



EDUCARE GIOCANDO

TERZA EDIZIONE

KIT DIDATTICO
PER GENERARE CONSAPEVOLEZZA
SUL CAMBIAMENTO CLIMATICO
CREATO DAGLI STUDENTI
PER ALTRI STUDENTI



Autori 4SC IIS VIRGILIO DI MILANO

4C IIS SECCO SUARDO DI BERGAMO

**Coordinamento editoriale e revisione Alessia Sacchetti,
Anna Crespiatico, Rosella Reverdito**

Progetto grafico e illustrazioni: Anna Crespiatico

Impaginazione: New Target Agency - Bergamo

Photo credits: Archivio CESVI

**Questa pubblicazione è stata realizzata con il contributo
dell'Unione Europea e di Fondazione Cariplo. I contenuti
sono di esclusiva responsabilità di CESVI e non rappresentano
necessariamente il punto di vista dell'Unione Europea
o di Fondazione Cariplo.**

CESVI Via Broseta 68/A 24128 Bergamo, Italia

Tel. +39 035 2058058 cesvi@cesvi.org

**Questa pubblicazione è disponibile
per il download sul sito www.cesvi.org**

SOMMARIO

04

INTRODUZIONE

I progetti di riferimento
Il progetto educativo
Note metodologiche

07

ROMPERE IL GHIACCIO: MIGLIORARE LA CONOSCENZA

Spongeball
Io sono
Paure&Speranze
La lotteria della Terra
Due verità e una bugia

11

EDUCARE I PIU' GIOVANI PER CONTRASTARE INSIEME IL CAMBIAMENTO CLIMATICO

Cruci - green
Principessa Mononoke
Ricette salva - spreco
Cos'è la giustizia climatica
Gioco dell'oca
Tre torri

24

COMMENTI E TESTIMONIANZE



I PROGETTI DI RIFERIMENTO

“1PLANET4ALL - EMPOWERING YOUTH, LIVING EU VALUES, TACKLING CLIMATE CHANGE”

“1Planet4All” è un progetto co-finanziato dall’Unione Europea per aumentare la consapevolezza e la conoscenza critica tra i giovani di 12 Paesi europei sul cambiamento climatico come minaccia globale per il raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDG) e attivarli come agenti di cambiamento perchè sviluppino azioni concrete per rendere le proprie città più sostenibili, inclusive e climate-smart.

I partner di progetto sono: People in Need (PIN- Capofila), PIN CK, CESVI, Concern, Welthungerhilfe, ACTED, Convergences, Ayuda, Vida, Mondo, Ceo, 11.11.11, Punto Sud, Sudwind. Il progetto è partito il 1° febbraio 2020 e terminerà il 31 gennaio 2023.

Per raggiungere l’obiettivo sopra indicato, sono stati individuati 3 risultati principali:

Comunicazione

Aumentare la conoscenza critica per 8.555.000 giovani di 12 Paesi europei sul cambiamento climatico e il suo impatto a livello globale - incluso l’impatto sulle migrazioni - così come l’urgenza di un’azione immediata sia a livello individuale che collettivo.

Empowering

Ispirare e formare 47.940 giovani in 12 Paesi europei perchè diventino agenti di cambiamento e possano, a loro volta, ispirare i loro coetanei e i decision makers ad agire per contrastare il cambiamento climatico.

Attivazione

26.380 giovani in 12 Paesi europei propongono azioni concrete e si attivano per sensibilizzare i loro coetanei sul cambiamento climatico e per rendere le loro città più sostenibili, inclusive e climate-smart.

CITTÀ PIÙ SOSTENIBILI E INCLUSIVE

Il progetto “Città più sostenibili e inclusive”, sostenuto da Fondazione Cariplo, vuole migliorare la comprensione dei cittadini, a partire dai più giovani, sul tema ambientale e le relative metodologie di intervento e di mitigazione in modo da poter diventare promotori di cambiamento e offrire nuove soluzioni in co-progettazione con le amministrazioni locali. Grazie a questo processo, le amministrazioni possono apprendere e abbracciare un nuovo approccio trasformativo e inclusivo per rendere le città più sostenibili e climate – smart. Le azioni di progetto sono le seguenti:

Formazione dei cittadini

Educatori esperti sul tema della sostenibilità e della progettazione sociale e ambientale che, insieme ai facilitatori di Fondazione CESVI, sappiano guidare gli studenti nel percorso, tenendo un dialogo diretto e costante con amministrazioni e rappresentanti società civile.

Co-progettazione territoriale partecipata

CESVI facilita il processo di co-progettazione territoriale fornendo strumenti finanziari e procedurali per un corretto processo di trasformazione in chiave sia ambientale che sociale.

Attivazione dei cittadini

Fondazione CESVI e gli enti del terzo settore coinvolgono i cittadini nelle attività di co-progettazione creando spazi di dialogo e confronto con le amministrazioni.

IL PROGETTO EDUCATIVO

Il kit didattico "Educare giocando" raccoglie i laboratori creati e sviluppati dalle classi 4C dell'IIS Secco Suardo di Bergamo e 4SC dell'IIS Virgilio di Milano, che hanno partecipato al progetto "1Planet4All" e "Città più sostenibili e inclusive". Le classi hanno partecipato a diversi incontri formativi con CESVI, in collaborazione con Cooperativa Sociale Pandora, sul tema della lotta al cambiamento climatico, dell'educazione ambientale e della sostenibilità.

A seguito di questi incontri, gli studenti e studentesse sono stati supportati nell'elaborazione e sperimentazione di laboratori per le classi di scuole secondarie di primo grado.



Attraverso la peer education, i ragazzi e le ragazze hanno vissuto un percorso formativo significativo per poi tradurre i temi trattati in attività e linguaggi adatti a studenti più giovani, un target non meno pronto, nonostante l'età, a fare proprie le riflessioni emerse e metterle in pratica nella vita quotidiana.

In corso di formazione, particolare attenzione è stata dedicata alla gestione dei gruppi classe che gli studenti delle superiori hanno incontrato: ci si è concentrati sul linguaggio da adottare, per trovare parole semplici ma corrette per la trattazione di tematiche complesse con studenti/esse della scuola media; sui tempi per la costruzione e conduzione dei laboratori; sull'uso del gioco e di attività il più possibile interattive.

Ne è emerso un panorama di proposte variegato, basato sull'utilizzo di molteplici strumenti, dal gioco ai filmati, dal racconto al movimento, per arrivare a una rielaborazione tematica attraverso la discussione guidata, che si ritiene possa rispondere efficacemente ai bisogni educativi di questa fascia d'età.

