

#PEERFORCLIMATE

GUIDA PER INSEGNANTI



Istruzioni per l'utilizzo della *peer education* a scuola
per affrontare i temi del Cambiamento Climatico





1 INTRODUZIONE

La presente guida intende contribuire al consolidamento della consapevolezza delle potenzialità educative nel rapporto tra pari anche nei contesti di educazione formale e nell'ambito di progetti tematicamente strutturati.

Il progetto "Changemakers for Climate Justice. Giovani in azione per la giustizia climatica" ha scelto di utilizzare nelle scuole il metodo educativo della *peer education* (educazione tra pari) per affrontare il tema del cambiamento climatico e della giustizia climatica poiché, a partire dalle esperienze maturate in questi anni dai partner di progetto, si è rilevato come il gruppo dei pari costituisca per gli adolescenti un contesto imprescindibile per l'acquisizione delle conoscenze e anche per la costituzione della propria identità quali cittadini attivi e responsabili. I coetanei fungono, infatti, da agenti di socializzazione e consentono ai ragazzi di mettersi alla prova, confrontandosi con l'altro senza i

timori collegati alla consueta gerarchia didattica. L'obiettivo di questa guida è promuovere la cultura della *peer education* attraverso la proposta delle attività di progetto in differenti scuole italiane e, di più, divenire uno strumento utile per l'uso del metodo consentendo a insegnanti terzi, a conclusione del progetto, di replicare l'esperienza.

Obiettivo ulteriore di questa guida è anche quello di presentare materiali e attività del progetto Changemakers che intende affrontare il tema della giustizia climatica promuovendo contemporaneamente relazioni positive all'interno del contesto scolastico, utili a migliorare il clima e la cooperazione progettuale tra studenti e favorire, in questo modo, il successo dell'azione formativa.

2 PEER EDUCATION: OBIETTIVI

L'istruzione tra pari rientra nei metodi di apprendimento "a mediazione sociale", come l'apprendimento cooperativo, che per altro è ulteriore metodo di riferimento nella presente guida. Tale metodologia viene spesso integrata alla più consueta "mediazione dell'insegnante", approccio classico della didattica in cui unico soggetto portatore di conoscenza e sapere, oltre che unico valutatore, è il docente.

Nei metodi di mediazione sociale, invece, le risorse e l'origine dell'apprendimento sono soprattutto gli allievi. Gli studenti si aiutano reciprocamente e sono corresponsabili del loro apprendimento, stabiliscono il ritmo del loro lavoro in base agli obiettivi concordati, si correggono e si valutano, sviluppano e migliorano le relazioni sociali per favorire l'apprendimento. L'insegnante è un facilitatore e un organizzatore dell'attività didattica (<https://web.archive.org/web/20060412150815/http://www.irre.lombardia.it/peereducation/art4.html> Simonetta Cavalieri in Irre Lombardia).

Oltre che metodo alternativo di acquisizione e consolidamento delle conoscenze, la *peer education* mira a potenziare nei pari le conoscenze, gli atteggiamenti, le competenze che consentono di compiere scelte responsabili e maggiormente consapevoli.

La *peer education* si prefigge dunque di ampliare il ventaglio di azioni di cui una persona dispone e di aiutarla a sviluppare un pensiero critico sui comportamenti che possono ostacolare il suo benessere fisico, psicologico e sociale e una buona qualità della vita (United Nations Population Fund & Family Health International (2005) - New York - Arlington (VA)).



Tale metodologia è stata sperimentata negli Stati Uniti a partire dagli anni '50 e da allora è oggetto di approfondimenti che hanno portato a definire un decalogo, riportato di seguito, (AA.VV. (2004). Animazione Sociale. n° 5, Torino) che la descrive sia come un processo di cambiamento intenzionale, che utilizza risorse non professionali, sia come approccio partecipativo:

- 1. La *peer education* è partecipazione.** Uno dei punti di forza del metodo è la riattivazione della socializzazione all'interno del gruppo classe. Il *peer* da solo non trasforma nulla, ma è stimolo stesso della partecipazione: la classe, durante gli interventi, è coinvolta ed esortata nell'elaborazione dei vissuti e delle esperienze.
- 2. Il *peer educator* non è un professore:** non è esperto di un sapere scientifico preciso, il suo ruolo è di mediazione ed è per questo che è percepito come parte del gruppo. Non è un esperto di contenuti, ma ha imparato e sa gestire la relazione.
- 3. La *peer education* non è delega né manipolazione.** Si propone come modello che vede negli adulti una forza propositiva e fondante per il successo degli interventi tra i giovani. Senza di questi, il potenziale della *peer education* è dimezzato.
- 4. La *peer education* rimette in gioco i ruoli.** Il senso dell'educazione tra pari risiede proprio nel rendere i ragazzi protagonisti e responsabili, in prima persona, della propria educazione, in base alla capacità naturale dei ragazzi di comunicare tra loro in maniera efficace.
- 5. La *peer education* è sostenuta da una rete.** La scuola, l'associazionismo volontario, il servizio sanitario e le istituzioni locali svolgono un ruolo indispensabile per l'attuazione del progetto.
- 6. La *peer education* è ricerca.** È un modello "preventivo" partecipato, che costituisce la possibilità per gli adolescenti di trovare uno spazio dove parlare di sé e confrontare le proprie esperienze "alla pari".
- 7. La *peer education* è contagiosa.** Promuove un vero e proprio "effetto contagio": i giovani sono coinvolti in processo che li vede, in primis, "consumatori" e, in seguito, "fruitori" del progetto. La *peer education* permette ai giovani che la scelgono di essere presenti in maniera consapevole e soddisfacente all'interno del gruppo.
- 8. È esperienza condivisa.** La *peer education* è un modello d'elaborazione pedagogica dell'esperienza, in quanto si propone di diffondere nella cultura dei pari un atteggiamento che legittimi il pensiero e le esperienze di ognuno, riattivandone la partecipazione all'interno del gruppo.
- 9. La *peer education* fa entrare la vita nella scuola.** I ragazzi hanno la percezione di vivere un momento di vita informale all'interno del normale svolgimento della didattica scolastica. La vita entra lentamente attraverso i muri scolastici, sono i *peer* a trasmettere e condividere esperienze, dubbi e incertezze con i pari.
- 10. Il *peer* nel gruppo fa cultura.** I *peer educator* sono ragazzi comuni, con una consapevolezza maggiore dei processi comunicativi che si verificano nel gruppo dei pari, partecipano alla costruzione della cultura, attraverso cui si esprime il gruppo.



