

# PNRR ELEMENTARI

## [presentazione]

ci presentiamo neh magari prima di iniziare. seduti in cerchio per terra si legge la prima parte della storia.

## # ATTIVITÀ 1

### [prima parte storia]

C'era una volta, nella splendida e rigogliosa Val Verde, un piccolo tasso di nome Lillo. Lillo, diciamocelo, era un tasso un po' sui generis. Invece di scavare gallerie come tutti i suoi simili, passava ore a spiare gli umani al di là della collina. Era affascinato dalle loro città, con quelle case colorate che sembravano fatte di caramelle, i negozi pieni di oggetti misteriosi, le strade trafficate e quei palazzi altissimi che lui chiamava "grattacielibri", convinto che contenessero tutti i libri del mondo.

Lillo sognava. Sognava di trasformare Val Verde, dove gli animali vivevano in casette e bottegucce un po' antiquate, in una metropoli scintillante, con ponti sospesi, piazze piene di fontane e, perché no, anche un grattacielibri tutto suo!

Ma quel sogno, ahimè, andò in fumo. Letteralmente.

Una notte, mentre tutti dormivano, il Monte Fumante, un vulcano che sembrava un vecchio brontolone addormentato (e che invece era solo in letargo), si svegliò di pessimo umore. Non fu un risveglio gentile, no. Fu un'esplosione di fuoco, lapilli e cenere che fece tremare la terra fino alle radici degli alberi più antichi.

Lillo si svegliò di soprassalto, sentendo un boato assordante e un odore acre di zolfo. Si affacciò fuori dalla sua tana e vide uno spettacolo apocalittico. Fiumi di lava incandescente scendevano lungo i fianchi del vulcano, divorando tutto ciò che incontravano. Il cielo era oscurato da una nube nera, e una pioggia di cenere calda cadeva come neve sporca.

"Dobbiamo scappare!" urlò la vecchia civetta Minerva, Sindaca di Val Verde, sorvolando le case con le ali spiegate. "Presto, verso la radura a nord!"

Gli animali, terrorizzati, si precipitarono fuori dalle loro abitazioni, arraffando quel poco che potevano. Scoiattoli con le noci in bocca, conigli con le carote strette tra le zampe, volpi con i libri sottobraccio... una fuga disperata verso la salvezza.

Lillo corse con il cuore in gola, stringendo al petto il suo prezioso taccuino di progetti. Vide la sua bottega di riparazioni inghiottita dalle fiamme, la biblioteca della volpe saggia ridotta in cenere, la casa sull'albero del coniglietto Timmy trasformata in un tizzone ardente.

Quando finalmente raggiunsero la radura, esausti e coperti di cenere, si guardarono intorno. Erano salvi, sì, ma avevano perso tutto. Val Verde, la loro amata valle, non esisteva più.

I giorni successivi furono durissimi. Costruirono rifugi di fortuna con rami e foglie, si scaldarono attorno a piccoli fuochi, condivisero quel poco cibo che erano riusciti a salvare. Ma la cosa più difficile da sopportare era la disperazione, il senso di vuoto, la consapevolezza di aver perso non solo le case, ma anche un pezzo della loro anima.

"Non ce la faremo mai," singhiozzava Penelope, la mamma canguro, stringendo a sé i suoi cuccioli. "È tutto finito."

"Non è vero!" ribatté Barnaba, l'orso dottore, con voce roca. "Siamo vivi, e finché c'è vita, c'è speranza." Ma anche lui faticava a crederci.

Un giorno, però, in mezzo a quella desolazione, apparve un segno di speranza. Un grande tabellone di legno, piantato proprio nel centro della radura, che ora chiamavano Campo Speranza, ma che di speranza, in realtà, ne aveva ben poca. Gli animali si avvicinarono, curiosi e diffidenti. La civetta Minerva, con le piume arruffate e gli occhi cerchiati di stanchezza, si appollaiò su una cassa e prese la parola.

"Cari concittadini," disse, con una voce che cercava di essere forte, ma che tradiva l'emozione, "so che abbiamo perso tutto. So che il dolore è grande. Ma oggi, vi porto una notizia che potrebbe cambiare il nostro futuro."