Un manuale utile a insegnanti ed educatori/educatrici

che, come confermato dalla sperimentazione effettuata in corso di anno scolastico, potranno affrontare con studenti e studentesse tematiche complesse e attuali quali il cambiamento climatico e le grandi sfide che esso comporta, gli obiettivi dell'Agenda 2030, le disuguaglianze, la giustizia climatica, la partecipazione e la cittadinanza attiva. È essenziale, infatti, far capire alle generazioni di domani che, prendendosi cura insieme dell'ambiente e della propria comunità, si è più forti, per far sì che la speranza di un futuro migliore sia realizzabile tenendo sempre in conto la sostenibilità delle nostre azioni.

Ciascun laboratorio, nonostante le diverse attività e strumenti proposti, è stato costruito secondo le modalità della didattica attiva e partecipativa, basata sul coinvolgimento e sull'esperienza, sul gioco e sul cooperative learning, ritenendo la condivisione una via efficace per il raggiungimento di obiettivi comuni.

Proprio per questo, le attività presentate potranno essere adattate anche a alunni della scuola primaria: nelle pagine seguenti le proposte in questione saranno indicate con una fascia d'età a partire dagli 8 anni.



NOTE METODOLOGICHE

1Planet4All è un progetto articolato che ha coinvolto ragazzi e ragazze del Liceo Virgilio di Milano e del Liceo Secco Suardo di Bergamo per due anni scolastici consecutivi, l'a.s. 2020/21 e l'a.s. 2021/22.

Come ben noto, questi due anni hanno posto la didattica di fronte a delle grandi sfide, necessarie per far fronte all'emergenza sanitaria da Covid-19; educatori e insegnanti hanno continuato a lavorare per garantire agli studenti la continuità didattica cercando di utilizzare tutti gli strumenti possibili per permettere il passaggio di aspetti esperienziali anche a distanza. Anche per 1Planet4All è stato necessario, almeno per il primo anno, lavorare in didattica a distanza; lo sforzo è stato quello di offrire ai ragazzi e alle ragazze delle occasioni formative di qualità, anche se mediate da una relazione portata avanti dietro lo schermo di un computer.

I primi mesi di lavoro sono stati dedicati alle formazioni sui temi di progetto. È infatti didatticamente più efficace promuovere competenze attraverso l'esperienza diretta partendo però da una solida base di conoscenze e di rielaborazione concettuale.

Nel primo anno, dunque, ci siamo dedicati a conoscere sotto vari profili il tema del cambiamento climatico e della sostenibilità, attraverso letture di documenti, lezioni frontali, giochi e lavori di gruppo online e una serie di incontri con policy e decision maker dei territori di Bergamo e Milano e realtà che operano in ambito di attivismo ambientale.

A questa fase, durante il secondo anno di progetto, finalmente in presenza, è seguita quella della progettazione di laboratori da realizzare presso le scuole secondarie di primo grado "Da Vinci" di Bergamo e "Tiepolo" di Milano.

L'anno della quarta, nell'indirizzo di Scienze Umane dei licei coinvolti, propone, tra le esperienze formative più attese, lo stage presso un ente o, più spesso, una scuola di grado inferiore. Per la prima volta dall'inizio del liceo gli studenti incontrano una delle realtà nelle quali potrebbero un giorno trovarsi ad operare.

1Planet4All ha contribuito alla realizzazione di un'esperienza di stage che non si è limitata alla semplice osservazione e registrazione di strategie e tecniche didattiche, ma che ha puntato a un intervento attivo dei ragazzi e delle ragazze nella realtà in cui si sono trovati a fare esperienza. La finalità di questo approccio, oltre a quella di sperimentare sul campo teorie e metodi che sono oggetto di studio nelle discipline pedagogiche e psicologiche, è anche quella di promuovere diverse metodologie didattiche fra cui quella cardine, per questo progetto, della peer education. Peer education significa educazione tra pari e si basa su un processo di trasmissione di conoscenze e esperienze tra i membri di un gruppo di pari all'interno di un piano che prevede finalità, tempi, modi, ruoli e strumenti ben strutturati.

Consente di sviluppare diverse abilità, individuando e rafforzando le potenzialità che ciascuno ha, in modo da favorire la crescita personale e di gruppo, puntando su una comunicazione empatica e un ascolto attivo e non giudicante. Permette di sviluppare consapevolezza, progettare e condividere, sperimentare abilità sociali e relazionali, accrescendo inoltre le capacità di problem solving. Gli studenti e le studentesse, divisi in gruppi, hanno lavorato a scuola e a casa in modo creativo e del tutto autonomo, sottoponendo periodicamente al vaglio critico dei compagni e dei referenti CESVI e Cooperativa Sociale Pandora lo stato dei lavori.

Nei mesi fra marzo e maggio 2022 hanno finalmente proposto e realizzato i laboratori con gli alunni e gli insegnanti delle secondarie di primo grado coinvolte.

Ringraziamo i dirigenti, gli insegnanti e tutti gli studenti e le studentesse che con grande entusiasmo e voglia di mettersi in gioco hanno contribuito a costruire una parte importante del progetto 1Planet4All.

ROMPERE IL GHIACCIO. GIOCHI DI CONOSCENZA

Il gioco di conoscenza è un'attività tanto semplice quanto importante per "rompere il ghiaccio", permettendo agli alunni/e di abbattere la diffidenza nei confronti dell'educatore e aiutando, soprattutto, quelli più timidi a inserirsi nel contesto di lavoro collettivo. L'obiettivo dei giochi di conoscenza è, quindi, quello di favorire la nascita e la crescita di relazioni tra l'educatore e gli studenti nonché di approfondire quella già preesistente tra questi ultimi, ricreando così il gruppo e instaurando un clima di collaborazione.

Per lo svolgimento delle attività collettive è importante, infatti, mettere subito a proprio agio i partecipanti e creare una situazione che favorisca un impatto positivo.