Nell'ambito dei riferimenti educativi che questa guida propone, non si può non citare l'**Educazione alla Cittadinanza Globale (ECG)** che, come evidenziato nel documento di WeWorld Onlus "Policy Brief" (<https://www.weworld.it/cosa-facciamo/pubblicazioni/educazione-alla-cittadinanza-globale>), "trova nell'ONU la sua principale cornice definitoria, e in particolare in quella data dall'UNESCO, che la identifica come *un processo formativo che induce le persone ad impegnarsi per attivare il cambiamento nelle strutture sociali, culturali, politiche ed economiche che influenzano le loro vite*". Dal 2015 l'ECG ha trovato una configurazione più specifica all'interno dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite, collegata in particolare all'Obiettivo n. 4 "Educazione di Qualità", e più in particolare al target 4.7: "Garantire entro il 2030 che tutti i discenti acquisiscano la conoscenza e le competenze necessarie a promuovere

METODI E STRUMENTI A SUPPORTO DELLA PEER EDUCATION

Learning by doing: didattica esperienziale per i *peer educator*, imparare facendo, imparare attraverso il fare. Risulta questa la migliore strategia per imparare, ove l'imparare non sia solo il memorizzare, ma anche e soprattutto il comprendere. Per comprendere e memorizzare, la strategia migliore risulta l'apprendimento sostenuto dal fare, attraverso le azioni. La didattica esperienziale, quindi, è un metodo di apprendimento che ben si presta al sostegno della *peer education*.

Learning by loving: nella pedagogia contemporanea la sintesi dell'approccio più efficace può essere descritta anche come didattica affettiva in cui si presuppone l'apprendimento come un processo di coinvolgimento dell'intelligenza affettiva, che si sviluppa attraverso esperienze positive e coinvolgenti in grado di attivare la motivazione a replicare l'esperienza dell'apprendimento stesso. Per generare questo processo virtuoso, gli studenti devono essere coinvolti in percorsi formativi che prevedano una loro attivazione pratica a cui occorre accompagnare il pensiero - **learning by thinking:** operare riflettendo, ma anche la discussione con sé stessi e con altri: **cooperative learning**.

Lo sviluppo sostenibile, anche tramite un'educazione volta ad uno sviluppo e uno stile di vita sostenibile, ai diritti umani, alla parità di genere, alla promozione di una cultura pacifica e nonviolenta, alla cittadinanza globale e alla valorizzazione delle diversità culturali e del contributo della cultura allo sviluppo sostenibile".

Promuovere un'educazione inclusiva e globale è funzionale al raggiungimento di tutti gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile: l'ECG diviene così un meta-obiettivo, necessario per preparare e innescare in tutti gli esseri umani i cambiamenti culturali propedeutici alla creazione di una società più giusta, equa e sostenibile. In questa cornice si inserisce perfettamente la *peer education*, quale metodo di apprendimento capace di favorire competenze trasversali relazionali e di cittadinanza attiva.



Il **learning by doing**, letteralmente "apprendere dal fare" nasce nel 1938. È una metodologia didattica teorizzata dal filosofo e pedagogista John Dewey, che considera l'esperienza come fattore abilitante dell'apprendimento del singolo, a tutti i livelli di socializzazione (dal contesto scolastico a quello lavorativo). Nello specifico, la formazione dovrebbe fornire ai partecipanti la possibilità di partecipare pienamente e attivamente al proprio processo di crescita e di acquisizione di nuove competenze e conoscenze.

In ambito educativo, con *flipped classroom* (o insegnamento capovolto o didattica capovolta) ci si riferisce a un approccio metodologico che ribalta il tradizionale ciclo di apprendimento fatto di lezione frontale, studio individuale a casa e verifiche in classe. L'insegnamento capovolto è una metodologia didattica che si propone di rendere il tempo-scuola più produttivo e funzionale rispetto alle esigenze della società nella Information Age. L'insegnamento capovolto propone quindi l'inversione dei due momenti classici, lezione e studio individuale:

- la lezione viene spostata a casa, sostituita dallo studio individuale dei materiali suggeriti dall'insegnante;
- lo studio individuale viene spostato a scuola, sostituito da un'attività preferibilmente collaborativa, dove l'insegnante può esercitare il suo ruolo di tutor al fianco degli studenti.

