

Comune di **Loano**



PROPOSTA **EDUCATIVA**

Per il 2019



educazione . ricerca . informazione . comunicazione . ambientale

Doni coi fiocchi... sostenibili!

Premessa e inquadramento del servizio fornito da ERICA

E.R.I.C.A. si occupa di Educazione Ambientale sin dalla sua nascita. Attraverso un settore appositamente costituito, E.R.I.C.A. ha lavorato operativamente con più di 1000 insegnanti e 50.000 studenti in tutta Italia, con progetti legati alla tematica dei rifiuti, dell'energia, dell'acqua, del rischio ambientale, della mobilità sostenibile, del consumo consapevole e della conservazione della natura.

Punto di forza dei numerosi progetti educativi E.R.I.C.A. è la scelta delle teorie e delle metodologie psico-pedagogiche operativamente impiegate negli strumenti didattico-formativi utilizzati per il raggiungimento degli obiettivi educativi che si pone.

Il valore dell'educazione ambientale

Nel 1987, dopo neanche un anno dalla nascita del Ministero dell'Ambiente, i Ministeri Italiani della Pubblica Istruzione e dell'Ambiente promossero numerose iniziative atte a coordinare le azioni nel campo dell'educazione e della salvaguardia ambientale; si riconosceva in questo modo che la protezione dell'ambiente necessitava di un importante e prioritario alleato: l'educazione Ambientale.

Il prodotto tangibile di questa collaborazione è la "Carta dei Principi per l'Educazione Ambientale orientata allo sviluppo sostenibile e consapevole" [Fuggi, 24 aprile 1997].

Come sancito dalla Carta dei Principi, l'Educazione Ambientale si protrae per tutta la durata dell'esistenza dell'essere umano coinvolgendo da un lato le conoscenze dell'individuo e fornendo dall'altro esperienze dirette.

Dal 2015 è inoltre in approvazione un disegno di legge che prevede l'educazione ambientale tra le discipline curriculari per le scuole di ogni ordine e grado, anticipato dall'emanazione delle Linee guida per l'educazione ambientale dei Ministeri Ambiente e Istruzione (rispetto alle quali il presente progetto è pienamente coerente, cfr. Percorso 4 dedicato al ciclo dei rifiuti).

L'educazione alla sostenibilità ambientale sviluppa in chi la vive, il senso di identità e di appartenenza, e diffonde la cultura della cura del proprio territorio e del benessere di chi in futuro usufruirà del territorio.

Obiettivo fondamentale dell'Educazione Ambientale è quello di fornire la consapevolezza di una problematica e di produrre cambiamenti reali nei comportamenti dell'individuo.

Teorie psico-pedagogiche di riferimento

Il metodo educativo-comunicativo su cui si basa la proposta didattico-formativa si rifà ad alcune teorie e ad alcuni concetti psico-pedagogici:

- la *teoria cognitivista* di Piaget: è fondata sul concetto che chi apprende ha un ruolo attivo, possiede delle strutture cognitive che elaborano le informazioni, attraverso stadi di sviluppo;
- il *modello costruttivista* di Ausubel: è basato sul presupposto che la conoscenza precedente (preconoscenze) fornisce la base per attivare processi di costruzione delle conoscenze, le quali sono formate da reti di concetti, che si estendono e ramificano, formando spirali, ganci, nodi;
- l'*apprendimento significato*: tende a trasformare le esperienze in concetti e a strutturarli in sistemi. I concetti non restano quindi scollegati, ma si organizzano fra loro in una mappa che può essere rappresentata su carta o con il computer;
- la *pluralità dell'intelligenza* di Howard Gardner: teorizza l'esistenza non solo dell'intelligenza linguistica e di quella logico-matematica, ma anche di quella musicale, spaziale, corporeo-cinestetica, intrapersonale e interpersonale, sociale;
- le *mappe mentali* di Tony Buzan: danno la possibilità di rappresentare le idee e il pensiero mediante associazioni. Esse sono una tecnica di rappresentazione grafica.
- le *mappe concettuali* di J. Novak e D. Gowin: sono la traduzione in ambito didattico della teoria cognitivista dell'apprendimento significato. La mappa concettuale è la rappresentazione grafica di concetti espressi sinteticamente (parole - concetto) all'in-terno di una forma geometrica (nodo) e collegati fra loro da linee (frecce) che esplicitano la relazione attraverso parole - legame;
- la *ricerca-azione* di K. Lewin: è un modello di ricerca che si inserisce nell'ambito della ricerca partecipante.