GIOCHI ROMPIGHIACCIO

SPONGEBALL

ETÀ: 8 - 13 anni
DURATA: 15 - 20 minuti
MATERIALI: 1 palla di spugna

OBIETTIVO:
Cercare di indovinare i gusti di altre persone per migliorare la loro conoscenza

DESCRIZIONE:

I/Le partecipanti si dispongono preferibilmente in cerchio e l'educatrice/educatore condivide ad alta voce il campo semantico scelto (sport, cibo, musica, etc.). La persona che per prima lancia la palla deve dire una "caratteristica" che pensa possa essere attribuita alla persona che la riceve, sempre riguardo al campo semantico scelto. Ad esempio: "Il cantante preferito di

[nome della persona] è [nome del cantante]". La persona che riceve la palla deve confermare oppure negare questa caratteristica, nel secondo caso esplicitando quella corretta (ad esempio, un nome di cantante diverso). A quel punto, seguendo lo stesso meccanismo, dovrà lanciare la palla a una persona di sua scelta fino a coinvolgere tutta la classe.

IO SONO

ETA': 8-13 anni

DURATA: 20 minuti

MATERIALI: post-it, biro, scatola di cartone

OBIETTIVO:

conoscersi tra educatori e alunni/e e sviluppare capacità e abilità sociali di auto-osservazione e osservazione dell'altro



DESCRIZIONE:

I/Le partecipanti possono restare seduti/e al loro posto oppure disposti/e in cerchio. Ogni persona scrive su un post-it anonimo, nel seguente ordine:

1. Un'azione quotidiana positiva che mette in atto nei confronti dell'ambiente;
2. Un aspetto personale (hobby, colore preferito, passione, ricordo dell'infanzia...)

3. Una speranza riguardo all'ambiente oppure al futuro. I post-it vengono introdotti in una scatola. L'educatrice/l'educatore ne estrae uno alla volta, legge quanto riportato e chiede al gruppo di indovinare chi si è descritto in quel modo. Se viene indovinato/a, l'interessato/a deve confermarlo e dichiarare "Io sono". Per gli alunni più piccoli l'educatore può valutare la scelta di altri argomenti da scrivere sul post-it.

PAURE & SPERANZE

ETA': 11-13 anni

DURATA: 25 minuti

MATERIALI: cartellone, pennarelli, forbici, fogli, colla e scotch carta.

OBIETTIVO:

conoscersi tra educatori e alunni e sviluppare capacità e abilità sociali di auto-osservazione e osservazione dell'altro



DESCRIZIONE:

A ogni partecipante viene chiesto di disegnare su un foglio di carta la sagoma della propria mano, all'interno della quale scriverà il proprio nome, una paura e una speranza per il futuro (non necessariamente legata al tema ambientale).

Ogni sagoma viene poi ritagliata e incollata su un cartellone, già preparato dall'educatore/educatrice. A conclusione di questa attività, a ogni partecipante verrà chiesto di leggere quanto ha scritto nella propria sagoma e spiegarne le ragioni.

LA LOTTERIA DELLA TERRA

ETA': 8-13 anni

DURATA: 25 minuti

MATERIALI: immagini (ritagliate da giornali o stampate) di specie animali esistenti ed estinte

OBIETTIVO:

Aumentare la confidenza fra i compagni di classe e, allo stesso tempo, apprendere qualcosa in più circa l'attuale perdita di biodiversità sul pianeta



DESCRIZIONE:

I/le partecipanti potranno stare seduti/e al proprio posto oppure disposti/e in cerchio. Sulla scrivania, oppure in mezzo al cerchio oppure in altro luogo visibile a tutti/e, verrà posizionata una scatola contenente immagini di specie animali esistenti ed estinte. A ciascun partecipante verrà chiesto di alzarsi in piedi dal proprio posto e condividere con la classe, nell'ordine:

1. Il proprio nome;
2. Una sua qualità positiva;
3. Una sua passione/hobby.

A questa stessa persona verrà chiesto di pescare un animale dalla scatola.

Se l'immagine rappresenta una specie animale esistente, allora alla persona verrà chiesto di raccontare un'esperienza passata a contatto con la natura. Se l'immagine rappresenta una specie animale estinta, la persona dovrà invece raccontare un'attività che gli piacerebbe fare nel futuro per aiutare l'ambiente. Compito dell'educatore/educatrice per questa attività rompicchiaccio sarà anche – in caso di dubbio – chiarire a ogni partecipante se la specie è esistente oppure estinta e, nel secondo caso, spiegarne la ragione. Nota: l'attività può essere semplificata, a seconda dell'età dei partecipanti, a discrezione dei conduttori.





DUE VERITÀ E UNA BUGIA

ETA: 8-13 anni
DURATA: 5/10 min per scrivere
+ 20 min per esporre
MATERIALI: fogli e penne

OBIETTIVO:
creare atmosfera positiva e di collaborazione,
al fine di conoscersi meglio

DESCRIZIONE:

Ogni partecipante scrive su un foglio di carta due verità e una bugia su sé stesso/a. Conclusa questa attività, a ogni persona verrà chiesto di leggere ad alta voce

quanto scritto e lasciare che il resto del gruppo indovini la bugia. La persona che indovina per prima potrà leggere il contenuto del proprio foglio.



EDUCARE I PIU' GIOVANI PER CONTRASTARE INSIEME IL CAMBIAMENTO CLIMATICO

Come citato da ISPRA, l'Istituto Superiore per la Protezione e la Ricerca Ambientale "I cambiamenti climatici sono divenuti, ormai da tempo, una delle principali preoccupazioni delle istituzioni a tutti i livelli territoriali. Per contrastarli è necessario intervenire su più fronti, tra i quali non di secondario interesse è quello della corretta informazione, soprattutto con finalità educative e di sensibilizzazione, anche al fine di favorire comportamenti consapevoli e partecipati da parte della collettività. La molteplicità di fattori coinvolti, sia in relazione alle cause che agli effetti dei cambiamenti climatici, non ne rendono agevole la comprensione. È pertanto importante, soprattutto per i giovani, poter disporre di strumenti che facilitino la conoscenza e la percezione degli scenari che potrebbero verificarsi in un

futuro che li riguarda direttamente." Con i laboratori del kit "Educare giocando" di 1Planet4All ci si propone proprio di aumentare la consapevolezza e la conoscenza critica tra i giovani sul cambiamento climatico come minaccia globale per il raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDG) e di attivarli come agenti di cambiamento perché sviluppino azioni concrete per comunità più sostenibili, inclusive e climate - smart, ispirando a loro volta altri coetanei. Le metodologie attive, laboratoriali e ludiche proposte vogliono facilitare i più giovani nell'avvicinare argomenti complessi come, appunto, il cambiamento climatico, l'Agenda 2030 e in generale le tematiche di educazione ambientale e alla sostenibilità.