Formare, quindi, *peer educator* significa accompagnare gli studenti in un percorso che sia in grado di attivare l'acquisizione di conoscenze e contemporaneamente di competenze trasversali e relazionali; significa proporre attività che consentano ai giovani di esercitare la critica, esprimere la curiosità e anche il confronto, sperimentare e autovalutare il proprio percorso di apprendimento.

La programmazione didattica deve dunque individuare contenuti ma anche strumenti e metodi utili all'apprendimento quali giochi di ruolo e abilità, confronto e dibattito guidato (si veda in sitografia l'esperienza "Exponi" di WeWorld Onlus). Queste fasi del percorso vengono proposte attraverso, ad esempio, il metodo della **flipped classroom**, attività di gruppo, possibilmente strutturata per una progettazione dei risultati di consegna efficace e l'effettiva partecipazione di ciascun componente (es: metodo **jigsaw**) e momenti di autovalutazione. Ulteriori metodi utili sono consultabili al link: <https://www.open.ac.uk/blogs/innovating/>



Una metodologia che riduce il conflitto tra gli studenti, migliora la motivazione e aumenta il piacere dell'esperienza di apprendimento è la Jigsaw classroom.

La Jigsaw classroom, sviluppata negli anni '70 da Elliot Aronson, è una metodologia di cooperative learning basato sulla ricerca. L'insegnante divide gli studenti in gruppi, sceglie un leader, divide la lezione in un numero di segmenti pari al numero dei membri del gruppo, assegna a ogni studente di ogni gruppo l'apprendimento di un solo segmento e alla fine della sessione, verifica l'apprendimento. Con la cooperazione, si riduce il conflitto tra studenti e si migliora la motivazione all'apprendimento.

3 COME AVVIARE IL PERCORSO DI PEER EDUCATION

Il primo passo nella progettazione di un intervento di *peer education* è l'analisi dei bisogni dei destinatari dell'intervento stesso e delle risorse disponibili. L'esame accurato delle condizioni di partenza, possibilmente condotto in modo partecipato con i destinatari stessi, consente di tarare l'intervento rispetto al contesto e far sì che l'intervento venga percepito dai suoi destinatari come rilevante e appropriato ai loro bisogni e agli obiettivi didattici dichiarati e condivisi. In definitiva, il metodo della *peer education* necessita di un 'patto d'aula' fortemente espresso e accettato.

In questa fase preliminare vengono dunque stabiliti finalità e obiettivi, come pure i criteri per il reclutamento dei *peer educator* (possono divenire *peer educator* tutti gli studenti di una classe oppure individuare tra loro alcuni soggetti, importante però che i criteri di 'scelta' vengano concordati e condivisi). Selezionati i *peer educator*, il gruppo ottenuto viene formato, utilizzando modalità altamente interattive che consentano un apprendimento esperienziale. In base alla materia/argomento oggetto della formazione dei *peer educator*, possono essere proposti differenti metodi, quali: role playing, brainstorming, giochi cooperativi, fishbowl, incontri con esperti; tutti aiutano i *peer educator*, da un



lato, ad ampliare le loro conoscenze, dall'altro ad accrescere le abilità affettive, relazionali e comunicative utili a sviluppare un buon adattamento psicosociale e raggiungere i loro pari destinatari del progetto.

Sulla base dell'esperienza di formazione, delle competenze in essa maturate, del sapere acquisito relativamente alle tematiche affrontate ma anche al contesto e alle caratteristiche specifiche dei "pari" che incontreranno, i *peer educator* ideano, progettano e realizzano iniziative connesse con i temi che ispirano il progetto didattico, in ciò utilizzando gli strumenti di comunicazione che ritengono più adatti ai destinatari loro pari. In questa fase attuativa (progettazione dell'intervento di *peer education*), i *peer educator* realizzano le attività che proporranno quali, ad esempio, un blog o un video, laboratori di animazione o tematici, un ciclo di conferenze etc. Riprendendo Freire, tali iniziative mirano a promuovere lo sviluppo di una coscienza critica, il che conferisce alla *peer education* una dimensione che è possibile definire comunitaria e quindi anche di partecipazione civica.

4 L'ESEMPIO DI CHANGEMAKERS: STRUTTURA E MATERIALI DEL PERCORSO

I CONTENUTI DEL PROGETTO

Il progetto "Changemakers for Climate Justice. Giovani in azione per la giustizia climatica" vuole promuovere le competenze di docenti e giovani ragazzi e ragazze (changemakers) su giustizia climatica e sviluppo sostenibile, con lo scopo di diffondere consapevolezza e conoscenza di queste tematiche fra la società civile grazie alle attività svolte dagli/dalle stessi/e changemakers coinvolti/e nel progetto.

<https://www.weworld.it/cosa-facciamo/progetti-in-europa/changemakers-for-climate-justice>

OBIETTIVO 13 - LOTTA AL CAMBIAMENTO CLIMATICO
TRANSIZIONE ECOLOGICA

CRISI CLIMATICA

OBIETTIVO 4 - ISTRUZIONE DI QUALITÀ

DIMENSIONE GLOBALE

GIUSTIZIA CLIMATICA

SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE

GIUSTIZIA SOCIALE

OBIETTIVO 12 - CONSUMO E PRODUZIONE RESPONSABILI



Il percorso didattico previsto coinvolge studenti di Istituti secondari di secondo grado di classe III, IV e V, ha l'obiettivo di promuovere le competenze di giovani ragazzi e ragazze (changemakers) che attraverso la metodologia della *peer education* divengono prima "esperti" della tematica e, successivamente, protagonisti del cambiamento culturale

atteso progettando e proponendo laboratori tematici ai loro pari.