. 2

Metodologie

La metodologia utilizzata per raggiungere gli obiettivi prefissati si basa sulla ricerca di percorsi di co-costruzione della conoscenza, che passano principalmente attraverso:

- *apprendere dall'esperienza* (W. Bion): partecipare ad una esperienza emotiva tale da indurre un cambiamento della struttura della personalità;
- *lavorare insieme* (G. P. Quaglino): il gruppo di lavoro funziona come luogo in cui si costruisce conoscenza intesa come processo graduale, conflittuale, aperto, di negoziazione e confronto;
- *lavorare insieme come comunità di ricerca* (Peirce): avviare di un cammino di conoscenza che si muove dal dubbio per arrivare alla credenza; il gruppo come collettività che si autocorregge;

- *pensare per relazioni* (E. Morin): educare al pensiero complesso come modalità difficile e raffinata da acquisire nel corso dell'itinerario di formazione;
- *metariflettere* per promuovere l'auto-trasformazione dei comportamenti (G. Bateson): attivare un processo mediante il quale si individuano i "presupposti" delle idee, della conoscenza.

Tecniche didattico-formative

Nel rispetto di questa metodologia le tecniche utilizzate sono:

- *brainstorming*: si focalizza un problema e si lasciano emergere, deliberatamente senza un ordine prestabilito, tante soluzioni. In particolare, nel brainstorming di gruppo i commenti degli altri partecipanti stimolano le idee di ognuno in una sorta di reazione a catena;
- *giochi di ruolo*: si gioca orientandosi all'azione. L'atteggiamento dei partecipanti è determinato dai ruoli che vengono sperimentati, cambiati e modificati. L'esperienza del gioco crea i presupposti per prendere coscienza dei suoi meccanismi nella vita reale. La condizione principale per tutti i tipi di giochi di ruolo è l'esperienza fatta in una situazione fittizia, dando più importanza al gioco che alla verosimiglianza della rappresentazione;
- *giochi di discussione*: si stimola il gruppo, attraverso una serie di input, domande, pensieri, a discutere di sé stesso o di un tema prescelto seguendo delle regole specifiche che permettano di affrontare il tema in un modo più giocoso, meno serio e faticoso. Il principio educativo di base è quello di lasciare spazio alla fantasia e alla decisione individuale per favorire una discussione vivace e animata soprattutto per chi già ha una certa opinione rispetto al tema suggerito. Le domande provocatorie stimolano inoltre lo scambio di opinioni e la conoscenza reciproca tra i partecipanti;
- *giochi cooperativi*: si tratta di giochi ludici e di socializzazione, nei quali la cooperazione prevale sulla competizione. Non ci sono né vinti né vincitori, quindi tutti i giocatori rimangono fino alla fine nel gioco pur cambiando ruolo;
- *tecniche teatrali*: si utilizza la tecnica del "laboratorio teatrale". Essa è un insieme di giochi (teatrali) che spingono i soggetti coinvolti ad utilizzare il corpo e la propria voce, le proprie emozioni, stimolando la fantasia per esprimere sé stessi. L'intento non sarà tanto quello di produrre, ma quanto quello di esprimersi per coltivare l'esperienza emotiva che sta alla base dell'apprendimento significativo;
- *laboratori ed esperienze pratiche*: attraverso le attività laboratoriali, si sollecita la motivazione degli studenti e si induce il singolo a trasformare conoscenze e abilità in competenze spendibili autonomamente anche in contesti differenti (nella logica dell'analogia e trasferibilità).

Obiettivi

Di seguito gli obiettivi educativi che conducono alle mete formative verso le quali è orientato il progetto.