LABORATORI

CRUCI-GREEN

ETA': 11-13 anni

DURATA: 50 minuti

MATERIALI: fogli con cruciverba già stampati

DESCRIZIONE:

L'educatore/educatrice propone alla classe un brainstorming per arrivare alla parola "sostenibilità" della durata di 25-30 minuti.

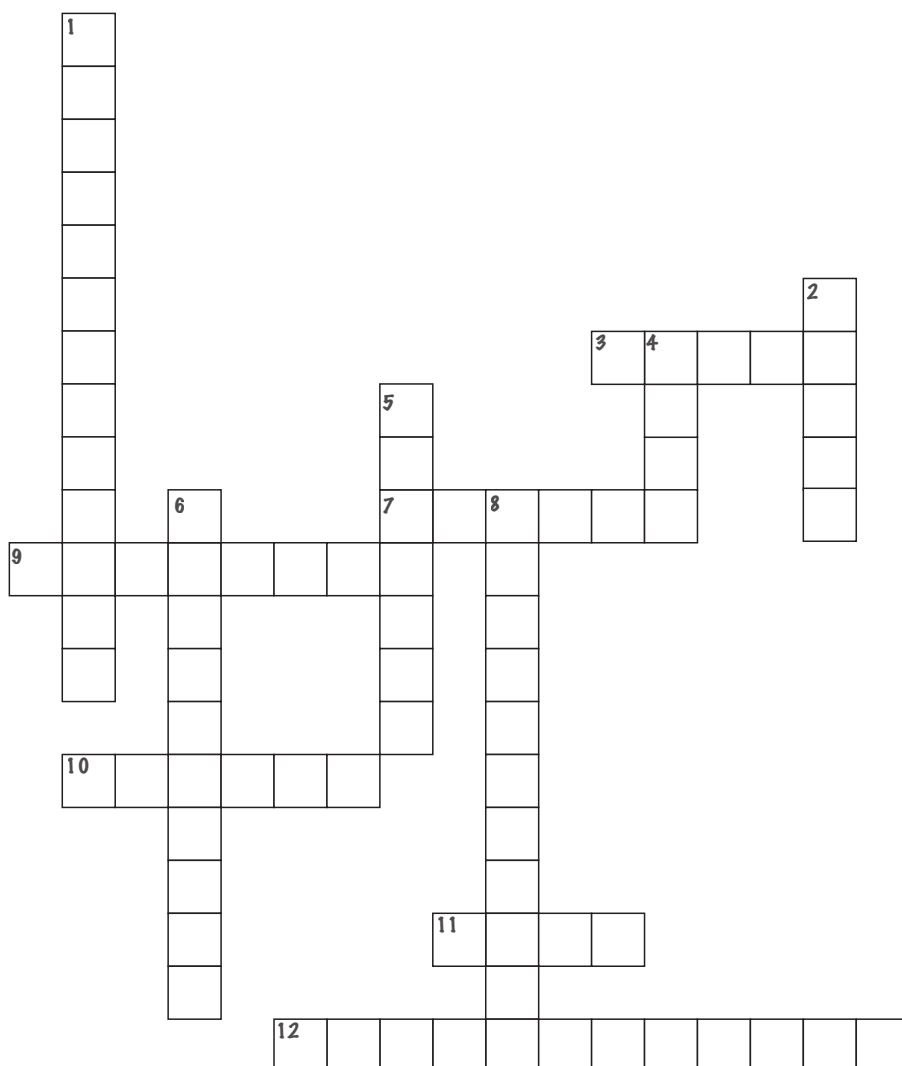
A seguito di questa attività, i/le partecipanti vengono divisi/e in gruppi, ciascun gruppo riceverà un foglio con il cruciverba vuoto a eccezione della prima definizione verticale, con inserita la parola "sostenibilità".



OBIETTIVO: Stimolare la capacità di riflessione degli studenti sul tema della sostenibilità favorendo la capacità di collegamento tra le diverse declinazioni del tema stesso.

L'educatore/educatrice legge ad alta voce ciascuna domanda del cruciverba, tutti i gruppi avranno lo stesso tempo a disposizione per trovare la parola corretta che risponde alla domanda. Il gruppo che, per primo, conclude il cruciverba o trova il maggior numero di parole nel tempo a disposizione vince e avrà la possibilità di guidare il debriefing per permettere a tutti gli altri gruppi di verificare e completare il lavoro.

CRUCI-GREEN



ORIZZONTALI

3. Da cosa è composto il 75% del corpo umano?
7. Fenomeno che comporta la perdita di qualcosa (ad esempio di cibi ancora commestibili)
9. Cosa devi avere verso il prossimo e l'ambiente?
10. Qual è uno dei Paesi più attento allo spreco alimentare?
11. Qual è il Paese che spreca di più?
12. Qual è il cambiamento nell'ambiente causato da sostanze / elementi dannosi?

VERTICALI

1. Quale parola è la chiave per il nostro futuro?
2. Qual è la parte superiore che avviti in una bottiglia?
4. Sinonimo di alimento
5. Elementi naturali che servono a soddisfare un bisogno
6. Sinonimo di immondizia / rifiuti
8. Risorse naturali non esauribili, che possono essere ancora efficienti attraverso processi naturali.

ORIZZONTALI. 3. ACQUA - 7. SPRECO - 9. RISPETTO - 10. ITALIA - 11. CINA - 12. INQUINAMENTO
VERTICALI. 1. SOSTENIBILITÀ - 2. TAPPO - 4. CIBO - 5. RISORSE - 6. SPAZZATURA - 8. RINNOVABILI

PRINCIPESSA MONONOKE

ETA': 13 - 15 anni

DURATA: 2h e 13' (film) + tempo di riflessione e debriefing

MATERIALI: attrezzatura e/o spazio per la proiezione del film

OBIETTIVO:

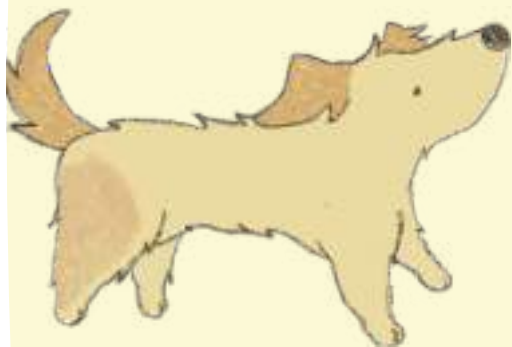
avvicinare e far comprendere i temi principali della conservazione delle risorse naturali e del fragile equilibrio fra Uomo e Natura



DESCRIZIONE:

Ai/alle partecipanti, già disposti/e in gruppi, viene mostrato il film "La principessa Mononoke", che l'educatore/educatrice interromperà durante le scene di seguito in elenco. A ogni gruppo verrà chiesto, in circa 10 minuti, di riflettere sulla scena appena vista e individuare tre parole chiave che possano collegarla al mondo della natura e della protezione della biodiversità.

