



RH S.r.l. socio unico

Corso De Gasperi 21 - 20821 Meda (MB)

P.IVA / C.F. 14462570962

Tel. 335 248212 - rhsrl25@gmail.com - Rh@pec12.it

PROPOSTA PROGETTUALE DI FORMAZIONE

D.M. 33/2026 - Educazione alla Cittadinanza Ambientale

12 Moduli Laboratoriali da 30 ore per Scuola Primaria e Secondaria di I Grado

Progetto: _____ - CNP: _____ - CUP: _____

Prot. RH-DM33-_____/2026

Oggetto: proposta progettuale per la realizzazione dei percorsi di educazione alla cittadinanza ambientale finanziati con il D.M. 33/2026.

Spett.le Istituzione Scolastica,

RH S.r.l. socio unico, con sede in Meda (MB), opera nella progettazione e nell'erogazione di percorsi formativi per le istituzioni scolastiche di ogni ordine e grado ed è presente sul Mercato Elettronico della Pubblica Amministrazione (MePA).

Con la presente si sottopone a codesta Istituzione la proposta progettuale di seguito articolata, predisposta in coerenza con le tipologie di intervento previste dal D.M. 33/2026. L'offerta è formulata esclusivamente per percorsi completi chiavi in mano: RH S.r.l. assume la responsabilità della progettazione di dettaglio, dell'erogazione, del materiale didattico e del presidio organizzativo di ciascun modulo.

1. ARTICOLAZIONE DELL'OFFERTA

La proposta declina 12 moduli laboratoriali originali da 30 ore ciascuno, per complessive 360 ore, con equa copertura tra Scuola Primaria (6 moduli) e Scuola Secondaria di Primo Grado (6 moduli). Le metodologie adottate sono attive e laboratoriali: laboratorio scientifico, Service Learning, Debate, coding e STEM, cartografia digitale, CLIL in lingua inglese, role-playing ed educazione al gusto circolare.

Ogni modulo è articolato in cinque fasi operative con indicazione delle ore dedicate, è presidiato da un formatore esperto affiancato da un tutor d'aula e si conclude con un momento di restituzione aperto alla comunità scolastica.

I moduli 8, 9 e 11 della secondaria di primo grado integrano l'uso guidato dell'intelligenza artificiale: riconoscimento dei contenuti sintetici e verifica delle fonti nel Debate, classificazione automatica delle immagini satellitari nel laboratorio GIS, addestramento di un modello di riconoscimento immagini nei prototipi del maker lab.

L'Istituto può attivare l'intero percorso oppure selezionare i singoli moduli coerenti con il proprio progetto autorizzato; i moduli sono indipendenti tra loro e attivabili in qualunque combinazione.

2. SCUOLA PRIMARIA - 6 MODULI

MODULO 1: ECO-LAB: SCIENZIATI DELLA NATURA E DEL CLIMA IN AZIONE

Target e Durata: Scuola Primaria (Classi III, IV, V) | 30 Ore

Tipologia Intervento (DM 33/2026): Iniziative di cittadinanza ambientale e sviluppo sostenibile

Approccio / Ambito: STEM & Biologia Esperienziale

Descrizione e Finalità: Un percorso immersivo di scoperta dei fenomeni naturali, delle risorse energetiche e dell'impatto climatico sui micro-ecosistemi, per avvicinare gli alunni al metodo scientifico sperimentale.

Obiettivi:

- Acquisire le fasi del metodo scientifico sperimentale: osservare, formulare ipotesi, verificare, registrare i dati.
- Riconoscere gli elementi di un ecosistema e le relazioni tra acqua, suolo, aria ed energia.
- Comprendere il legame tra comportamenti quotidiani, consumo di risorse e cambiamento climatico.

- Saper documentare e comunicare i risultati di un'osservazione con un linguaggio scientifico di base.