Fece una pausa, per creare un po' di suspense (anche se, in realtà, era solo molto stanca).

"È stato approvato," annunciò finalmente, "il Piano di Rinascita di Val Verde!"  
Silenzio.

"Ma... che significa?" chiese Timmy, il coniglietto, con le orecchie basse.

Minerva sospirò. "Significa, miei cari, che abbiamo l'incredibile opportunità di ricostruire Val Verde. Non dove era prima, ovviamente, perché quel posto è diventato un po'... caldo. Ma qui, a Campo Speranza. Potremo costruire una Nuova Val Verde, una città completamente nuova, pensata per noi, per le nostre esigenze." Un mormorio confuso si levò dalla folla.

"Ma... come faremo?" chiese Gustavo, il ghiro, che un tempo gestiva un ristorante a Val Verde e che ora si nutriva di bacche e radici. "Non abbiamo più niente, neanche un mattone!"

"È vero," rispose Minerva. "Ma abbiamo ricevuto un aiuto, un fondo speciale, per ricominciare. E, soprattutto, abbiamo voi. Abbiamo le vostre idee, la vostra forza, la vostra voglia di ricominciare."

Minerva guardò la folla, uno ad uno.

"Ditemi," disse, "cosa vi manca di più di Val Verde? Cosa vorreste ritrovare nella Nuova Val Verde?"

Silenzio. Poi, timidamente, iniziarono a parlare.

"Io... io vorrei un posto sicuro dove curare i malati," disse Barnaba, l'orso dottore, con gli occhi lucidi. "Un posto con letti comodi e medicine..."

"E io vorrei un posto dove i miei cuccioli possano giocare senza paura," aggiunse Penelope, la mamma canguro, stringendo a sé i piccoli.

"Io vorrei tanto poter tornare a leggere i miei libri," sospirò la volpe saggia, che aveva perso tutta la sua collezione.

"E io," disse Gustavo, il ghiro, con l'acquolina in bocca, "vorrei tanto poter tornare a cucinare..."

"E io a guidare senza finire nelle buche o peggio, nella lava" Disse Romilda con tono affranto.

Minerva ascoltava, annuendo. Capiva. Sapeva che quelle richieste non erano solo capricci, ma bisogni profondi, essenziali per ricostruire non solo una città, ma una comunità.

"E tu, Lillo?" chiese, rivolgendosi al piccolo tasso, che se ne stava in disparte, con il suo taccuino stretto tra le zampe. "Tu che hai sempre sognato una Val Verde diversa, cosa vorresti per la Nuova Val Verde?"

Lillo alzò lo sguardo, gli occhi che brillavano di una nuova luce. "Io..." disse, con voce tremante, "io vorrei una città dove tutti possano sentirsi a casa. Una città bella, sicura, funzionale... una città viva."

"E allora," disse Minerva, con un sorriso stanco ma determinato, "mettiamoci al lavoro. Abbiamo una città da costruire."

E così, il piccolo tasso Lillo, con il suo sogno rinato dalle ceneri e l'incarico più grande della sua vita, si preparò a guidare la rinascita di un'intera comunità, trasformando un campo di disperazione in un cantiere di speranza. Il futuro di Nuova Val Verde era tutto da scrivere, e la penna era nelle loro zampe.

## [primo gioco / città]

i bambini si dividono in due gruppi e progettano la città ideale. ogni gruppo avrà 10 cartoncini e su ognuno di essi dovranno scrivere un elemento della città importante per loro. i bambini hanno solo apparentemente carta bianca perché un supervisore per gruppo impone, facendo ragionare i bambini, come elementi imprescindibili: un parco giochi, una scuola, un ospedale, delle strade, e dei ristoranti. sarà su questi elementi che si baserà la seconda attività.

## # ATTIVITÀ 2

un portavoce per gruppo espone gli elementi della città ideale alla classe prima di procedere alla lettura della seconda parte della storia.