Al termine della visione segue una fase di confronto mediato attraverso le parole chiave individuate dagli studenti. L'insegnante/educatore prende il ruolo di facilitatore. Al termine di questa fase ogni gruppo lavorerà creativamente alla realizzazione di un cartellone che riporti, a fianco dei disegni dei personaggi, le parole chiave e le riflessioni del gruppo classe.



ANALISI DELLE SCENE E POSSIBILI PAROLE CHIAVE (DI SEGUITO INDICATE IN MAIUSCOLO)

0:00 - 7:44

• **VERDE** (o anche **FORESTE** o **PIANTE**)

• **"DIO MALIGNO"**. Espressione usata nel corso della prima scena del film per indicare il maiale che è diventato un demone; esso è la personificazione dell'intervento e delle conseguenze dell'uomo sulla Terra. L'uomo non ha rispettato l'equilibrio della natura causando la sua devastazione, rabbia e odio.

• **MALVAGITÀ**. Gli uomini sono dannati poiché non hanno rispettato le regole e l'equilibrio della natura.

11:40 - 18:30

• **FUMO**. È il simbolo che rappresenta uno dei tanti interventi dell'uomo sulla natura ed evidenzia un contrasto tra l'ambiente rispettato dall'uomo, che rimane pulito e ricco di vegetazione, come mostrano le

prime immagini, e l'ambiente non rispettato che è arido, secco, sporco e annerito.

• **SOLDI**. I soldi sono alla base della nostra vita perché senza questi non potremmo soddisfare i nostri bisogni primari ma neanche il nostro bisogno di appartenere ad una società; un rapporto poco equilibrato con essi può portare a perdere di vista i grandi temi e i problemi della collettività ed essere causa di ingiustizie e disuguaglianze.

• **CONSAPEVOLEZZA**, evidenziata dalla frase: "Questo mondo, è la malignità stessa". L'uomo è consapevole delle sue azioni. È dalla consapevolezza e dalla coscienza dei propri errori che si può migliorare, in questo caso trovando dei nuovi modi per ricreare un rapporto uomo-natura basato sul rispetto reciproco.

33:00 – 38:00

• ARIDITÀ E SPORCIZIA.

• **COMPITO.** Ognuno di noi ha una moltitudine di compiti all'interno della società; ad esempio, uno studente ha il compito di formarsi, un insegnante ha il compito guidare e accompagnare l'individuo nel suo percorso e così via. Nel film viene detto: "Il nostro mestiere", facendo riferimento all'essere umano, "è raschiare la montagna". Proprio dal fraintendimento di questo compito, deriva lo sfruttamento eccessivo della natura. Oggi il nostro compito non è solo svolgere il nostro lavoro ma farlo in modo più sostenibile, rispettando la natura per le generazioni a venire.

• **FORNACE** che nel film è il simbolo dello sfruttamento della natura da parte dell'uomo.

1:03:00 – 1:13:00

• **"DIO DELLA FORESTA O DIO CERVO"** è la figura utilizzata come personificazione della natura. La natura è vita perché senza di questa gli esseri umani non potrebbero ricavare le risorse che consumano ma è anche morte perché si può "rivoltare" uccidendo l'uomo, ne sono un esempio le frane o le alluvioni.

• **GUERRA.** Durante il corso della storia, ma anche del presente, la guerra è utilizzata come mezzo di risoluzione dei conflitti, ma si dimostra sempre il meno efficace perché impatta sulla qualità della vita delle persone e sul rapporto tra uomo e natura. I conflitti armati infatti implicano anche un uso meno equilibrato delle risorse e la distruzione dei luoghi di vita e di lavoro quotidiani.

• **PACE.** Alla guerra si contrappone la pace che è, invece, la condizione necessaria per mantenere una stabilità nel rapporto tra ambiente e uomo.

1:48:00 – 2:08:00

• **DISTRUZIONE.** Tutto viene distrutto, dalla fucina alla foresta: superato il limite di sostenibilità, l'ambiente non sopravvive e quindi nemmeno l'uomo.

• **RINASCITA.** Dopo aver recuperato la testa, il Dio della Foresta muore e si reincarna nella natura circostante permettendo la nascita di tutto ciò che era stato distrutto dall'essere umano.

• **CONDIVISIONE.** "Condividiamo la vita". Nonostante mantenere un rapporto di pace di stabilità tra uomo e natura sia difficile, i due possono condividere la vita e l'esistenza.





RICETTE SALVA SPRECO

ETA: 8-13 anni

DURATA: 60 minuti

MATERIALI: Schede già pronte, fogli, penne

DESCRIZIONE:

I/Le partecipanti vengono suddivise/i in gruppi a cui viene distribuita una scheda contenente l'immagine e la descrizione di un alimento normalmente "a rischio" di essere buttato (es. pane secco, riso del giorno prima, yogurt prossimo alla scadenza etc.). Il gruppo dovrà scrivere una o più ricette che possano valorizzarlo come ingrediente, evitandone lo spreco. Queste ricette potranno essere raccolte nel libro "Salva-Spreco" della classe.

OBIETTIVO: incoraggiare la riflessione sullo spreco di cibo quotidiano e sulle possibili soluzioni

La classe può essere invitata a ricercare alcune informazioni sui diversi alimenti presentati dalle schede, utilizzando strumenti digitali laddove disponibili.

Per i ragazzi più grandi si può suggerire l'approfondimento di concetti come ecological footprint, water footprint e carbon footprint, per capire come le nostre scelte alimentari impattino sull'ambiente e sul clima.

1. Ecological footprint: l'impronta ecologica è l'unico metro che ci aiuta a misurare quante risorse naturali abbiamo e quanto ne utilizziamo.

Per approfondimenti: www.footprintnetwork.org

2. Water footprint: l'impronta idrica misura il livello di appropriazione degli esseri umani di acqua dolce, mettendo in relazione volumi di acqua consumata e/o inquinata.

Per approfondimenti: www.waterfootprint.org

3. Carbon footprint: l'impronta di carbonio rappresenta la quantità di emissioni di gas ad effetto serra generate lungo il ciclo di vita di un prodotto/servizio.

Per approfondimenti: www.reteclima.it

COS'E' LA GIUSTIZIA CLIMATICA?