Attività Laboratoriali:

- Fase 1 - Allestimento del laboratorio da campo (6 ore): scelta e delimitazione di un'area del giardino scolastico, costruzione di strumenti di misura artigianali (pluviometro, anemometro, meridiana), predisposizione del quaderno di bordo del piccolo ricercatore.
- Fase 2 - Esperimenti su acqua e suolo (8 ore): prove di filtrazione e permeabilità, confronto tra campioni di terreno, test di torbidità e di acidità con indicatori naturali (cavolo rosso), semina comparata in substrati diversi.
- Fase 3 - Energia e clima (8 ore): esperimento dell'effetto serra in bottiglia, costruzione di un forno solare di cartone e di un mulinello eolico, rilevazione quotidiana di temperatura e umidità con tabella dei dati.
- Fase 4 - Terrarium e micro-ecosistema (5 ore): realizzazione del terrarium di classe, osservazione del ciclo dell'acqua in miniatura, diario di crescita settimanale con disegni e misurazioni.
- Fase 5 - Restituzione (3 ore): allestimento di una mostra scientifica con poster, fotografie e dimostrazioni dal vivo condotte dagli alunni per le altre classi e le famiglie.

MODULO 2: ECO-GUARDIANI DELLA SCUOLA: REGOLE E VALORI GREEN

Target e Durata: Scuola Primaria (Classi IV, V) | 30 Ore

Tipologia Intervento (DM 33/2026): Ambiente e legalità

Approccio / Ambito: Gioco di Ruolo & Diritto Ambientale per Bambini

Descrizione e Finalità: I bambini apprendono l'importanza delle regole poste a tutela dell'ambiente, sviluppando la capacità di riconoscere le buone e le cattive pratiche e di comprendere il valore dei beni comuni.

Obiettivi:

- Conoscere le principali regole a tutela dell'ambiente a scuola, in casa e nel quartiere.
- Distinguere comportamenti corretti e scorretti motivandone le conseguenze.
- Comprendere il concetto di bene comune e di responsabilità condivisa.
- Sviluppare ascolto attivo, capacità di argomentazione e rispetto del turno di parola.

Attività Laboratoriali:

- Fase 1 - Le regole dell'ambiente (6 ore): lettura di casi semplificati, costruzione del cartellone delle regole, giochi a squadre sul riconoscimento di buone e cattive pratiche.
- Fase 2 - Il Tribunale dell'Ambiente (10 ore): assegnazione dei ruoli (giudice, difensore, accusa, testimoni, cancelliere) e istruzione di tre casi scolastici - spreco di acqua nei bagni, rifiuti abbandonati in cortile, luci accese inutilmente - con udienze simulate, verdetto motivato e sanzione riparativa.
- Fase 3 - Decalogo della Classe Sostenibile (6 ore): stesura partecipata delle regole, votazione, firma collettiva e affissione in aula e negli spazi comuni.
- Fase 4 - Caccia alle notizie false (5 ore): confronto tra notizie vere e inventate sul clima, criteri di verifica alla portata dei bambini (chi lo dice, quando, dove), realizzazione del poster "vero o falso".
- Fase 5 - Restituzione (3 ore): presentazione del decalogo all'assemblea di plesso e consegna simbolica del distintivo di Eco-Guardiano.

MODULO 3: IMPRONTA ZERO: ECONOMIA CIRCOLARE E CONSUMI CONSAPEVOLI

Target e Durata: Scuola Primaria (Classi III, IV, V) | 30 Ore

Tipologia Intervento (DM 33/2026): Educazione civica

Approccio / Ambito: Educazione Civica, Finanziaria ed Economia Circolare

Descrizione e Finalità: Un percorso che unisce l'educazione civica e la consapevolezza economica alla sostenibilità, spiegando agli alunni come le scelte d'acquisto e l'uso delle risorse impattino sulla collettività.

Obiettivi:

- Comprendere il legame tra scelte di consumo, risorse impiegate e rifiuti prodotti.
- Acquisire i concetti di economia circolare, riuso e riciclo.
- Sviluppare competenze di base di educazione finanziaria: bisogno e desiderio, costo, risparmio.