Il percorso proposto è da ritenersi flessibile, come tutti i percorsi di *peer*, e può essere svolto in uno o due anni scolastici e per ore variabili da 20/30 ore. Si indicano le macro-fasi delle attività previste:



1° fase Formazione GENERALE sui temi di progetto

incontri dedicati all'approfondimento dell'ampio tema del cambiamento climatico e della giustizia climatica. Per questa fase è possibile organizzare incontri con esperti e/o divulgatori e/o attivisti e/o responsabili politici del territorio.



2° fase Formazione SPECIFICA sulla didattica cooperativa e esperienziale

incontri utili agli studenti per progettare percorsi per le primarie o secondarie di 1° grado, dedicati alle metodologie di progettazione di laboratori tematici, utilizzo del linguaggio e del gioco come strumento di apprendimento affettivo.



3° fase PROGETTAZIONE

incontro per la progettazione dei giochi "rompighiaccio".

incontri per la progettazione di laboratori tematici.

Questa fase di progettazione può prevedere ore di tutoring per la definizione dei laboratori tematici.



4° fase FOLLOW UP

incontro di autovalutazione dell'esperienza di erogazione dei laboratori progettati nelle classi di grado inferiore e del ruolo ricoperto di *peer educator*.

A / INIZIARE IL PERCORSO DIDATTICO CON L'APPROCCIO A CONTENUTI E METODI: LA FASE DI "FORMAZIONE GENERALE"

La prima fase della proposta didattica prevede la **formazione generale** sui temi di progetto: il cambiamento climatico e la giustizia climatica sono temi affrontati concretamente dalle ONG Partner di progetto e trattati dai Partner che si occupano di formazione ed educazione. La sinergia tra le loro esperienze ha permesso di progettare i contenuti dei primi incontri, accedendo anche a competenze ed esperienze di chi quotidianamente affronta le conseguenze degli eccessi climatici, sia nel nostro paese che nel Sud globale.

Dal punto di vista metodologico, anche la fase di formazione generale relativa all'approfondimento dei temi da trattare, deve tenere conto di metodi e strumenti coerenti con la *peer education* e con la didattica "del fare" ed esperienziale.

È importante, dunque, che gli studenti siano resi consapevoli del percorso al quale prenderanno parte, proprio perché progettato per essere fortemente partecipato, attraverso l'iniziale "**patto d'aula**", un momento formalizzato in cui l'educatore/insegnante condividerà fasi di lavoro, scopi dell'attività, strumenti adottati, risultati attesi.

Sarà necessario progettare il percorso anche in questa fase affinché gli studenti siano da subito partecipi attivamente, evitando quindi la più consueta lezione frontale per la somministrazione dei contenuti di progetto.

È auspicabile, ad esempio, adottare un approccio che proponga gli argomenti di interesse attraverso attività pratiche, quali ad esempio il **gioco di ruolo** e che, successivamente e attraverso il **dibattito di restituzione** dell'attività effettuata, consenta di arricchire le informazioni proposte ed eventualmente intervenire su eventuali fraintendimenti.

Rispetto all'ampio tema del cambiamento climatico, sono molte le possibili attività proponibili, come anche il ricorso a siti che consentano non solo la consultazione delle informazioni, bensì l'interazione o piccole sfide che ingaggino, ancora una volta, gli studenti attraverso il "fare". Di seguito alcuni spunti e attività utili.



SCHEDA ATTIVITÀ IL GIOCO DELLE RISORSE

OBIETTIVO:

stimolare riflessioni sulla limitatezza delle risorse (anche di quelle rinnovabili) se non ne vengono rispettati i tempi di rinnovamento, sui nostri stili di consumo e sulle disuguaglianze socio-economiche nell'accesso alle risorse e ai beni comuni.

TARGET:

+11 anni.

DURATA:

30-90 minuti.

MATERIALI:

sacchetto di fagioli in numero non inferiore a 100.

SVOLGIMENTO:

- Dividere la classe in gruppi di 5-6 studenti.
- Ciascun gruppo si dispone attorno ad un banco, seduti ad equidistanza.
- Il conduttore del gioco distribuisce sul banco **un numero di fagioli triplo rispetto al numero dei componenti del gruppo** e chiarisce alcune regole:
 - > I fagioli appartengono a tutti.
 - > Il conduttore pronuncerà a voce alta "via" e subito dopo "stop": tra il via e lo stop i membri di ciascun gruppo possono prendere quanti fagioli riescono.
 - > Ciascuno dovrà cercare di non rimanere senza fagioli.
 - > I partecipanti non possono parlare tra loro o concordare alcuna strategia, non possono fare domande al conduttore, se non chiedere di ripetere le regole di gioco appena esposte.

1° MANCHE E SUCCESSIVE:

- Il conduttore pronuncia "via" e dopo 2/3 secondi "stop".
- Dopo lo "stop" si contano i fagioli rimasti e il conduttore li raddoppia per la seconda manche.