ETA: 11-13 anni

DURATA: 25 minuti

MATERIALI: Planisferi stampati su fogli A3 e "segnalini" (bandierine prese dal gioco Risiko o altri materiali utili allo scopo)

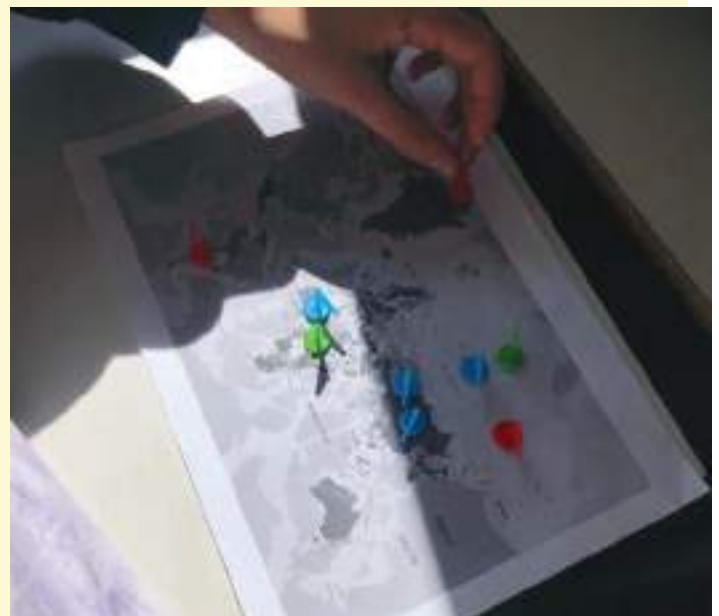
OBIETTIVO: Aumentare la consapevolezza sulle disuguaglianze e sviluppare la sensibilità rispetto al tema



DESCRIZIONE:

I/Le partecipanti vengono suddivise/i in gruppi, ai quali l'educatore/l'educatrice chiederà – dopo aver concesso tempo di consultazione nei gruppi – di posizionare le bandierine sui Paesi del mondo dove – a loro giudizio – sono presenti:

- Fame
- Povertà
- Guerra
- Analfabetismo
- Sfruttamento minorile
- Libertà di stampa
- Accesso all'acqua potabile
- Accesso ai servizi sanitari
- [Altro che può essere incluso all'elenco]



Le bandierine risulteranno distribuite in maniera disomogenea tra i Paesi? Alcuni gruppi hanno evidenziato Paesi che non ci aspettavamo? Confrontiamoci, lasciando emergere differenze e disuguaglianze, a volte anche inattese. L'insegnante/educatore potrà mostrare agli studenti dati e infografiche presenti in rete per supportare la discussione. Si consigliano i materiali presenti nel sito www.worldmapper.org

In ultimo il facilitatore domanderà a tutti i gruppi, secondo loro, quali possono essere i Paesi che producono una maggior quantità di CO2. Anche in questo caso, la disposizione delle bandierine potrebbe variare fra gruppo e gruppo. Anche qui, lasciamo spazio al confronto e alla condivisione di dati e infografiche. Dal lavoro emergerà il disequilibrio fra i Paesi con maggiore impatto e quelli che subiscono i danni peggiori (quelli definiti come Sud del mondo).

GIOCO DELL'OCA

ETA: 8-13 anni

DURATA: 60 minuti

MATERIALI: Tabellone di gioco, pedine, dado; questi possono essere realizzati con materiali di riuso

DESCRIZIONE:

I/Le partecipanti vengono suddivise/i in squadre, distribuite intorno al tabellone del gioco e a cui verrà consegnata una pedina. Dalla casella di partenza "Start", obiettivo di ciascuna squadra è arrivare per prima a quella finale "End". A ogni squadra viene chiesto di lanciare il dado e, successivamente, viene posto un quesito inerente all'Agenda 2030, in particolare goal 2, 10, 13, 14, 15 e ai temi ambientali e di sostenibilità. In caso di risposta corretta, la squadra ha diritto ad avanzare. Lungo il percorso ci sono caselle speciali: le sfide. Una tipologia di sfida prevede che un componente del gruppo la cui pedina è finita su questa casella "sfidi" un componente di un altro gruppo a un round di "botta e risposta" riguardo a un preciso tema. Per "botta e risposta" si intende che ciascun partecipante avrà solo un tempo limitato (pochi secondi, in genere) per rispondere a una domanda posta. Il primo che non risponde o risponde in modo errato, perde la sfida. Una seconda tipologia prevede invece che

OBIETTIVO: Approfondire tematiche relative agli obiettivi dell'Agenda 2030 attraverso un approccio ludico

due gruppi si sfidino nell'individuare le soluzioni migliori (e più aderenti alla realtà!) per risolvere un problema causato dal cambiamento climatico (es. ottimizzazione delle risorse idriche). Una terza tipologia prevede invece che i rappresentanti di due gruppi debbano "mimare" un problema ambientale al resto dei/delle rispettive/i componenti. Il gruppo che indovina per primo vince e guadagna il diritto ad avanzare. Oltre alle "sfide" il gioco prevede anche degli "imprevisti climatici": alla squadra verrà chiesto di pescare una carta dal "mazzo degli imprevisti" e, a seconda di quanto scritto, potrà avanzare oppure retrocedere. Infine, il gioco prevede la presenza di caselle con il disegno di una fabbrica: le pedine che finiscono su queste caselle saranno costrette a restare ferme un turno.

Nota: In caso di proposta del gioco agli studenti della primaria, le domande che seguono potranno essere semplificate o trasformate a discrezione dell'insegnante/educatore.



SI PROPONE DI SEGUITO UN ESEMPIO DI QUESITI CHE POSSONO ESSERE POSTI AI/ALLE PARTECIPANTI.

1. Il mondo potrebbe sfamare tutti/e?

- a) No, dobbiamo aumentare la produzione di risorse per poter sfamare tutte le persone del mondo.
- b) Sì, esistono abbastanza risorse per poter sfamare tutti/e.

Spiegazione: Sebbene il mondo sia in grado di sfamare in modo adeguato fino a 10 miliardi di persone, purtroppo non è così perché molto del cibo che viene prodotto è destinato a una piccola parte della popolazione mondiale che ne consuma più di quanto ne avrebbe bisogno e ne spreca una quantità enorme. Inoltre una parte importante dei cereali e legumi sono destinati all'alimentazione di animali da allevamento intensivo. Infine, tanti prodotti agricoli sono usati per produrre biocarburanti invece che sfamare le persone.