- Misurare e ridurre l'impronta ecologica della classe e della propria famiglia.

Attività Laboratoriali:

- Fase 1 - Dal bisogno al rifiuto (5 ore): gioco del supermercato consapevole, lettura delle etichette e degli imballaggi, classificazione dei materiali e dei relativi tempi di degradazione.
- Fase 2 - Simulazione di gestione delle risorse (7 ore): gioco a squadre su acqua, energia e cibo con budget limitato, discussione delle scelte compiute e delle conseguenze collettive.
- Fase 3 - L'impronta della mia famiglia (6 ore): questionario da compilare a casa, calcolo guidato dell'impronta ecologica, rappresentazione dei dati con grafici semplici e confronto tra le classi.
- Fase 4 - Officina del riciclo creativo (9 ore): produzione di carta riciclata fatta a mano, riuso di imballaggi per contenitori e giochi, realizzazione del catalogo illustrato degli oggetti rinati.
- Fase 5 - Restituzione (3 ore): mercatino del riuso a costo zero e presentazione dei grafici dell'impronta ecologica alle famiglie.

MODULO 4: URBAN OASIS: DALLA SCUOLA ALLA CITTÀ CON LA BIODIVERSITÀ

Target e Durata: Scuola Primaria (Classi IV, V) | 30 Ore

Tipologia Intervento (DM 33/2026): Adozione o recupero di spazi verdi, luoghi pubblici, parti di patrimonio, aree scolastiche in disuso

Approccio / Ambito: Service Learning & Rigenerazione Urbana

Descrizione e Finalità: Laboratorio pratico per la riqualificazione e la rigenerazione di un'area scolastica o verde trascurata, mettendo la cura del territorio al centro dell'apprendimento.

Obiettivi:

- Riconoscere il valore della biodiversità urbana e il ruolo degli insetti impollinatori.
- Saper leggere e rappresentare uno spazio attraverso una mappa e semplici misurazioni.
- Progettare e realizzare un intervento concreto di cura di un'area verde.
- Assumere responsabilità continuative nella manutenzione di un bene comune.

Attività Laboratoriali:

- Fase 1 - Mappatura dell'area (6 ore): rilievo dello spazio in disuso, misurazioni e fotografie, censimento delle piante e degli insetti presenti, disegno della mappa dello stato di fatto.
- Fase 2 - Progettazione partecipata (6 ore): raccolta delle proposte in assemblea di classe, scelta delle essenze adatte agli impollinatori, disegno del progetto e calendario dei lavori.
- Fase 3 - Realizzazione dell'oasi (10 ore): preparazione del terreno, semina e piantumazione delle aiuole, costruzione di rifugi per insetti con canne, pigne e legno di recupero, posa di una piccola fonte d'acqua.
- Fase 4 - Cartellonistica e adozione (5 ore): realizzazione dei cartelli botanici illustrati, schede delle piante, stesura del patto di cura con i turni di manutenzione affidati alle classi.
- Fase 5 - Inaugurazione (3 ore): apertura dell'oasi alla comunità scolastica e al quartiere con visita guidata condotta dagli alunni.

MODULO 5: ECO-CHEF: CUCINA CIRCOLARE E SPRECO ZERO

Target e Durata: Scuola Primaria (Classi IV, V) | 30 Ore

Tipologia Intervento (DM 33/2026): Educazione civica

Approccio / Ambito: Laboratorio del Gusto, Sostenibilità Alimentare & Matematica Pratica

Descrizione e Finalità: Un viaggio nel mondo dell'alimentazione sostenibile per scoprire il valore del cibo, l'impatto degli scarti alimentari e le buone pratiche quotidiane per una spesa intelligente.