## [seconda parte storia]

I giorni a Campo Speranza passarono in un vortice di attività. Lillo, con il suo taccuino sempre sottobraccio, era diventato l'anima del progetto di Nuova Val Verde. Disegnava, cancellava, ridisegnava, consultandosi con tutti gli animali.

Barnaba, l'orso dottore, gli spiegava di cosa avesse bisogno per curare al meglio i suoi pazienti. Penelope, la mamma canguro, gli mostrava i disegni dei suoi cuccioli, pieni di altalene, scivoli e castelli di sabbia. Gustavo, il ghiro ristorante, sognava ad occhi aperti cucine super accessoriate e forni per pizze giganti. E Romilda la lince, sognava strade e ponti levatoi.

Ma, nonostante l'entusiasmo, una nube di preoccupazione aleggiava su Campo Speranza. Tutti sapevano che il futuro di Nuova Val Verde dipendeva da un'unica cosa: l'approvazione della Commissione dei Gufi Sapianti.

Un giorno, mentre Lillo era intento a spiegare a Timmy, il coniglietto, perché un grattacielibro non poteva essere fatto interamente di carote (sarebbe crollato al primo soffio di vento!), un'ombra scura si allungò sulla radura.

"Arrivano! Arrivano!" gridò una marmotta sentinella, appollaiata su un tronco.

Un brivido percorse la schiena di tutti gli animali. La Commissione dei Gufi Sapianti era giunta.

Atterrarono con un fruscio di ali silenziose: tre gufi imponenti, con piume grigie e occhi penetranti. Il capo-commissione, un gufo reale di nome Professor Archimede, portava un paio di occhiali spessi e un'aria severa.

"Saluti, abitanti di Campo Speranza," disse Archimede con voce profonda. "Siamo qui per valutare il vostro progetto per la Nuova Val Verde. Sappiate che il nostro giudizio sarà insindacabile."

"Insin... che?" chiese Timmy, aggrappandosi alla zampa di Lillo.

"Significa," spiegò Minerva, la civetta sindaca, con un sorriso nervoso, "che quello che decideranno loro sarà definitivo. Non si potrà discutere."

"E," aggiunse un altro gufo, il Professor Pitagora, con un tono che non ammetteva repliche, "se il vostro progetto non soddisferà i nostri requisiti, non riceverete le risorse necessarie per la costruzione. In altre parole: niente progetto approvato, niente Nuova Val Verde."

Un silenzio di tomba cadde su Campo Speranza. Anche il porcospino smise di grattarsi gli aculei.

Lillo sentì il cuore battergli all'impazzata. Aveva lavorato giorno e notte, ma sarebbe stato sufficiente?

Il Professor Archimede si schiarì la voce. "Tuttavia," disse, con un'espressione leggermente meno severa, "sappiamo che questo è un compito difficile, soprattutto dopo quello che avete passato. Per questo, abbiamo deciso di fornirvi un aiuto."

Tirò fuori dalla sua borsa di pelle una busta sigillata. "In questa busta," spiegò, "troverete delle linee guida. Sono dei consigli, delle indicazioni, per aiutarvi a progettare una città che sia non solo bella, ma anche sostenibile, inclusiva e resiliente."

"So... che?" chiese Gustavo, il ghiro, grattandosi la testa.

"Sostenibile," spiegò il terzo gufo, il Professor Leonardo, con un tono più gentile, "significa che la città deve rispettare l'ambiente, usare le risorse in modo intelligente e non inquinare."

"Inclusiva," continuò Pitagora, "significa che deve essere adatta a tutti, grandi e piccoli, forti e deboli, senza lasciare indietro nessuno."

"E resiliente," concluse Archimede, "significa che deve essere in grado di resistere alle difficoltà, come le tempeste, i terremoti... o le eruzioni vulcaniche."

Lillo prese la busta con mani tremanti. Era la loro ancora di salvezza.

"Avete una settimana di tempo," disse Archimede, "per perfezionare il vostro progetto seguendo queste linee guida. Poi torneremo per la valutazione finale. In bocca al lupo... anzi, in bocca al tasso!"

E con un altro fruscio di ali, i tre gufi si alzarono in volo, scomparendo nel cielo.