2. Qual'è l'obiettivo dell'Agenda 2030 che riguarda la fame nel mondo?

- a) 1
- b) 3
- c) 2

Obiettivo 2: Porre fine alla fame, raggiungere la sicurezza alimentare, migliorare la nutrizione e promuovere un'agricoltura sostenibile.

3. Quali soluzioni sono state individuate per poter realizzare l'Obiettivo 2 dell'agenda?

- a) Garantire alle persone più povere l'accesso a cibo sicuro
- b) Combattere la malnutrizione negli stati sottosviluppati
- c) Aumentare le tecnologie agricole nei paesi poveri per poter migliorare la produzione
- d) Tutte le risposte sono giuste

4. Quanto cibo si spreca nel mondo?

- a) 1/3 della produzione mondiale di cibo
- b) 1/2 della produzione mondiale di cibo

5. Quando si celebra la giornata mondiale dell'alimentazione?

- a) 20 luglio
- b) 5 aprile
- c) 16 ottobre

6. A cosa servono i 17 Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile/l'Agenda 2030?

- a) Fine povertà e lotta alle disuguaglianze
- b) Fine pandemia e limite dei contagi
- c) Fine civiltà industriale e distruzione fabbriche

7. Qual è una cosa che possiamo fare noi come cittadini per ridurre lo spreco alimentare?

- a) Limitare la quantità di cibo acquistata e cucinata
- b) Mangiare di meno
- c) Non possiamo fare niente

8. In quali di questi continenti e subcontinenti c'è il numero più alto di persone che soffrono la fame?

- a) Africa
- b) In Asia
- c) Nel Sud America

Secondo le stime del Programma Alimentare Mondiale delle Nazioni Unite, più della metà delle persone che soffrono la fame vivono in Asia.

9. Quante milioni di persone nel mondo si stimano essere denutrite?

- a) 560 milioni
- b) 795 milioni
- c) 200 milioni

Queste persone vivono prevalentemente nei Paesi in via di sviluppo

10. La sicurezza alimentare è:

- a) La garanzia della produzione di cibo.
- b) Una nuova politica alimentare.
- c) La disponibilità e l'accesso fisico al cibo.

La sicurezza alimentare è definita come l'accesso affidabile a cibo sufficiente, con valore nutritivo e alla portata economica di tutti.

11. Qual è la causa naturale più comune della mancanza di cibo nel mondo?

- a) La siccità
- b) I terremoti
- c) Le inondazioni

Secondo il Programma Alimentare Mondiale delle Nazioni Unite, la siccità è una delle cause più comuni della mancanza di cibo nel mondo.

12. Quando le persone parlano di “stimare il numero delle persone affamate nel mondo” si riferiscono a:

- a) Numero delle persone malnutrite a livello proteico-energetico (calorie).
- b) Numero delle persone malnutrite a livello micro-nutritivo (mancanza di vitamine e minerali).
- c) Numero delle persone malnutrite sia a livello proteico-energetico che micro-nutritivo.

La malnutrizione proteico-energetica si riferisce a una forma di malnutrizione dove il consumo di proteine (o calorie) è limitato o inadeguato. Le proteine sono assolutamente vitali per lo sviluppo del corpo umano e per crescere e mantenere la potenza muscolare.

Il progresso nell'alleviare la fame è rallentato o si è fermato in molte regioni del mondo.

13. Gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile riguardano:

- a) I Paesi ad alto reddito
- b) Tutti i Paesi
- c) I Paesi a basso reddito

Per raggiungere gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile è necessaria la partecipazione di tutti i Paesi del mondo, indipendentemente dalla loro ricchezza. Ognuno mette in atto soluzioni adeguate alla propria realtà.

14. L'Earth Overshoot Day è il giorno in cui la popolazione mondiale esaurisce ufficialmente tutte le risorse terrestri disponibili, e rinnovabili per quell'anno, iniziando così a sovrasfruttare il pianeta. Quando è avvenuto nel 2021?

- a) 29 luglio
- b) 7 ottobre
- c) 14 maggio

15. Biodiversità a rischio: l'8% di specie è estinto, mentre il 22% è a rischio. Quali sono le cause principali?

- A) Agricoltura intensiva, diffusione di specie invasive
- B) Deforestazione e cambiamento climatico
- C) Sia A che B

15/a. Elenca il maggior numero di specie a rischio d'estinzione in 1 minuto...

Anfibi, aquile, avvoltoio, balenottera, delfino, Elefante, falco, pescatore, fenicottero, foca monaca, gatto selvatico, ghepardo, giaguaro, giraffa, gorilla, impollinatori, koala, leone, leopardo delle nevi, lince, lontra, lupo, orango, orca, orso bruno, orso polare, panda, pinguino imperatore, rinoceronti, squali, tartaruga marina, tigre, tonno rosso.

16. Approssimativamente quante persone devono il loro sostentamento alle foreste?

- A) 130 mila
- B) 1,6 miliardi
- C) Tutta l'umanità

17. Area forestale in declino: tra il 2000 e il 2015 l'area forestale della superficie totale è diminuita dal 31,1% al 30,7%. Dove si è verificata gran parte di questa perdita?

- A) Europa, Nord America
- B) Asia, Africa del Nord
- C) America Latina, Africa sub-sahariana

18. attualmente quanta plastica naviga nei nostri oceani?

- A) 86 milioni di tonnellate
- B) 7 miliardi
- C) 2 milioni di tonnellate

19. Si stima che ogni anno circa 150 mila tartarughe marine finiscano catturate accidentalmente dagli attrezzi da pesca nel Mediterraneo e che di queste:

- A) Oltre 40.000 muoiono
- B) La metà muoiono
- C) 15.000 muoiono

20. Cosa sono i programmi di conservazione?

- A) Programmi per eliminare l'inquinamento e proteggere gli esseri umani
- B) Iniziative che mirano a recuperare specie estinte
- C) Progetti mirati al monitoraggio e salvaguardia di specie-ambienti a rischio

21. Quasi tre quarti della superficie terrestre sono coperti dall'acqua. Come si chiama la Terra per questo motivo?

- A) Pianeta bagnato
- B) Pianeta assetato
- C) Pianeta blu

22. Perché gli oceani sono essenziali per la sopravvivenza umana?

- A) Perché le materie prime sconosciute giacciono dormienti nei fondali marini.
- B) Perché gli oceani raffreddano l'aria
- C) Perché metà dell'ossigeno del mondo si forma nel mare

23. Quali animali filtrano l'acqua di mare e quindi ne aumentano la qualità?

- A) Cozze
- B) Lumache
- C) Vermi

24. Dov'è il più grande dei cinque vortici di rifiuti di plastica che si sono formati negli oceani?

- A) In giro per l'India
- B) Al largo dell'intera costa orientale del Sud America
- C) Tra Hawaii e Nord America

25. Molte specie animali e vegetali muoiono ancora prima di essere scoperte. Si stima quante specie scompaiono in tutto il mondo al giorno?