Obiettivi:

- Conoscere la stagionalità, la filiera corta e l'impatto ambientale del cibo.
- Riconoscere le principali cause dello spreco alimentare e le pratiche per evitarlo.
- Applicare competenze matematiche pratiche: pesi, misure, proporzioni e costi.
- Acquisire autonomia operativa e corrette abitudini igienico-alimentari.

Attività Laboratoriali:

- Fase 1 - Il viaggio del cibo (5 ore): ricostruzione della filiera di alcuni alimenti, calendario della

stagionalità, gioco del chilometro zero con mappa e cartellini di provenienza.

- Fase 2 - Diario dello spreco (5 ore): rilevazione per una settimana degli avanzi in mensa e a casa, pesatura, rappresentazione dei dati e individuazione delle cause.
- Fase 3 - Cucina circolare (10 ore): laboratori zero sprechi senza uso di fuoco con recupero di pane raffermo, frutta matura e bucce (polpette di pane, pane aromatizzato, composte, centrifugati), con regole di igiene e uso corretto degli strumenti.
- Fase 4 - Matematica da chef (5 ore): conversione delle dosi in base al numero di commensali, calcolo del costo per porzione, confronto tra il piatto del recupero e il prodotto acquistato.
- Fase 5 - Ricettario e degustazione (5 ore): impaginazione del ricettario illustrato di classe e degustazione finale aperta alle famiglie.

MODULO 6: BRIGATE GREEN: PICCOLI CUSTODI DEI BENI COMUNI

Target e Durata: Scuola Primaria (Classi III, IV, V) | 30 Ore

Tipologia Intervento (DM 33/2026): Adozione o recupero di spazi verdi, luoghi pubblici, parti di patrimonio, aree scolastiche in disuso

Approccio / Ambito: Service Learning, Caccia al Tesoro Civica & Arte Urbana

Descrizione e Finalità: I bambini diventano protagonisti attivi nella cura e nella valorizzazione del patrimonio artistico e naturale del quartiere o della scuola, unendo l'educazione civica all'espressione artistica.

Obiettivi:

- Riconoscere i beni comuni presenti a scuola e nel quartiere e comprenderne il valore.
- Sviluppare il senso di appartenenza e la cura dei luoghi condivisi.
- Esprimere messaggi civici attraverso il linguaggio artistico.
- Collaborare in squadra assumendo compiti e responsabilità definiti.

Attività Laboratoriali:

- Fase 1 - Caccia al tesoro civica (6 ore): esplorazione guidata degli spazi scolastici e delle vie limitrofe, censimento fotografico dei beni comuni e delle criticità, costruzione della mappa del tesoro.
- Fase 2 - Adozione di un angolo (6 ore): scelta dell'angolo da adottare, pulizia partecipata con attrezzature sicure, piccola manutenzione e riordino, sottoscrizione dell'atto simbolico di adozione.
- Fase 3 - Arte urbana di recupero (10 ore): laboratorio artistico con tappi, legno, lattine e tessuti; realizzazione di mosaici, totem e decorazioni per l'angolo adottato.
- Fase 4 - Segnaletica e accoglienza (5 ore): progettazione e realizzazione dei cartelli di benvenuto, delle targhe e dei messaggi civici illustrati dagli alunni.
- Fase 5 - Presentazione (3 ore): visita guidata dell'angolo rigenerato per le altre classi e consegna alla scuola della mappa dei beni comuni.

3. SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - 6 MODULI

MODULO 7: SMART ENGLISH FOR SUSTAINABLE CITIES

Target e Durata: Scuola Sec. I Grado (Classi I, II, III) | 30 Ore

Tipologia Intervento (DM 33/2026): Iniziative di cittadinanza ambientale e sviluppo sostenibile

Approccio / Ambito: Lingua Inglese (CLIL) & Progettazione d'Impresa Sostenibile

Descrizione e Finalità: Gli studenti sviluppano competenze linguistiche e di cittadinanza attiva globale affrontando sfide ambientali locali e progettando soluzioni sostenibili espresse in lingua inglese.