Gli animali si radunarono attorno a Lillo, ansiosi di scoprire il contenuto della busta.

Era la loro ultima speranza di tornare ad avere una casa, una vita, un futuro.

Lillo aprì la busta con cautela. All'interno, trovò un documento scritto in una calligrafia elegante, ma chiara e comprensibile. Era arrivato il momento di scoprire i segreti per costruire la Nuova Val Verde dei loro sogni. Ma, soprattutto, era arrivato il momento di dimostrare ai Gufi Sapiienti di cosa erano capaci gli animali di Campo Speranza.

## [secondo gioco / monitoraggio]

Alla classe, riunita, si consegna la busta con le linee guida dei gufi. il contenuto della busta è:

*"Abitanti di Campo Speranza,  
crediamo nella vostra capacità di rinascere. La Nuova Val Verde sia un esempio per tutti!"*

*Questi sono i principi fondamentali:*

### *I. Armonia Naturale:*

*La Nuova Val Verde rispetti e valorizzi l'ambiente in ogni sua forma. L'uso delle risorse sia saggio e senza sprechi. Ogni azione consideri l'impatto sulla natura.*

### *II. Comunità Accogliente:*

*Ogni abitante, senza distinzione, trovi il suo posto nella Nuova Val Verde.*

*L'inclusione sia il fondamento della convivenza.*

### *III. Benessere e Salute:*

*La Nuova Val Verde garantisca la salute e il benessere di tutti. L'accesso alle cure e alla prevenzione sia un diritto universale. Come può la città promuovere la salute?*

### *IV. Memoria Viva:*

*Il passato di Val Verde sia onorato e ricordato. Le tradizioni e la storia siano parte integrante della nuova città.*

*V. Futuro Luminoso:*

*La Nuova Val Verde guardi avanti, crescendo e migliorando. L'innovazione e il progresso siano al servizio della comunità.*

*Riflettete, collaborate, osate! I Gufi Sapianti hanno fiducia in voi.*

*Professori Archimede, Pitagora, Leonardo”*

il secondo gioco prosegue con una attività alla lavagna interattiva in cui i bambini dovranno indicare tra due scelte quale di queste rispetta maggiormente i postulati dei gufi saggi. le scelte (di cui la prima è sempre quella corretta) sono tra:

- A. Costruire una centrale che utilizzi l'energia del sole e del vento, anche se inizialmente costerà un po' di più e richiederà un po' di spazio.
- B. Costruire una centrale che bruci legna e altri materiali trovati nel bosco, perché è una soluzione più economica e veloce.
  
- A. Creare una grande piazza centrale con spazi per tutti: un'area giochi per i piccoli, panchine all'ombra per gli anziani, un palco per spettacoli e un mercato per i prodotti locali.
- B. Costruire un grande centro commerciale con tanti negozi, perché attirerà più visitatori e farà guadagnare di più.
  
- A. Costruire un ospedale moderno e ben attrezzato, con un reparto dedicato alla ricerca di nuove cure e un giardino dove i pazienti possono rilassarsi.
- B. Costruire un piccolo ambulatorio con solo i servizi essenziali, perché un ospedale grande costa troppo e occupa troppo spazio
  
- A. Creare una vasta area pedonale nel centro, con piste ciclabili e alberi, limitando il traffico delle auto.
- B. Costruire ampie strade per le auto, in modo che tutti possano raggiungere comodamente ogni parte della città
  
- A. Costruire delle case usando legno, paglia e materiali naturali a basso impatto ambientale
- B. Costruire delle case con cemento e mattoni ricavati da un'azienda che si trova molto lontano
  
- a) Un centro polifunzionale: Uno spazio accogliente con rampe per sedie a rotelle, segnaletica in braille, interpreti LIS a disposizione e attività per persone di tutte le età e abilità.
- B) Un'area sportiva: Un campo da calcio recintato, un campo da basket con gradinate e una pista di atletica a pagamento.