- A) 5-10
- B) 20-30
- C) 50-150

26. Il corona virus si è diffuso dagli animali all'uomo. Qual è la causa principale di tali zoonosi, secondo i ricercatori?

- A) Il numero crescente di animali da compagnia
- B) Coltivazione industriale
- C) Habitat distrutti e estinzione di specie

27. Quale percentuale dell'Europa è coperta dalla più grande rete mondiale di aree protette denominata Natura 2000?

- A) Poco meno del 10
- B) Quasi il 20
- C) Più del 30 per cento

27. Di cosa si occupa il goal 13 dell'Agenda 2030?

- A) Ecological footprint
- B) Costruzione di più abitazioni
- C) Lotta al cambiamento climatico

28. Da cosa è causato l'aumento della temperatura globale?

- A) Diminuzione di ossigeno nell'aria
- B) Gas serra
- C) Avvicinamento della terra al sole

29. Che relazione c'è tra inquinamento atmosferico e cambiamenti climatici?

- A) L'inquinamento atmosferico causa i cambiamenti climatici
- B) I cambiamenti climatici influiscono sull'inquinamento atmosferico
- C) Tutte le risposte sono vere

30. Quali sono le principali fonti di energia rinnovabile?

- A) Solare, eolica e idroelettrica
- B) Carbone, petrolio e gas naturale
- C) I combustibili fossili

31. L'energia nucleare è una fonte energetica rinnovabile?

- A) Sì
- B) Non lo so
- C) No

32. Nell'arco di un anno quanti rifiuti vengono prodotti da un italiano medio circa?

- A) 100 chili
- B) 800 chili
- C) 500 chili

33. Quante volte può essere riciclata la plastica?

- A) 2-3 volte
- B) Mai
- C) Infinite volte

34. Quanto tempo impiega una bottiglia di plastica riciclata per degradarsi?

- A) 0-5 anni
- B) 30-60 anni
- C) 100-1000 anni

35. Quanta acqua un cittadino europeo usa in media al giorno?

- A) 150 litri
- B) 50 litri
- C) 300 litri



TRE TORRI

ETA: 11-13 anni

DURATA: 40 minuti

MATERIALI: Schede con mappe che rappresentano i Paesi scelti, un mazzo di carte, un gioco "Jenga", bicchieri di carta, un ventaglio

DESCRIZIONE:

I/Le partecipanti vengono suddivisi/e in gruppi ai quali viene distribuito, tramite sorteggio, un Paese rappresentativo di una determinata Economia, al quale è associato uno tra i seguenti materiali:

- **Carte da gioco per il Paese a basso reddito, come ad esempio il Sud Sudan**
- **Bicchieri di carta per il Paese in via di sviluppo, come ad esempio l'India**
- **Jenga per il Paese ad alto reddito, come ad esempio il Canada**

Ogni gruppo dovrà costruire una torre più alta e salda possibile entro un limite di 10/15 minuti utilizzando unicamente i materiali forniti. Una volta concluse le costruzioni, l'educatore/educatrice testerà la loro solidità facendo aria con un ventaglio su di esse: a causa delle differenze di "risorse", molto probabilmente alcune cadranno mentre altre resteranno salde.

OBIETTIVO: Comprendere come Paesi "Nord" e "Sud" del Mondo subiscano e reagiscano alla crisi climatica in modo differente, in base alle risorse di cui dispongono

Ai gruppi verrà chiesto di fare una prima riflessione su questa parte del laboratorio, in cui appaiono evidenti alcuni concetti chiave della giustizia climatica

- La **casualità** del Paese di nascita
- Le **disuguaglianze** tra i vari Paesi per quanto riguarda le risorse e il modo in cui esse possono essere investite
- Il modo in cui i Paesi a basso reddito subiscano le **conseguenze peggiori** dei cambiamenti climatici (in questo caso un tornado rappresentato attraverso il ventaglio) rispetto a quelli più ricchi.



Per la seconda parte del laboratorio si chiederà ai gruppi di condividere le risorse a disposizione (alcuni pezzi di Jenga dovranno essere scambiati con le carte da gioco, ad esempio) e riprovare a costruire le torri con i nuovi materiali.

Anche in questo caso, l'educatore/educatrice testerà la loro solidità facendo aria con un ventaglio su di esse, ma è molto probabile che tutte resteranno in piedi, almeno parzialmente, al passaggio del "tornado".

La seconda riflessione proposta verterà sulla necessità che i Paesi possano condividere le risorse a disposizione in modo equo. È possibile che, nonostante le risorse

a disposizione, alcuni gruppi non riescano comunque a costruire una torre in grado di resistere al ventaglio dell'educatore/educatrice. Se questo dovesse accadere, sarà occasione per discutere su uno dei temi su cui si basa la Cooperazione allo Sviluppo: spesso, la mera condivisione di risorse o il semplice sostegno economico non è sufficiente se non accompagnato da un programma di "rafforzamento delle conoscenze". Compito dell'educatore/educatrice sarà chiedere al gruppo con la torre più salda di "insegnare" agli altri la tecnica utilizzata in modo che questi possano poi riprodurla autonomamente con le risorse a disposizione.



COMMENTI E TESTIMONIANZE

"È stato bello per me essere qualcuno a cui (la classe) poteva fare riferimento, divertendoci insieme e condividendo tante emozioni!"

"Inizialmente ero davvero in ansia ma, una volta iniziati i laboratori in classe è stato entusiasmante"





“Esperienza emozionante e formativa, ci chiarisce molto le idee che abbiamo sul nostro futuro.”



“Bellissima esperienza, non pensavo di trovarmi così bene, specialmente con le classi delle medie. Il clima che si è creato era di grande collaborazione, sia con loro che con i miei compagni di classe”

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...

...the ...



“Credo che avere la terra e non rovinarla sia la più bella forma d’arte che si possa desiderare.”

Andy Warhol

FINITO DI STAMPARE NEL MESE DI
SETTEMBRE 2022