



LIFE 2020 Call for Proposals from NGOs on the European Green Deal (NGO4GD)

# Fai goals per l'ambiente

PROPOSTA DI SENSIBILIZZAZIONE SUGLI OBIETTIVI DELL'AGENDA 2030

Rivolta alle  
scuole primarie



## Finalità

La presente proposta è un primo approccio alle tematiche ambientali attraverso gli obiettivi *SDGs dell'Agenda 2030*, per diffondere la **cultura ambientale** e rendere gli studenti consapevoli che ogni azione ha conseguenze sul pianeta.

Le tematiche affrontate sono **trasversali a tutte le discipline scolastiche** e rientrano nelle *Linee per l'insegnamento dell'Educazione Civica secondo il Decreto Ministeriale n. 35 del 22/06/2020, ai sensi della L. 92/2019*, per ogni ordine e grado scolastico inserendosi in modo trasversale alle altre materie.

## Obiettivi

Gli obiettivi specifici a cui si vuol rispondere sono:

- Conoscere le **conseguenze degli interventi attuati dall'uomo** sulle risorse naturali e la biodiversità;
- Fornire chiavi di lettura delle tematiche ambientali per creare conoscenza, affezione e conseguente **cambiamento di abitudini** a favore di uno sviluppo sostenibile;
- Sviluppare un **senso critico** grazie all'uso di metodologie efficaci come Learning by thinking e by doing;
- Promuovere l'adozione di **corretti stili di vita**.

In una giornata, o più giornate, presso la scuola in più luoghi (giardino, palestra, porticato, atrio) verranno **allestiti degli stand** rievocando **il momento del gioco e della festa**, ma ricco di contenuti e finalità didattiche.

## *Perché il gioco?*

Rivolgendoci alle scuole non si può tralasciare il dato fondamentale che il gioco è il “lavoro” quotidiano di ogni bambino, elemento indispensabile alla socializzazione, ma anche all’apprendimento. Il gioco, se viene ben indirizzato, offre al bambino delle **esperienze concrete e dirette** all’interno del proprio ambiente e contesto di vita.

## *Perché la festa?*

Il termine festa evoca immediatamente nel nostro immaginario un momento piacevole, rilassato, di gioia e divertimento con la caratteristica dell’eccezionalità e si inserisce nei ricordi come momento piacevole.

L’eccezionalità, in ambito pedagogico, ha riscontri positivi come forma temporanea di educazione proprio per l’aspetto attraente ed accattivante dell’evento, andando a toccare ogni sfera della persona (motoria, affettiva, sociale, cognitiva), favorendo la crescita e lo sviluppo dell’alunno.

Partendo da questi presupposti *Fai Goals per l’Ambiente* interpreta la **festa come “strumento” con una forte valenza educativa** perché in grado di trasmettere dei messaggi e consolidare degli insegnamenti.

La festa può svolgersi in due diverse modalità a seconda della dimensione della scuola ospitante e della disponibilità di locali per allestire gli stand.

**A. SETTIMANA DELL'AMBIENTE:** presenza dell'allestimento per più giorni con un coinvolgimento di 3 classi al giorno (minimo 5 giorni consecutivi e 15 classi coinvolte).

**B. GIORNATA DELL'AMBIENTE:** presenza di un allestimento "leggero" per una mattinata e coinvolgimento di un minimo di 5 classi.

## A) SETTIMANA DELL'AMBIENTE

La proposta prevede l'installazione di stand all'interno dei locali della scuola **per una settimana** (palestra, cortile, atrio, salone...). Ogni giorno potranno accedere 3 classi organizzate in turni di due ore (esempio: 08:30-10:30; 10:30-12:30; 14,00-16,00). Si inizia con un'introduzione sull'agenda 2030 e a seguire la visita ai vari stand (circa 20 minuti a stand), accompagnati da un educatore ambientale il quale aiuterà le classi a riflettere su tematiche affrontate e a cercare azioni di cittadinanza attiva.

## B) GIORNATA DELL'AMBIENTE

La proposta prevede **un'unica mattina di festa** durante la quale, grazie alla presenza di 5 educatori ambientali, saranno coinvolte contemporaneamente n. 5 classi.

Due le formule proposte:

- **Unico turno** di 3 ore con 5 classi che ruotano a turni di 30 minuti tra i 5 stand, e un maggior approfondimento dei temi trattati.
- **Due turni** di 2 ore con il coinvolgimento di 5 classi per turno (10 totali) e la durata di 20 minuti a gioco: primo turno dalle 8,30 alle 10,30 secondo turno dalle 10,30 alle 12,30.

Le attività e i giochi proposti sono gli stessi della proposta A, ma con l'utilizzo di allestimenti "leggeri" che saranno trasportati dagli educatori e allestiti mezz'ora prima dell'inizio della festa.

# Argomenti

Nel **percorso didattico** gli argomenti trattati sono differenziati a seconda dell'età degli studenti utilizzando un linguaggio e un grado di approfondimento differente.

Al termine di ciascun gioco, la classe guadagna **"punti SALVAMONDO"** ma nessuna, raggiungerà la meta da sola! Solo sommando tutti i punteggi si **"farà Goals per l'Ambiente"** cioè unendo le **"buone azioni"** di tutti.

## STAND 1 | GOAL 7: *energia pulita e accessibile*

Approfondimento sul tema del **risparmio energetico**, e su come con azioni quotidiane e scelte sostenibili sia possibile abbattere il consumo delle risorse, non sempre rinnovabili, presenti sul nostro Pianeta.

## STAND 2 | GOAL 12: *consumo e produzione responsabile*

Approfondimento finalizzato alla scoperta del mondo variegato dei **rifiuti**, su come **differenziarli** nel modo corretto (quindi valorizzarli) e su come prevenirne la produzione, anche con esempi e riflessioni di gruppo.

## STAND 3 | GOAL 13: *lotta ai cambiamenti climatici*

Attività volta a indagare le cause dei cambiamenti climatici, con particolare focus sui trasporti e su come una **mobilità più dolce e leggera** possa contribuire drasticamente all'abbattimento delle concentrazioni di CO2 in atmosfera.

## STAND 4 | GOAL 14: *vita sott'acqua*

Attraverso un'attività collaborativa **"salviamo" l'ecosistema acquatico dall'inquinamento**: sempre più specie infatti rischiano costantemente la sopravvivenza a causa dei nostri atteggiamenti irresponsabili. Insieme possiamo (e dobbiamo) cambiare rotta!