- A) Percorsi ciclopedonali protetti: Una rete di piste ciclabili e sentieri pedonali, separati dal traffico automobilistico, che collegano le diverse zone della città e incentivano l'attività fisica all'aria aperta.
- B) Un grande ospedale all'avanguardia: Un edificio imponente con macchinari sofisticati e reparti specializzati, ma situato in una zona periferica e difficile da raggiungere a piedi o in bicicletta.
- A) Un museo interattivo: Uno spazio dedicato alla storia di Val Verde, con reperti originali, ricostruzioni virtuali e testimonianze dirette degli abitanti, per tramandare la memoria alle nuove generazioni.
- B) Un monumento commemorativo: Una statua imponente raffigurante un eroe locale, situata in una piazza centrale e circondata da aiuole fiorite.
- A: Un sistema di pannelli solari sui tetti delle case e delle botteghe, integrati con piccole pale eoliche posizionate sulle colline circostanti, per sfruttare l'energia del sole e del vento.
- B: Una centrale elettrica alimentata a carbone, nascosta dietro una collina per non rovinare il paesaggio
- A) Case con tetti verdi: Edifici le cui coperture sono ricoperte di vegetazione, contribuendo all'isolamento termico, alla biodiversità urbana e all'assorbimento dell'acqua piovana.
- B) Case con pannelli solari ovunque: Edifici con pannelli solari su ogni superficie disponibile, anche quelli orientati a nord o parzialmente ombreggiati.
- A) Una rete di trasporto pubblico efficiente: Autobus, tram e metropolitane che collegano tutte le zone della città, riducendo il traffico automobilistico e l'inquinamento atmosferico.
- B) Stazioni di ricarica per auto elettriche ovunque: Infrastrutture che permettono di rifornire le auto elettriche, ma che non affrontano il problema del traffico e dello spazio urbano
- A) una pista ciclabile per arrivare a scuola e una zona pedona tutto intorno
- b) un grande parcheggio davanti a scuola per far parcheggiare i genitori vicino ai figli e non perdere troppo tempo
- A) Orti urbani condivisi: Spazi verdi messi a disposizione dei cittadini per coltivare frutta, verdura e erbe aromatiche, promuovendo l'alimentazione sana, la socializzazione e il contatto con la natura.
- B) Un moderno centro termale: Un luogo dedicato al relax e alla cura del corpo, con piscine riscaldate, saune e trattamenti benessere

- A) Un incubatore di startup: Uno spazio dedicato alla nascita e allo sviluppo di nuove imprese innovative, che offrono soluzioni per i problemi della città e creano posti di lavoro.
  - B) Un casinò: Un luogo di intrattenimento e gioco d'azzardo che genera entrate per la città
- 
- A) bonus per l'acquisto di biciclette elettriche e agevolazioni per chi condivide l'auto, riducendo il traffico e l'inquinamento.
  - B) Una funivia: Un impianto di trasporto che collega le diverse zone della città, offrendo una vista panoramica e riducendo il traffico

## [terza parte storia]

La settimana volò via come una foglia al vento. Lillo e tutti gli abitanti di Campo Speranza lavorarono sodo, giorno e notte, per perfezionare il progetto della Nuova Val Verde. Discussero, litigarono, si confrontarono, ma alla fine trovarono sempre un accordo, guidati dai principi dei Gufi Sapiienti e dalla voglia di rinascere.

Finalmente, arrivò il giorno della valutazione finale. I tre gufi, con i loro occhiali e le loro espressioni severe, atterrarono a Campo Speranza. Esaminarono attentamente i progetti, fecero domande precise, analizzarono ogni dettaglio.

Il silenzio era palpabile. Lillo sentiva il cuore battergli all'impazzata.

Poi, il Professor Archimede si schiarì la voce. "Abitanti di Campo Speranza," disse, "abbiamo esaminato attentamente il vostro progetto. Ebbene, dobbiamo ammettere che ci avete sorpreso."

Un mormorio si levò dalla folla.

"Avete dimostrato," continuò Archimede, "di aver compreso a fondo i principi che vi abbiamo indicato. Avete creato una città che è non solo bella e funzionale, ma anche sostenibile, inclusiva, sicura e piena di futuro. Avete onorato il passato e avete saputo guardare avanti, con coraggio e creatività."