Obiettivi:

- Ampliare il lessico specialistico inglese su ambiente, città e sostenibilità.
- Saper descrivere un problema e proporre una soluzione in lingua inglese.
- Sviluppare competenze di lavoro in team, problem solving e public speaking.
- Acquisire i fondamenti della progettazione di un'idea d'impresa sostenibile.

Attività Laboratoriali:

- Fase 1 - Green vocabulary lab (6 ore): glossario illustrato, ascolto di video autentici sottotitolati,

attività di matching e role-play linguistici su energia, mobilità e rifiuti.

- Fase 2 - City audit (6 ore): analisi in team delle criticità ambientali del proprio comune con griglia in inglese, interviste semplificate, raccolta fotografica e sintesi dei dati.
- Fase 3 - Design the solution (8 ore): ideazione di un prodotto o servizio green con business model canvas semplificato in lingua inglese, prototipo cartaceo o digitale, definizione del target e dei benefici ambientali attesi.
- Fase 4 - Pitch training (6 ore): costruzione delle slide in inglese, esercizi di pronuncia e intonazione, prove cronometrate e peer feedback con rubrica di valutazione.
- Fase 5 - Pitch competition (4 ore): presentazione finale interamente in inglese davanti a una giuria di docenti ed esperti, con premiazione del progetto più sostenibile.

MODULO 8: GREEN DEBATE: ARGOMENTARE, ASCOLTARE E VERIFICARE LE FONTI

Target e Durata: Scuola Sec. I Grado (Classi I, II, III) | 30 Ore

Tipologia Intervento (DM 33/2026): Ambiente e legalità

Approccio / Ambito: Debate, Legalità Ambientale, Fact-Checking & Intelligenza Artificiale

Descrizione e Finalità: Laboratorio per sviluppare il pensiero critico e la cultura della legalità attraverso la metodologia del Debate applicata alla tutela dell'ambiente, con un modulo dedicato al riconoscimento dei contenuti generati dall'intelligenza artificiale e all'uso consapevole degli assistenti conversazionali.

Obiettivi:

- Conoscere la struttura e le regole del Debate nella forma semplificata per la secondaria di primo grado.
- Saper reperire, selezionare e verificare fonti attendibili su temi ambientali.
- Riconoscere testi, immagini e video generati dall'intelligenza artificiale e valutarne l'attendibilità.
- Usare un assistente conversazionale come supporto alla ricerca, verificandone sempre le fonti primarie.
- Argomentare una posizione, anche non condivisa, nel rispetto dell'interlocutore e del pensiero critico.

Attività Laboratoriali:

- Fase 1 - Le regole del gioco (5 ore): introduzione a ruoli, tempi e criteri di punteggio del Debate; esercizi di speech brevi e di confutazione.
- Fase 2 - Fact-checking e contenuti sintetici (8 ore): analisi di notizie ambientali reali e manipolate, riconoscimento di immagini e video generati dall'IA (deepfake) e di testi sintetici, uso di fonti istituzionali (ISPRA, ARPA, Copernicus) e ricerca inversa delle immagini.
- Fase 3 - L'IA come assistente di ricerca (6 ore): uso guidato di un chatbot per raccogliere argomenti pro e contro, verifica incrociata delle affermazioni prodotte, riconoscimento delle allucinazioni, obbligo di risalire alla fonte primaria e stesura delle regole d'uso condivise della classe.
- Fase 4 - Dibattiti (8 ore): tre dibattiti regolati su transizione energetica, mobilità sostenibile in città e fast fashion, con giuria studentesca, cronometro, scheda di valutazione e debriefing.
- Fase 5 - Torneo finale e restituzione (3 ore): dibattito conclusivo aperto alle altre classi e stesura di un vademecum anti-bufale con una sezione dedicata ai contenuti generati dall'IA.

