

Green games

Un esempio di *peer education* per imparare la sostenibilità attraverso il gioco

Il contesto

Da quattro anni a Rimini si realizza “*Intrap(p)rendere Green*”, un laboratorio di educazione alla sostenibilità che coinvolge la Scuola secondaria di primo e secondo grado e un vasto partenariato privato e istituzionale: Ecomondo(una importante fiera dedicata all’economia circolare)il Comune di Rimini, il Comune di Santarcangelo, Corepla consorzio per il recupero e il riciclaggio della plastica, Asvis, Il Quotidiano nazionale Resto del Carlino, l’Associazione di promozione economica Città Viva, l’ente di formazione Cescot, il Conad.

L’attività coinvolge le discipline umanistiche, scientifiche e tecnologiche, impegna gli studenti a realizzare un prodotto socialmente rilevante che, nella fase conclusiva, assume il compito di veicolare nella comunità locale - in particolare attraverso le vetrine dei negozi o le gallerie commerciali- il messaggio della sostenibilità. Le attività che i ragazzi svolgono sono valutate come risultati di apprendimento curricolari.

Già vincitore del concorso Miur -Asvis “Facciamo 17 goals”, *Intrap(p)rendere Green* nell’anno in corso si avvale delle competenze disciplinari del Liceo Artistico (studenti di classe III e IV sez T) per progettare e costruire giochi didattici da utilizzare durante l’attività.

Che cosa

Il Liceo Artistico “Serpieri” di Rimini ha assunto la nostra commessa di lavoro e la sta sviluppando secondo la metodologia dell’alternanza scuola lavoro e nella cornice teorica del “ service learning”. Gli studenti di classe quarta, organizzati in gruppi, hanno progettato tre giochi didattici con la finalità generale di favorire la conoscenza dell’Agenda Onu 2030 e dei suoi specifici obiettivi; sollecitare “ nei giocatori” l’adozione di comportamenti quotidiani sostenibili sotto il profilo ambientale e sociale; facilitare l’acquisizione di informazioni e conoscenze riconducibili anche a specifici programmi scolastici. Ogni gruppo ha elaborato una propria idea di gioco:

- 1- **Il Gioco dell’Ape**, ispirato al classico gioco dell’oca ma per procedere occorre rispondere a domande relative agli obiettivi dell’Agenda 2030 (60 domande)





Green Bin, che prende spunto dalle regole del “memory”, efficaci e conosciute dai più e per ciò utilizzabile da un target di persone. Le coppie di immagini, però, rimandano a quesiti relativi agli obiettivi dell’Agenda ONU 2030



2- **La Scalata**, che è una sintesi del gioco dell’oca e di trivial pursuit e, anche in questo caso, è reso complesso da domande alle quali occorre rispondere per proseguire



Terminata la fase di progettazione, gli elaborati tecnici sono stati trasmessi ,per la realizzazione, ai compagni della classe terza. La fase di produzione, che avviene al 98% circa attraverso il riuso di materiali recuperati dagli studenti, si concluderà con la consegna del “ prototipo zero” (confezione, tabellone, carte, pedine, segnapunti ecc)

Il processo didattico e produttivo sarà oggetto di uno specifico evento di divulgazione in calendario a Rimini nell’ambito del Festiva della sostenibilità 2019 per lunedì 13 maggio ore 10,00, aula magna del Liceo Serpieri.

Perchè

Il nostro auspicio è favorire la più ampia divulgazione di questi nuovi giochi, nella convinzione che:

- In quanto costruiti da studenti per studenti, si caratterizzino per una elevata efficacia. Gli studenti autori hanno studiato, pensato, costruito, corretto...e **sono arrivati ad una proposta che ha il valore di una indagine di mercato. Se diverte loro (femmine, maschi, di differenti etnie) probabilmente sarà coinvolgente anche per loro coetanei, abituati più degli adulti a divertirsi attraverso giochi da tavolo**
- **Si prestano a differenti contesti d’uso e setting:** possono essere strumento per la fase di socializzazione di un modulo dedicato; materiale per un laboratorio nell’ambito degli open day di orientamento ecc; strumento per un laboratorio aperto organizzato dalla biblioteca; possono essere giocati dai bambini con l’aiuto dei genitori ecc
- Possono essere **adattati a classi di età differenti**(basta cambiare il contenuto delle domande)
- **la loro forza sta anche nel fatto che, nati a scuola, tengono conto dei vincoli di essa**(il gioco coinvolge contemporaneamente tutta la classe; la durata del gioco è stabilita dall’insegnante a seconda dei suoi obiettivi ecc)
- **e sta nel fatto che l’impianto del gioco è stato validato da Asvis, Alleanza italiana per lo sviluppo sostenibile.**

Come

Il prototipo dei tre giochi didattici è realizzato secondo un processo di lavoro che possiamo definire di “ artigianato artistico”: le carte sono dipinte manualmente, le pedine sono costruite una ad una ecc

Per mettere a disposizione di vasti gruppi/ scuole questo interessante lavoro è necessario:

- 1- Trovare risorse per metterli in produzione (anche trasformandoli in file di grafica, che ogni scuola può stampare e utilizzare); e risorse per realizzarne alcune copie fisiche(come nel caso di Go-Goals)
- 2- Utilizzare Ecomondo(Rimini (5-8 novembre 2019) per incontrare a Rimini le scuole interessate: potremmo organizzare un grande laboratorio(ad esempio “Ecomondo e Asvis incontrano la Scuola”) , giocare i giochi didattici e lasciarne copia, incontrare le scuole impegnate nell’educazione alla sostenibilità per continuare a tessere una importante rete.

Intraprendere Green, percorso multidisciplinare di educazione alla sostenibilità (Agenda ONU 2030) con un affondo specifico sui temi ambientali e sull’economia circolare. Tiene insieme il laboratorio, l’esperienza concreta sul territorio, l’orientamento utile a riconoscere le strade lavorative e di studio collegate alla cultura ambientale; coinvolge i ragazzi nella realizzazione di “manufatti” attraverso i quali la comunità locale è sensibilizzata all’adozione di comportamenti virtuosi. **Esperta di laboratorio Rita Bellentani, direzione a cura di Primula Lucarelli**