Il Professor Pitagora annuì. "Questo progetto," disse, "è un esempio di come una comunità può rinascere dalle proprie ceneri, trasformando una tragedia in un'opportunità."

Il Professor Leonardo sorrise. "Siamo lieti," concluse, "di annunciare che il vostro progetto è approvato. Avete dimostrato di essere degni di ricevere le risorse necessarie per costruire la Nuova Val Verde."

Un boato di gioia esplose a Campo Speranza. Gli animali si abbracciavano, ballavano, cantavano. Lillo, commosso, sentì le lacrime rigargli il viso.

La Nuova Val Verde era diventata realtà. Grazie al suo sogno, alla sua passione e all'impegno di tutti, la comunità aveva trovato la forza di rinascere, più forte e unita di prima.



E così, Lillo il tasso, che un tempo sognava solo grattacielibri, diventò l'eroe di una città, un simbolo di speranza e un esempio per tutti coloro che credono che, anche dopo la tempesta, il sole tornerà sempre a splendere.

## # ATTIVITÀ 3

spiegazione pnrr con slide.

### [terzo gioco / monitoraggio scuola]

Installiamo un sistema di condizionamento dell'aria super-potente in tutte le classi per avere sempre la temperatura perfetta, anche se questo significa consumare tantissima energia e tenere le finestre sempre chiuse

Trasformiamo la nostra palestra in un posto dove TUTTI possono giocare! Mettiamo una rampa per i bambini in sedia a rotelle, disegniamo linee colorate sul pavimento per chi ha problemi di vista e compriamo attrezzi speciali che si possono usare anche da seduti. Così, nessuno si sentirà escluso e potremo divertirci tutti insieme!

Creiamo un orto ma solo i bambini più bravi potranno curarlo e mangiare quello che cresce. Gli altri guarderanno

Diciamo addio alla vecchia lavagna e accogliamo le LIM! Con queste lavagne magiche, potremo vedere video, fare giochi interattivi, disegnare con le dita e collegarci con altre scuole in tutto il mondo! Imparare sarà ancora più bello e divertente!

Offriamo un servizio di pre-scuola dove si parla solo inglese e si fanno attività per imparare la lingua fin da piccoli.

Una volta a settimana, la mensa servirà solo hamburger, patatine fritte e bibite gassate!

Diventiamo programmatori provetti con i corsi di coding! Impareremo a creare videogiochi, animazioni e app per il telefono. Così, potremo inventare nuove soluzioni per i problemi della nostra città e diventare i supereroi del futuro!+

Invitiamo i nonni a scuola per insegnarci i giochi di una volta, le ricette tradizionali e i lavori artigianali. Allo stesso tempo, noi insegneremo a loro a usare il computer, lo smartphone e internet

Trasformiamo la nostra scuola in un esempio di riciclo! Mettiamo dei contenitori colorati in ogni angolo, organizziamo gare a chi ricicla di più e creiamo dei cartelloni

per spiegare perché è importante non sprecare le risorse del nostro pianeta. Così, diventeremo dei veri amici dell'ambiente!

Mettiamo dei pannelli solari sul tetto della scuola per creare energia pulita! Così non inquiniamo l'aria e risparmiamo anche dei soldi.

Invitiamo degli youtuber famosi a fare un evento nella nostra scuola! Ci insegneranno a fare video divertenti e a usare i social network in modo sicuro

Organizziamo un grande torneo di calcio ma mettiamo pubblicità ovunque e obblighiamo tutti a comprare le magliette sponsorizzate

Assumiamo un bibliotecario che non solo ci consiglia libri belli da leggere, ma che ci insegni anche a usare le risorse digitali, a cercare informazioni su internet e a proteggerci dalle notizie false

Creiamo un ascensore super-moderno, con specchi e luci colorate, ma così costoso che non avanzano i soldi per aggiustare il tetto che perde

Creiamo una biblioteca digitale con tantissimi ebook e audiolibri ma solo per i bambini che hanno un tablet personale. Gli altri dovranno continuare a usare i vecchi libri di carta