MODULO 9: GEO DETECTIVE: MAPPARE E CUSTODIRE IL TERRITORIO

Target e Durata: Scuola Sec. I Grado (Classi I, II, III) | 30 Ore

Tipologia Intervento (DM 33/2026): Cura e tutela dell'ambiente e del territorio

Approccio / Ambito: STEM, Digitale, GIS, Telerilevamento & Intelligenza Artificiale

Descrizione e Finalità: Un modulo tecnologico di analisi territoriale nel quale gli studenti indagano lo stato di salute dell'ambiente attraverso dati geografici e satellitari, utilizzando anche strumenti di intelligenza artificiale per la classificazione automatica delle immagini.

Obiettivi:

- Saper leggere carte, ortofoto e immagini satellitari del proprio territorio.
- Utilizzare strumenti GIS open source e rilevare dati ambientali sul campo.
- Comprendere come l'intelligenza artificiale classifica le immagini satellitari e quali errori può commettere.

- Rappresentare informazioni territoriali in forma digitale e condivisibile.
- Interpretare indicatori ambientali quali verde urbano, consumo di suolo e isole di calore.

Attività Laboratoriali:

- Fase 1 - Alfabetizzazione cartografica (5 ore): scale, coordinate e simbologia; confronto tra carte storiche e attuali del comune per leggere il consumo di suolo.
- Fase 2 - Rilievo sul campo (6 ore): uscite con GPS dello smartphone e sensori low cost per temperatura, umidità, rumore e qualità dell'aria; schede di rilevamento e fotografia georeferenziata.
- Fase 3 - Laboratorio GIS (7 ore): importazione dei dati raccolti in QGIS, creazione di livelli e mappe tematiche, calcolo delle superfici verdi e permeabili.
- Fase 4 - Intelligenza artificiale e dati satellitari (7 ore): esplorazione guidata delle immagini Copernicus/Sentinel, confronto multitemporale della vegetazione e delle temperature superficiali, addestramento di un classificatore semplice che distingue verde, costruito e acqua sulle immagini del proprio comune, discussione sugli errori di classificazione e sui limiti del modello.
- Fase 5 - StoryMap e restituzione (5 ore): costruzione di una StoryMap interattiva con foto, video, mappe e risultati dell'analisi, pubblicazione sul sito della scuola e presentazione all'amministrazione comunale.

MODULO 10: AGORÀ GREEN: RIGENERAZIONE PARTECIPATA E AULA ALL'APERTO

Target e Durata: Scuola Sec. I Grado (Classi I, II, III) | 30 Ore

Tipologia Intervento (DM 33/2026): Adozione o recupero di spazi verdi, luoghi pubblici, parti di patrimonio, aree scolastiche in disuso

Approccio / Ambito: Service Learning, Architettura Partecipata & Restituzione

Descrizione e Finalità: Progetto di adozione e riqualificazione funzionale di uno spazio pubblico o scolastico degradato, trasformandolo in un bene comune fruibile da tutta la comunità.

Obiettivi:

- Saper analizzare uno spazio pubblico in termini di funzioni, criticità e potenzialità.
- Acquisire i fondamenti della progettazione partecipata e dell'accessibilità.
- Realizzare un intervento concreto di riqualificazione con materiali sostenibili e di recupero.
- Comunicare alla cittadinanza il valore del bene comune rigenerato.

Attività Laboratoriali:

- Fase 1 - Analisi e rilievo (6 ore): misurazione dello spazio, schedatura degli elementi esistenti, rilievo fotografico, interviste agli utilizzatori abituali.
- Fase 2 - Progettazione partecipata (6 ore): workshop con post-it e plastico in scala, verifica dei requisiti di accessibilità e sicurezza, scelta dei materiali naturali e di recupero.
- Fase 3 - Cantiere didattico (10 ore): realizzazione di sedute e arredi con bancali e legno certificato, piantumazione di siepi e alberature ombreggianti, tracciamento dell'area dell'aula all'aperto.
- Fase 4 - Comunicazione (5 ore): produzione di un video racconto, QR code informativi, targa del progetto e scheda tecnica dell'intervento.
- Fase 5 - Restituzione pubblica (3 ore): prima lezione nell'aula all'aperto aperta a famiglie e amministrazione, con consegna dello spazio alla comunità.

