



ISTITUTO COMPRENSIVO CLAUDIO PUDDU
 Via Isola di Lero 81 - 59100 Prato (PO) Tel. 0574 653124 - fax: 0574 721602
 Codice Ministeriale POIC81600A – Codice Fiscale 84032340485
www.pudduprato.edu.it -mail: poic81600a@istruzione.it - PEC: poic81600a@pec.istruzione.it

ANNIBALE, IL SERPENTE SOSTENIBILE

Traffic Snake Ga



Collaborazioni

Soggetti istituzionali che partecipano al progetto

- Lega Ambiente
 - Euromobility
-

Durata del progetto

Progetto annuale a. s. 2020-21 (Marzo-Giugno)

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

Destinatari del progetto, ordine di scuola

Scuola Primaria "C. Puddu"

TUTTI

Partecipanti al progetto

Classi interne coinvolte

Tutte

Genitori allievi coinvolti

Tutti

Numero allievi coinvolti

Tutti

Personale coinvolto nel progetto

Docenti della scuola

Tutti

Personale ausiliario coinvolto

Tutto

Risorse strumentali

- Tabellone di gioco (4m x 1m) per tutta la scuola
- Punti per ogni classe in 5 colori per ogni modalità di spostamento.
- Adesivi verdi per ogni classe da attaccare al tabellone di gioco
- Adesivi premio per i bambini

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Annibale, il Serpente Sostenibile è una campagna di comunicazione efficace rivolta alle scuole Primarie il cui obiettivo è la promozione della pedonalità, dell'uso della bicicletta o del trasporto pubblico per andare a scuola.

Annibale vuole incoraggiare i genitori e i bambini a spostarsi in modo sostenibile. Ai bambini piace andare a piedi e in bicicletta e ciò permette loro di acquisire competenze sull'utilizzo delle strade e sulla sicurezza stradale. Inoltre, ciò è importante per la loro autonomia e la loro crescita. Andare a scuola rispettando l'ambiente è un bene per l'ambiente stesso e per la salute dei bambini.

L'esperienza maturata ha dimostrato che la campagna può aumentare con successo l'utilizzo di modalità di spostamento sostenibili e ridurre la CO2. La Rete europea Traffic Snake Game vuole continuare a diffondere questa buona pratica dentro e fuori l'Europa.

FINALITA'

- Favorire l'adozione di comportamenti corretti per la salvaguardia della salute e del benessere personale
- Promuovere la pedonabilità e l'uso di mezzi altri dal trasporto privato
- Rafforzare l'autonomia di ciascun alunno

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

- Cogliere il valore delle scelte individuali nella tutela dell'ambiente
- Conoscere e rispettare le regole del pedone
- Prendersi cura di sé

FASI DI LAVORO

Fase 1: Sondaggio con scheda di monitoraggio ad alzata di mano, per acquisire come gli alunni arrivano a scuola. Da effettuare senza preavviso.

Fase 2: Promuovere la pedonabilità: conoscenza dei risultati della pre-indagine e scelta di strategie e metodologie da promuovere in ogni classe, affinché sempre un più alto numero di alunni scelga mezzi diversi dall'auto privata per raggiungere al mattino la scuola

Fase 3: Comunicazione del gioco agli alunni e alle famiglie tramite foglio informativo

Fase 4: Guadagnare punti per gli spostamenti sostenibili: due settimane di gioco in cui fare il sondaggio ogni mattina

Fase 5: Assemblaggio: attaccare gli adesivi sul tabellone di gioco

Fase 6: Premiazione degli alunni secondo gli obiettivi fissati sul cartellone di gioco. Al raggiungimento della testa del serpente premio maggiore.

Fase 7: Sondaggio di controllo: da effettuare dopo tre settimane

dalla fine del gioco, sempre senza preavviso, per verificare gli effetti a lungo termine.

AMBITI DI ATTIVITA'

- Educazione Civica
- Arte ed Immagine
- Italiano

VERIFICA - VALUTAZIONE - MONITORAGGI

Verifica e valutazione tramite scheda di monitoraggio

Strumenti di valutazione:

- Osservazione sistematica
- Schede operative
- Colloqui e analisi delle performance
- Focus group

Documentazione

fotografica
