
Titolo Percorso On Air

Compagni per il clima

Numero incontri On Air previsti

2

Ordine e grado di istruzione destinatari

Scuola Primaria

Fascia d'età dei destinatari

8-10 anni.

Obiettivi di sviluppo contenuti proposti

Questo percorso On Air si sofferma sul problema del cambiamento climatico e sulle conseguenze che esso comporta. I contenuti proposti aiuteranno gli studenti a comprendere che con le nostre scelte quotidiane possiamo intervenire concretamente sul fenomeno. Nello specifico, si cercherà di evidenziare le cause e le problematiche legate al climate change, sensibilizzando gli studenti verso l'assunzione di comportamenti virtuosi nei confronti dell'ambiente e offrendo loro strumenti per comprendere fenomeni sia locali che globali.

Descrizione esplicativa principali attività previste

I due moduli che compongono il percorso saranno caratterizzati da inserti teorici e attività pratiche e permetteranno di apprendere, in forma ludica e sperimentale, i concetti base legati al clima. Le principali attività saranno: Storytelling, per stimolare la creatività usando parole inerenti al percorso; Ego-Eco, per raccogliere attraverso un brainstorming idee sulle buone pratiche da mettere in atto contro il cambiamento climatico; Ecopoli per far conoscere ai partecipanti, mediante un gioco da tavolo da costruire, realtà virtuose già esistenti ma spesso sconosciute, in cui l'idea di sostenibilità appare integrata nel modello di società.

Metodologia generale

Il metodo utilizzato nel percorso Compagni per il clima ha come obiettivo principale aumentare la consapevolezza di far parte di un sistema complesso che si muove alla ricerca di un equilibrio in cui ognuno di noi è co-protagonista e non attore principale. In primo luogo, il metodo consentirà di incrementare le conoscenze di base per poi utilizzarle tramite attività ludiche e laboratoriali allo scopo di aumentare la sensibilità individuale sul tema in questione e il senso di responsabilità e di partecipazione a compiti collettivi. Parte integrante di tale metodologia sarà il gioco, linguaggio inclusivo e fortemente stimolante, che permetterà, tramite la creazione di scenari e l'attribuzione di ruoli e compiti, di immergersi nell'esperienza proposta anche con piacere e divertimento.

Metodologia specifica



Gli esperimenti proposti consentiranno di toccare con mano e su scala ridotta le cause e le conseguenze del cambiamento climatico. Lo Storytelling, nello specifico, verrà usato tra il primo e il secondo incontro e fungerà sia da restituzione degli argomenti affrontati nel primo incontro On Air sia da elemento di connessione con esperimenti e laboratori svolti nel secondo appuntamento. Il gioco Ecopoli permetterà la sperimentazione di ruoli grazie al carattere partecipativo che stimolerà gli studenti a pensare in chiave sostenibile, coniugando virtualmente sia l'aspetto economico che quello ambientale. Diversi materiali multimediali supporteranno le spiegazioni, gli esperimenti ed il laboratorio. Tra questi, si sottolineano: <https://www.youtube.com/watch?v=xJo3ngzQz3s>

Com'era il clima sulla Terra prima di noi; https://www.youtube.com/watch?v=Hkk9zKiR1_o Il cambiamento climatico spiegato ai bambini. Sono previsti, inoltre, due esperimenti utilizzati per comprendere il comportamento dei gas serra, un laboratorio che consente di creare un ecosistema in miniatura, un gioco sui gesti quotidiani da adottare per il bene della Terra ed un grande gioco da tavolo da costruire basato sugli ecovillaggi.

Condizioni tecniche partecipazione

Il percorso Compagni per il clima può essere proposto sia in modalità frontale che interattiva. In entrambi i casi i contenuti proposti non variano in maniera significativa. È tuttavia preferibile la modalità interattiva della webroom, perché consente di avere un feedback immediato rispetto alla comprensione dei temi trattati e di coinvolgere maggiormente la classe. La dotazione ideale consta di tre dispositivi differenti, nella fattispecie la LIM, uno smartphone e il computer, tutti connessi nella stessa webroom. Il pc ha la funzione di permettere agli educatori di vedere la classe, la LIM di consentire agli studenti di visualizzare i contenuti multimediali, lo smartphone serve da microfono o videocamera in movimento così da permettere una partecipazione più attiva di tutti.

Eventuali allegati

Non sono previsti ulteriori allegati.