MODULO 11: ECO-INNOVATORS: TECNOLOGIA E HACKATHON PER IL CLIMA

Target e Durata: Scuola Sec. I Grado (Classi I, II, III) | 30 Ore

Tipologia Intervento (DM 33/2026): Iniziative di cittadinanza ambientale e sviluppo sostenibile

Approccio / Ambito: Coding, IoT, Intelligenza Artificiale, Maker Lab & Problem Solving

Descrizione e Finalità: Un laboratorio in stile hackathon nel quale gli studenti uniscono programmazione a blocchi, sensori e modelli di intelligenza artificiale addestrati da loro stessi per realizzare prototipi concreti contro l'inquinamento e lo spreco energetico a scuola.

Obiettivi:

- Acquisire i fondamenti del coding a blocchi e dell'elettronica con microcontrollori.
- Addestrare un semplice modello di riconoscimento immagini e comprendere il ruolo dei dati di addestramento, dei bias e degli errori.

- Saper tradurre un problema ambientale in requisiti concreti di progetto.
- Progettare, prototipare e collaudare una soluzione tecnologica funzionante.
- Sviluppare problem solving, lavoro in team e gestione del tempo in modalità hackathon.

Attività Laboratoriali:

- Fase 1 - Problem setting (4 ore): sopralluogo alla ricerca degli sprechi energetici e idrici della scuola, lettura dei contatori, definizione delle sfide da affrontare.
- Fase 2 - Coding ed elettronica di base (7 ore): programmazione a blocchi con MakeCode, uso di sensori di luce, temperatura, umidità del suolo e movimento, prime automazioni guidate.
- Fase 3 - Machine learning per le cose (6 ore): addestramento di un modello di riconoscimento immagini con Teachable Machine o Machine Learning for Kids per distinguere i materiali della raccolta differenziata, prove di riconoscimento in aula, riflessione su dati di addestramento, bias ed errori del modello.
- Fase 4 - Hackathon e making (10 ore): lavoro in team a tempo su prototipi che uniscono sensori e modello addestrato - cestino che riconosce il rifiuto, spegnimento automatico delle luci, irrigatore smart per il giardino scolastico, allarme di finestra aperta con riscaldamento acceso - costruzione delle scocche in cartone e materiali di recupero, montaggio, debug e collaudo sul campo.
- Fase 5 - Demo day (3 ore): esposizione dei prototipi funzionanti con poster tecnico e dimostrazione dal vivo a docenti, famiglie e amministrazione.

MODULO 12: ECO-GIURY: IL PROCESSO SIMULATO SUI CRIMINI AMBIENTALI

Target e Durata: Scuola Sec. I Grado (Classi II, III) | 30 Ore

Tipologia Intervento (DM 33/2026): Ambiente e legalità

Approccio / Ambito: Role-Playing Giudiziario, Diritto Ambientale & Public Speaking

Descrizione e Finalità: Gli studenti vestono i panni di giudici, avvocati, periti ambientali e testimoni in un processo simulato incentrato su un caso di reato ambientale locale.

Obiettivi:

- Conoscere le principali norme a tutela dell'ambiente e il funzionamento del processo.
- Saper distinguere fatto, prova e opinione nell'analisi di un caso.
- Argomentare in pubblico con linguaggio appropriato e nel rispetto dei ruoli.
- Comprendere il legame tra legalità, tutela dell'ambiente e responsabilità individuale.