ATTENZIONE:

i fagioli eventualmente caduti a terra nella prima manche di gioco sono perduti, non possono essere raccolti; i fagioli che ciascun partecipante ha preso non possono essere rimessi al centro del tavolo; se qualche partecipante non ha preso alcun fagiolo nella prima manche, non potrà partecipare alla seconda manche.

Il conduttore potrà replicare il gioco in manches successive, sempre che siano rimasti fagioli sui banchi.

DOMANDE CONCLUSIVE:

- Chi è rimasto senza fagioli e non ha potuto più giocare? Come mai è rimasto escluso dalle manches di gioco? Cosa rappresentano i fagioli?
- Come mai sono stati raddoppiati solo i fagioli rimasti al centro del banco?
- Come mai i fagioli eventualmente caduti non si sono potuti recuperare?

I fagioli rappresentano le risorse, sia non rinnovabili che rinnovabili.

Ciascuno per vivere deve avere accesso alle risorse e poterle "consumare", senza però esagerare esaurendole o sprecandole: le risorse sprecate, esaurite o consumate troppo rapidamente non si riproducono e si esauriscono. Chi non ha avuto accesso alle risorse non ha potuto continuare il "gioco", ma anche i gruppi che le hanno consumate o sprecate si sono visti impoverire nel succedersi delle manches.

A gioco concluso è consigliabile discutere la strategia migliore per permettere a tutti di rimanere in gioco.



SCHEDA ATTIVITÀ IMMERGETEVI NELLA VOSTRA REALTÀ

OBIETTIVO:

stimolare riflessioni sul cambiamento climatico e sulle conseguenze variabili in base a risorse e contesto. Questo gioco apre la riflessione sul tema della giustizia climatica.

TARGET:

+14 anni.

DURATA:

30-90 minuti.

MATERIALI:

un dado, schede POST, schede EVENTO, carte SITUAZIONE.

SVOLGIMENTO:

- Dividere la classe in 4 gruppi: l'obiettivo è stimolare il dibattito tra gli studenti. Il conduttore legge tutti i post, in seguito a ciascun gruppo viene consegnata casualmente una scheda POST.

1

JamilahSomaliGirl

Le piogge non sono ancora arrivate e il clima non è mai stato così secco. Forse non torneremo a casa nostra per un po' perché anche questo raccolto è fallito. Mi mancano così tanto i miei amici...mamma e papà sono molto preoccupati di avere abbastanza soldi per comprare da mangiare.

#drought #climatechange #home #Farminglife #displaced

2

VictorMalawi

Non riesco a credere a quanto sia stato enorme il ciclone Idai! Dicono che sia stato il ciclone più forte di sempre che ha colpito questa parte del mondo. Le case sono andate, le strade sono andate, ora siamo in questo campo. A quando il prossimo? È questo che significa "cambiamento climatico" per il Malawi?

#Climatechange #displaced #home #CycloneIdai

3

ItaTeo02

E' stato grande prendere parte agli Scioperi per il Clima a Milano con il mio gruppo! Attivarsi per proteggere il nostro bellissimo pianeta è molto importante. Il "climate change" sta iniziando ad avere un impatto forte anche qui in Italia - quando ci sveglieremo?

#FridaysForFuture #ClimateEmergency #ClimateActionNow

4

Sara03

Guardate che disastro nei campi di mio papà...la grandinata ha distrutto tutto, sia il mais che il frutteto...quest'anno i nostri raccolti sono distrutti. Ci restano solo le spese da pagare... Ma come???

#climatechange #home #Farminglife



1° FASE DI GIOCO:

ciascun gruppo lancia il dado e ritira la scheda EVENTO col numero corrispondente: se la scheda evento è già stata assegnata, il gruppo rilancia il dado.

EVENTI:

1. Inondazioni improvvise hanno colpito la tua comunità (se possibile, non assegnare al gruppo 2).
2. Non piove da tre mesi (se possibile, non assegnare al gruppo 1).
3. I prezzi dei prodotti alimentari aumentano del 50%.
4. È in arrivo un uragano.
5. Scoppia un incendio.
6. Si diffonde una nuova malattia, sconosciuta per il tuo paese.

Ciascun gruppo discute le conseguenze che l'evento capitato in sorte produrrà e presenterà alla classe la propria situazione, descrivendola prima e dopo l'evento incorso, rispondendo a domande quali: quale evento vi è capitato? Come ha modificato la vostra realtà?

2° FASE DI GIOCO:

a ciascun gruppo viene assegnata casualmente una carta SITUAZIONE: dovrà riconsiderare la propria situazione alla luce di quanto indicato nella carta situazione, rispondendo a domande quali: come cambia la vostra realtà? Quali opportunità avete ottenuto oppure perso?

SITUAZIONI:

1. La tua famiglia è ricca: hai risparmi in banca, un buon posto in cui vivere e tuo padre lavora per un'azienda multinazionale.
2. Hai il sostegno di un'organizzazione internazionale che garantisce alla tua famiglia cibo sufficiente e opportunità di formazione.
3. Nel Paese in cui vivi il sistema sanitario è fragile e poco diffuso; lo Stato ha pochi mezzi per intervenire; non esiste protezione sociale.
4. Hai costruito un buon rapporto negli anni con i tuoi vicini, che sanno di poter contare su di te e tu sai di poter fare affidamento sul loro sostegno.
5. La tua famiglia è stata previdente: da anni ha attivato una copertura assicurativa in caso di calamità naturale.