Obiettivi generali

- Educare al rispetto dell'ambiente
- Favorire la pratica quotidiana della raccolta differenziata
- Sviluppare il senso di identità ed appartenenza al territorio
- Educare ad un uso consapevole delle risorse
- Orientare i comportamenti alla sostenibilità
- Stimolare il coinvolgimento e la partecipazione delle famiglie e dei cittadini
- Favorire il confronto sul tema ambientale
- Creare rete nell'ambito della rete educativa del contesto di riferimento

Obiettivi a breve termine

- Capire la conoscenza del ciclo di rifiuti nelle sue componenti e nei suoi attori
- Comprendere il ciclo dei rifiuti e la filiera del riciclaggio

Obiettivi a medio termine

- Incentivare l'attenzione quotidiana sull'uso e consumo di materiali e risorse
- Incentivare un'attenta gestione dei rifiuti a scuola
- Imparare a porsi in modo critico di fronte ai consumi e in modo creativo di fronte ai rifiuti
- Trasmettere in famiglia e nel contesto sociale l'attenzione ai problemi esplorati

Obiettivi a lungo termine

- Essere strumento attivo nella diffusione di concetti e azioni coerenti con il percorso affrontato relativo alla gestione virtuosa dei rifiuti, alla filiera del riciclo e all'economia circolare

Il progetto potrà diventare, per il Comune di Loano, uno strumento di riflessione e stimolo volto alla ricerca di uno stile di vita sostenibile.

Risorse

Le risorse necessarie per lo svolgimento delle attività saranno:

- *risorse umane*, ovvero la presenza di:

- animatori ambientali ed esperti di didattica nell'ambito delle tematiche legate al mondo dei rifiuti;
- coordinatore organizzativo e didattico E.R.I.C.A.;
- risorse materiali:
 - materiale didattico.

PROGETTO SCUOLE: DETTAGLIO DELL'ATTIVITÀ DIDATTICA

Doni coi fiocchi... sostenibili!

Fino ad un massimo di 25 Classi delle Scuole Primarie

L'obiettivo è fornire uno strumento concreto ai negozianti per il risparmio della carta da regalo durante il periodo natalizio, creando un'immagine forte di collegamento fra il Comune di Loano e le scuole che riconduca ad un percorso più ampio incentrato sulla riduzione dei rifiuti.

Nella fase preliminare del progetto verranno contattati gli insegnanti referenti di ogni scuola primaria e si abbinerà una o più classi ad un commerciante.

Per la scelta dei commercianti aderenti al progetto potrà essere coinvolta l'associazione commercianti.

Si creeranno un **logo** e una **locandina** che spiegherà l'iniziativa; quest'ultima verrà appesa in ogni negozio aderente.

- Verrà **presentato ai commercianti** a novembre in modo da veicolare l'acquisto di carta regalo in vista del periodo natalizio.
- Ciascun commerciante sarà abbinato ad una classe o ad un gruppo di classi di una scuola primaria e conoscerà gli alunni e le persone di riferimento mediante un incontro durante il quale si presenterà e racconterà la natura del proprio esercizio commerciale.
- Il compito dei ragazzi e dei loro responsabili è quello di preparare un kit formato da:
 - pagine scelte da giornali di recupero come carta da pacco
 - fascette di rafia colorata per chiudere il pacchetto
 - striscioline di carta di recupero arricciata
 - un cartellino con il logo del Comune unito ad un logo inventato dalla classe che contraddistingua l'iniziativa
 - alcuni pacchetti di esempio da esporre nei negozi
- Il kit dovrà essere preparato e consegnato per la prima settimana di dicembre.
- Le classi parteciperanno ad un laboratorio creativo sul riutilizzo di materiali per la realizzazione di addobbi natalizi. I laboratori verranno realizzati da educatori E.R.I.C.A.
- Dopo le feste natalizie si farà un evento di restituzione per testimoniare quanti pacchetti sono stati fatti con la carta di recupero.

- Verrà fatto un conteggio di quanti rifiuti (quantità in peso) si sarebbero fatti usando la carta regalo mediante appositi moduli.
- Verrà organizzato un evento finale a fine progetto con alunni ed esercenti, concordato con il Comune, con le insegnanti delle scuole e il responsabile dell'Istituto per presentare i risultati ottenuti e ringraziare i ragazzi e i negozianti del lavoro svolto.