Attività Laboratoriali:

- Fase 1 - Il caso (5 ore): studio di un fatto di cronaca ambientale locale - sversamento illecito, abbandono di rifiuti, consumo di suolo o inquinamento acustico - con ricostruzione cronologica e individuazione delle parti.
- Fase 2 - Il quadro normativo (5 ore): lettura guidata e semplificata delle norme rilevanti (Codice dell'ambiente, reati ambientali, regolamenti comunali) e costruzione del glossario giuridico di classe.
- Fase 3 - Le prove (8 ore): raccolta e analisi delle prove scientifiche (analisi delle acque, rilievi fotografici, perizie semplificate), preparazione delle memorie di accusa e difesa, preparazione dei testimoni.
- Fase 4 - Prove tecniche di dibattimento (5 ore): assegnazione definitiva dei ruoli, esercizi di public speaking, simulazioni parziali con feedback.
- Fase 5 - Il processo simulato (7 ore): dibattimento pubblico in aula magna con arringhe, camera di consiglio della giuria e lettura del verdetto motivato, seguito dal dibattito finale con il pubblico.

4. MATRICE MODULI / TIPOLOGIE DI INTERVENTO

Tipologia Intervento (DM 33/2026)	N. e Titolo Modulo	Target / Grado	Ore
Iniziative di cittadinanza ambientale e sviluppo sostenibile	Mod. 1 - Eco-Lab	Primaria (III-V)	30
Iniziative di cittadinanza ambientale e sviluppo sostenibile	Mod. 7 - Smart English for Sustainable Cities	Sec. I Grado (I-III)	30
Iniziative di cittadinanza ambientale	Mod. 11 - Eco-Innovators	Sec. I Grado (I-III)	30

Tipologia Intervento (DM 33/2026)	N. e Titolo Modulo	Target / Grado	Ore
e sviluppo sostenibile			
Ambiente e legalità	Mod. 2 - Eco-Guardiani della Scuola	Primaria (IV-V)	30
Ambiente e legalità	Mod. 8 - Green Debate	Sec. I Grado (I-III)	30
Ambiente e legalità	Mod. 12 - Eco-Giury	Sec. I Grado (II-III)	30
Cura e tutela dell'ambiente e del territorio	Mod. 9 - Geo Detective	Sec. I Grado (I-III)	30
Educazione civica	Mod. 3 - Impronta Zero	Primaria (III-V)	30
Educazione civica	Mod. 5 - Eco-Chef	Primaria (IV-V)	30
Adozione o recupero di spazi verdi, luoghi pubblici, patrimonio, aree in disuso	Mod. 4 - Urban Oasis	Primaria (IV-V)	30
Adozione o recupero di spazi verdi, luoghi pubblici, patrimonio, aree in disuso	Mod. 6 - Brigate Green	Primaria (III-V)	30
Adozione o recupero di spazi verdi, luoghi pubblici, patrimonio, aree in disuso	Mod. 10 - Agorà Green	Sec. I Grado (I-III)	30
TOTALE	12 moduli		360

5. FIGURE PROFESSIONALI E MODALITÀ DI EROGAZIONE

Per ciascun modulo RH S.r.l. mette a disposizione due figure professionali, sempre congiuntamente:

- Formatore esperto: titolare della progettazione di dettaglio e della conduzione del laboratorio, con esperienza documentata nell'ambito tematico del modulo e nella didattica della fascia d'età di riferimento.
- Tutor d'aula: presidio organizzativo e di supporto, cura la gestione del gruppo, i materiali, i registri, le presenze e il raccordo con i docenti dell'Istituto e con la segreteria.

I curricula delle figure proposte saranno trasmessi all'Istituto prima dell'avvio delle attività. Le attività si svolgono in presenza presso la sede scolastica e negli spazi esterni individuati, secondo un calendario concordato con l'Istituto in orario curricolare o extracurricolare. RH S.r.l. fornisce il materiale didattico di consumo e la strumentazione specialistica necessaria ai laboratori, oltre agli attestati finali per i partecipanti.

Meda, ____ / ____ / _____

RH S.r.l. socio unico
Il Legale Rappresentante
Alessandro Radice