SCHEDA ATTIVITÀ PRODURRE SENZA DISTRUGGERE

OBIETTIVO:

guidare gli studenti all'assunzione di responsabilità rispetto al territorio, alla sua conservazione e agli stili di vita. Ogni azione lascia un'impronta che comunque deve essere rispettosa del contesto.

TARGET:

+13 anni.

DURATA:

30-90 minuti.

SVOLGIMENTO:

- Dividere la classe in 3 gruppi
- A ciascun gruppo viene assegnata una frazione di una località immaginaria:

> **Il gruppo ARANCIO** dovrà gestire la frazione situata in montagna, vicino a zone boschive e a un fiume.

> **Il gruppo AZZURRO** avrà in gestione la zona a valle che ospita la frazione principale del paese, con maggior densità di popolazione.

> **Il gruppo VERDE** dovrà occuparsi della zona pianeggiante appena fuori dal centro, con poche abitazioni (prevalentemente cascine) e campi coltivati.

- Ogni gruppo dovrà decidere rispetto alla gestione del proprio territorio in un quiz a scelta multipla: a seconda delle scelte il paesaggio subirà diverse modifiche e cambiamenti. Ciascun gruppo deve quindi rispondere alle domande individuando l'opzione ritenuta migliore tra quelle proposte, motivando scrupolosamente le proprie decisioni e spiegando il perché dell'opzione scelta e il perché di quelle scartate.

MONTAGNA GRUPPO ARANCIO



1) Il mio territorio è attraversato da un fiume di media grandezza: come posso usarlo?

- A. costruisco una diga che sfrutti la forza del fiume per produrre energia elettrica.
- B. incentivo la costruzione di impianti micro-elettrici.

2) Accanto alla mia frazione c'è un bosco! Come gestirlo al meglio?

- A. creo al suo interno sentieri segnalati per escursionisti che volessero fare passeggiate e picnic.
- B. uso il bosco per la produzione di legname (ovviamente stando attento a non tagliare tutti gli alberi e ripiantando quelli abbattuti).

3) Cosa posso fare per incentivare il turismo in maniera sostenibile?

- A. costruisco un parcheggio sotterraneo all'ingresso del paese, in modo da non alterare l'aspetto della montagna.
- B. creo una rete di accoglienza attivando un progetto di albergo diffuso (che valorizzi i prodotti tipici e le risorse della zona).
- C. costruisco un impianto sciistico sulle zone di pendenza, dove comunque non abita nessuno.

PAESE A FONDO VALLE GRUPPO AZZURRO



1) Non è facile raggiungere il mio paese! Come posso renderlo più accessibile?

- A. istituisco una nuova linea di pullman che colleghi tutte le frazioni dei centri abitati.
- B. costituisco un nuovo tratto di strada che renda più diretto e veloce il collegamento con i centri abitati più importanti della zona.

2) Tanti abitanti vuol dire tanta spazzatura, cosa ne faccio?

- A. istituisco un servizio di raccolta differenziata porta a porta.
- B. istituisco in alcune zone periferiche del paese spazi con cassonetto dove raccogliere insieme tutti i rifiuti.

3) È inverno, come riscaldo le case?

- A. costruisco un piccolo inceneritore che bruci i rifiuti prodotti e con il calore ottenuto riscaldo l'acqua dei termosifoni.
- B. incentivo la ristrutturazione delle case con materiali che trattengano il caldo e non facciano passare il freddo (infissi/cappotto termico...).

PIANURA GRUPPO VERDE



1) Il mio terreno è composto perlopiù da campi da coltivare: come il concimo per produrre meglio?

- A. uso concimi a base di fosforo, ottimo per le piante.
- B. uso concimi fatti con gli scarti di prodotti naturali (es. compost).

2) Le fattorie producono grandi quantità di rifiuti organici, cosa ne faccio?

- A. creo un piccolo impianto di compostaggio (il cui prodotto verrà sparso nei campi, magari gli fa bene!).
- B. costruisco un impianto che li trasformi in gas da usare nelle fattorie.
- C. costruisco un impianto che li bruci, eliminandoli definitivamente.

3) E nelle zone dove non coltivo, cosa posso fare?

- A. creo allevamenti intensivi di bovini.
- B. creo campi di pannelli solari, che diano energia alla mia zona e a quelle limitrofe.
- C. creo un'area per oasi ambientale o fattoria didattica.

Nota: alcune delle risposte sono corrette con evidenza, altre non sono necessariamente del tutto corrette o del tutto sbagliate poiché ogni azione umana lascia un segno più o meno indelebile sul territorio. Importa tuttavia stimolare la capacità di riflessione degli studenti, in modo che siano loro ad individuare i punti di forza o debolezza delle diverse opzioni che sceglieranno.

