici nell'ora di matematica): riflettendo sui risultati dell'indagine, quale di questi sprechi vogliamo combattere, diventando i reporter della sostenibilità? Allora, **per fare un vero scoop, cerchiamo gli sprechi nascosti**, quelli che non tutti conoscono ma che hanno il loro peso sull'ambiente e sul futuro. Per esempio, il cibo comprato in eccesso o mal conservato, i barattoli di vetro o gli oggetti in vari materiali buttati, mentre si potrebbero riutilizzare, ma anche un collage di foto di sprechi attorno a noi (un bidone della differenziata pieno di oggetti di materiali diversi, l'albero dei giardini mal tenuto, la lavatrice in funzione con poco carico, ...).



**SPRECARE  
NON  
VALE!**



**Trasformare gli sprechi in risorsa/opportunità:** le classi delle **scuole secondarie di I grado** possono affrontare la sfida con **un grado di complessità in più:** dopo aver individuato una forma non banale di spreco, la classe può cimentarsi nel compito di proporre come ridurla o trasformarla in una risorsa utile: per esempio, una gustosa ricetta salva-avanzi, un colorato e personalizzato contenitore di cartone per i DVD o gli adesivi del cuore, una creazione artistica realizzata con il PET delle bottiglie (dai fiori, ai braccialetti, a ...), un dono alimentare, di tempo dedicato o di "denaro risparmiato" a una persona bisognosa del quartiere,...



NON SPRECARE? MI PIACE! **premia l'originalità delle idee e delle scoperte:** pronti allora a scovare forme di spreco non scontate e a proporre nuovi gesti positivi! Con il piacere di rappresentarli nel modo più efficace e collaborativo possibile.

La tipologia di elaborati previsti dal concorso è ampia e prevede **solo un requisito:** gli elaborati dovranno essere in **formato digitale.** Quindi se con la classe avete intenzione di realizzare un elaborato testuale o visivo su carta, basterà poi fotografarlo o scansarlo per caricarlo poi nell'apposita area del progetto Auchan "SPRECARE NON VALE!" dedicata al Concorso, nel sito di **Scuola Channel.**

Il lavoro di gruppo per il concorso fa sperimentare come la condivisione di idee e di energie immaginative sia un bell'esempio di buona pratica di non spreco delle proprie capacità. Il risultato? Un prezioso contributo che ogni studente e tutta la classe sarà soddisfatta di aver realizzato e che diventerà un'esperienza da ripetere nel quotidiano.





# NON SPRECARE? MI PIACE!



## Qualche esempio...

**La storia di .... sprecati:** dopo aver individuato alcune forme di spreco, ci si può immedesimare negli alimenti/oggetti/beni sprecati: tutti insieme, per ognuno di questi o per uno solo, si cerca di immaginare cosa possono provare le cose sprecate, facendo un bell'esercizio di empatia. I pensieri che emergono possono diventare ingredienti per una piccola storia o per una poesia o testo di una canzone da cantare tutti insieme. Sarà per i più piccoli un bellissimo **video** contro lo spreco!



**Gesti spesi male:** perché non fotografare azioni quotidiane in cui si sta sprecando qualcosa? Le foglie di verdura scartate, la banana ormai marcia dimenticata nello zaino, la tv e il computer accesi contemporaneamente, l'acqua utilizzata per riempire le pistole giocattolo, la carta buttata ... A casa, a scuola, nel quartiere ognuno fotografa il gesto e insieme si selezionano le foto e si crea uno scoop digitale sullo spreco. Naturalmente con un bel titolo. E, se si vuole, con qualche commento.

Lo spreco? Cambia da così a così! Da cosa nasce cosa... Scateniamo la creatività dei più grandicelli, invitandoli trovare alcune forme di spreco nascoste, anche minimali: come ridurle o trasformarle in qualcosa di utile a sé e agli altri? I più grandi possono realizzare una presentazione, es. power point, con animazioni, inserendo per ogni spreco anche il gesto positivo in forma di recupero, riutilizzo, dono, ... oppure un piccolo video dove mostrare nuovi oggetti trasformati dalla creatività dei ragazzini.

*Collage anti-spreco, fumetti, foto reportage, creazioni artistiche con materiali di recupero e imballaggi, ... lasciate libera espressione all'immaginazione dei vostri studenti e guidateli alla realizzazione di un elaborato da premiare!*

# SPRECARE NON VALE!