

## Progetto “Spazzamarino: Salviamo il Mare dalla Plastica!”

Un progetto educativo coinvolgente da sviluppare nelle scuole primarie e secondarie di I grado, ispirato al racconto di Flipper e i suoi amici marini impegnati contro l'inquinamento da plastica:

### Obiettivi

- 1- Sensibilizzare gli studenti sull'inquinamento da plastica nei mari e sulle sue conseguenze per gli animali e l'ambiente.
- 2- Promuovere la collaborazione, la creatività e il senso di responsabilità verso il pianeta.
- 3- Sviluppare competenze trasversali attraverso attività pratiche, artistiche e scientifiche.

### Struttura del Progetto

#### 1. *Lettura Animata e Discussione*

- Leggere in classe il racconto di Flipper e le avventure delle creature marine.
- Stimolare una discussione guidata su cosa succede agli animali che ingeriscono plastica e sulle possibili soluzioni.

#### 2. *Laboratorio Creativo: "Costruiamo la Catena di Montaggio Marina"*

- Gli studenti, divisi in gruppi, rappresentano le diverse specie marine (polpi, granchi, balene, tartarughe, ecc.).
- Ogni gruppo costruisce con materiali di riciclo (cartone, plastica pulita, stoffa) il proprio animale e gli strumenti per raccogliere la plastica.
- Insieme, simulano una catena di montaggio per "ripulire" un fondale marino ricreato in aula o in cortile.

#### 3. **Esperimento Scientifico**

- Raccolta di piccoli rifiuti plastici nell'ambiente scolastico o nel quartiere.
- Analisi e classificazione dei rifiuti raccolti.
- Discussione su come ridurre l'uso della plastica nella vita quotidiana.

#### 4. **Attività Artistica**

- Realizzazione di un grande murale o collage a tema marino, utilizzando materiali riciclati
- Creazione di storie, poesie o fumetti che raccontano le avventure di Flipper e dei suoi amici.

#### 5. **Condivisione e Sensibilizzazione**

- Organizzazione di una giornata aperta a famiglie e comunità, con presentazione dei lavori, spettacoli teatrali o letture animate.
- Preparazione di volantini o poster informativi da distribuire per sensibilizzare sul tema dell'inquinamento marino.

### Esempio di Attività Pratica

Simulazione della catena di montaggio: ogni gruppo di studenti raccoglie "rifiuti" (oggetti di plastica puliti) e li trasporta attraverso un percorso, collaborando come le creature marine del racconto, fino a un punto di raccolta dove vengono "smaltiti" correttamente.

**Questo progetto unisce narrazione, gioco di ruolo, creatività e scienza per rendere i ragazzi protagonisti attivi nella tutela dell'ambiente marino.**