B / GLI STUDENTI DIVENTANO 'PEER EDUCATORS': LA FASE DI "FORMAZIONE SPECIFICA" E LA PROGETTAZIONE CONDIVISA

Dopo aver dedicato tempo all'approfondimento dei contenuti di progetto, si preparano gli studenti al ruolo di **peer educator** guidandoli nella progettazione di attività e contenuti che saranno loro utili per trasmettere quanto appreso ai loro 'pari'. Un percorso efficace di **peer education**, infatti, deve prevedere l'attivazione diretta degli studenti coinvolti che, attraverso l'elaborazione guidata dei contenuti appresi, possano sperimentare l'esperienza di riproporli ai propri compagni o a studenti più giovani. Il valore profondo della metodologia proposta nella presente guida, infatti, si ritrova proprio nel consentire ai ragazzi di sperimentare il proprio apprendimento assumendosi la responsabilità di "insegnare" ad altri. Il **peer educator** infatti conosce la materia, l'ha rielaborata fino a produrre materiali originali e sa riproporla. Facendo ciò, in un vero e proprio **compito di realtà**, si misura anche sul piano relazionale con la propria capacità di gestire le conoscenze acquisite e con la responsabilità della loro trasmissione.

Nel percorso previsto da Changemakers, gli studenti coinvolti sono ragazze e ragazzi iscritti al triennio classi della scuola secondaria di secondo grado, mentre i pari sono stati individuati nella fascia d'età 6-14 anni, quindi studenti di primaria, secondaria di primo grado e classe I di secondaria di secondo grado.

Indipendentemente dall'età dei "pari" che saranno coinvolti, è fondamentale offrire agli studenti una **formazione specifica** sulle **modalità di apprendimento degli studenti più giovani o di pari età**: l'educatore/insegnante dovrà quindi portare l'attenzione sul linguaggio da adottare, sulla tipologia di attività da progettare, sui tempi che l'attività deve

GIOCO ROMPIGHIACCIO o 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.

prevedere affinché risulti efficace e comprensibile, sugli obiettivi da perseguire e anche sui materiali eventuali da utilizzare. Tenendo conto anche del piano di studi degli studenti coinvolti nel percorso di **peer education**, potrà essere opportuno approfondire i differenti stadi evolutivi dell'apprendimento e la letteratura dedicata.

Nel progetto Changemakers, le **attività di progettazione** proposte agli studenti perseguono l'obiettivo di trattare i temi del cambiamento climatico e della giustizia climatica. I ragazzi, dunque, vengono guidati nell'elaborazione di **laboratori tematici** e di **giochi rompighiaccio**, con l'obiettivo di fornire ai **peer educators** uno strumento utile ad entrare in relazione con le classi di pari e instaurare il clima di lavoro più propizio allo svolgimento dei laboratori tematici.

LABORATORIO TEMATICO: la progettazione di questa attività si propone di aumentare la consapevolezza e la conoscenza critica tra i giovani sulle tematiche di progetto, 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.

Affinché tutti gli studenti possano partecipare attivamente a questa fase di lavoro, è utile dividere la classe in sottogruppi. Questo ha un duplice vantaggio: da una parte permette all'educatore/insegnante di affidare a ciascun gruppo uno dei temi affrontati nella formazione generale, guidando così più efficacemente il lavoro progettuale e non lasciando agli studenti l'onere di decidere quale aspetto approfondire rispetto alla mole di informazioni precedentemente apprese; dall'altro permette a tutti gli studenti di "mettersi in gioco": nel piccolo gruppo infatti si può scongiurare meglio il rischio di una mancata partecipazione di alcuni studenti, se fragili o poco propensi alla partecipazione, soprattutto se l'attività di lavoro proposta è stata efficacemente pianificata (un metodo di riferimento è il già citato jigsaw).

Rimane comunque una prassi suggerita la verifica delle tematiche scelte con la classe; è altresì utile accogliere eventuali richieste degli studenti rispetto a temi affrontati e non considerati tra quelli selezionati dall'educatore/insegnante.

L'adulto presente in aula **svolge principalmente il ruolo di stimolo e di supporto alla progettazione dell'attività**, in questo caso del gioco "rompi-ghiaccio" e del laboratorio tematico, stimolando il pensiero dei ragazzi e invitandoli a strutturare le eventuali idee con l'ausilio di una **scheda tecnica** che richieda la definizione degli aspetti salienti dei laboratori:

- **Età dei destinatari del laboratorio/gioco rompi-ghiaccio**
- **Durata dell'attività**
- **Materiali necessari (laddove previsti)**
- **Obiettivi (relazionali/contenutistici)**
- **Descrizione**



C / LA SPERIMENTAZIONE PEER NELLE CLASSI DI GRADO INFERIORE

Affinché l'esperienza di *peer education* sia completa, è indispensabile **pianificare il raccordo con primarie e secondarie** di primo grado oppure con gli insegnanti delle **classi inferiori del proprio Istituto**. Nel primo caso, è utile presentare il progetto e richiedere la disponibilità ad accogliere i *peer educator* nelle classi a tempo debito, in modo da conoscere l'età degli studenti al momento della progettazione delle attività con la propria classe. Da questo dipenderà sia la formazione specifica che l'ideazione dei laboratori da proporre.

È utile tenere presente che a proporre l'attività agli studenti più giovani sarà il **sottogruppo** dei *peer educator* e non l'intera classe, in coerenza con la distribuzione a gruppi delle tematiche scelte per la progettazione. A questo proposito sarà necessario individuare un numero di classi inferiori pari almeno al numero di sottogruppi che hanno progettato i laboratori (a meno che la stessa classe non si renda

disponibile ad accogliere più gruppi), affinché tutti possano fare l'esperienza di *peer education*.

