



<b>Materia</b>	<b>Attività</b>	<b>Funzione</b>
<b>Lettere</b>	Puzzle/cruciverba/gioco dell'oca/ cartellone.	Veicolare discussione e contenuti.
<b>Storia</b>	Linea del tempo sulla quale si devono disporre alcune delle principali invenzioni elettriche od elettroniche.	Far comprendere che il problema dello smaltimento di queste apparecchiature diventerà sempre più importante.
<b>Geografia</b>	Redazione di una mappa dei distretti estrattivi dei principali elementi presenti in un telefonino, in formato cartaceo oppure digitale.	Sensibilizzazione al problema dello sfruttamento delle risorse e delle persone. Ricchezza e disuguaglianza sociale.
<b>Arte</b>	Redazione di una campagna pubblicitaria, di uno slogan, di un personaggio simbolo o di un logo.	Ampliare la discussione/riflessione al contributo di linguaggi diversi.
<b>Lingua 2/3</b>	Lettura in lingua di un trafiletto di giornale o pubblicità progresso sull'argomento in oggetto.	Avviare alla comprensione che i problemi ecologici non hanno confini di stato.
<b>Matematica</b>	Analisi di una situazione problematica: rispondere a delle domande a partire da un grafico.	Ampliare la discussione/riflessione con dati di tipo numerico (istogrammi o altro tipo di grafica, percentuali).
<b>Scienze</b>	Cruciverba/puzzle/redazione di un cartellone sui temi dell'inquinamento o della salute.	Orientare ad un uso moderato e salubre delle risorse e avviare ad uno smaltimento corretto.
<b>Tecnologia</b>	Visita alla locale isola ecologica.	Diffondere le buone pratiche di raccolta differenziata dei materiali.