Considerando che probabilmente gli studenti del nostro percorso non hanno mai sperimentato attività simili è **molto utile prevedere che i gruppi sperimentiamo prima con i propri compagni** le attività da proporre. Occorre quindi prevedere un tempo dedicato, prima dell'incontro con i più giovani, per questa presperimentazione poiché il passaggio dalla progettazione all'attuazione dell'attività pone molteplici difficoltà, sia sul piano relazionale che sul piano della gestione dell'attività pianificata. Tempi, presentazione dell'attività e chiarezza dell'esposizione, eventuali lacune nell'attività stessa e gestione dei laboratori in gruppo: chi fa cosa e chi gestisce le diverse fasi dall'attività, sono tutti aspetti che anche l'educatore/insegnante potrà monitorare e supportare nella "prova" fatta nella propria classe.

D / IL TUTORAGGIO

Il tutoraggio è un'azione trasversale alle fasi di progetto: dalla progettazione delle attività, alla sperimentazione.

L'educatore/insegnante svolge in questo percorso di peer education il ruolo del tutor: affiancamento, sviluppo dello sguardo 'critico', incentivazione del processo di autovalutazione sono alcuni degli aspetti che saranno a cura del tutor. Di più, fornisce una guida utile al raggiungimento dell'autonomia operativa e stimola la partecipazione alle attività badando a mantenere alta la motivazione. L'attività in aula è quindi costantemente diretta alla pratica, che deve avere la prevalenza rispetto ai tempi di spiegazione nozionistica, seppur utili.

È probabile quindi che gli studenti debbano considerare tempo di studio e approfondimento, utilizzando i materiali messi loro a disposizione, nelle ore extrascolastiche in modo che possano dedicarsi alle pratiche attive in classe e alla verifica/confronto di quanto appreso e progettato.

Uno strumento che si è rivelato utilissimo allo scopo di mantenere il tutoraggio attivo anche oltre le ore dedicate in aula al progetto è Padlet, una applicazione educativa disponibile in rete. Semplice e versatile, offre la possibilità di poter condividere una bacheca virtuale con gli studenti, consentendo a tutti di costruire contenuti digitali in maniera collaborativa.



PADLET (www.padlet.com) è uno spazio per organizzare le risorse in modo cooperativo/collaborativo; può essere utilizzato anche nella didattica a distanza. È un ambiente web libero basato sulla metafora del "FOGLIO" o "MURO" virtuale e ha diversi punti di forza: è un servizio basato sul web e può essere utilizzato ovunque, con qualsiasi dispositivo e sistema operativo; è uno spazio online condivisibile e collaborativo dove tutti, docenti e alunni, possono inserire elementi multimediali, interagire con altre persone grazie alla semplice

condivisione del link di lavoro e alla possibilità di aggiunta di collaboratori. Padlet è uno strumento versatile e utile per applicare le più diffuse metodologie didattiche basate sull'approccio costruttivista. Si tratta quindi di una web application che lascia spazio alla costruzione collaborativa di conoscenze, permettendo per esempio l'attuazione della metodologia della classe capovolta, processi di tutoraggio online e documentazione in itinere dell'esperienza di classe, attraverso la creazione di un diario di bordo collettivo.

E / L'AUTO-VALUTAZIONE E IL FOLLOW UP

A conclusione del percorso e dopo la fase di sperimentazione nelle classi inferiori è necessario prevedere un momento strutturato di "restituzione" del percorso svolto, in primis proprio dell'attività di *peer education*.

A questo proposito è utile consegnare agli studenti una **scheda "traccia" per l'analisi dell'esperienza** di *peer education* che sia di stimolo all'autovalutazione e che comprenda: aspetti oggettivi funzionali e migliorabili; la risposta emotiva al ruolo di *peer*; la valutazione d'impatto dell'esperienza sulle scelte future, di studio e professionali, i punti di forza dell'attività proposta e i punti di debolezza e di miglioramento.

In particolare, su questi ultimi aspetti è possibile concludere l'attività svolta con gli studenti procedendo alla revisione delle attività progettate, alla luce degli esiti della sperimentazione fatta nelle classi inferiori. Il momento della revisione, come anche lo stimolo ad una autovalutazione del lavoro svolto e dell'impatto dell'esperienza in qualità di *peer educator*, è una fase fondamentale dal punto di vista educativo poiché consente agli studenti di consolidare le conoscenze e le competenze acquisite. Infine, ma non come aspetto secondario, la richiesta di revisione dei laboratori progettati riconosce una particolare dignità al lavoro di progettazione svolto e produce un output che deve rispettare standard elevati e professionali.

Il materiale così elaborato potrà restare a disposizione di altri studenti e per altre esperienze di *peer education*, anche laddove siano previste meno articolate di quella descritta nella presente guida.

Una risorsa come Padlet si rivela molto utile anche a supporto del processo di autovalutazione, permettendo allo stesso tempo di sviluppare una vera e propria documentazione in itinere di tutti i passaggi dell'attività, partendo dalla FORMAZIONE GENERALE sino ad arrivare alla PROGETTAZIONE.

Attraverso Padlet è possibile creare un vero e proprio *diario di bordo* di gruppo, che stimola un'azione riflessiva sul lavoro svolto collettivamente e quindi un confronto e una meta-riflessione su come si sta lavorando, sul piano dell'efficienza, dell'efficacia e della qualità dei processi ("Che cosa abbiamo fatto?", "Che cosa ha/non ha funzionato nel lavoro di gruppo?" e "Che cosa possiamo migliorare?").

Il diario di bordo digitale permette di documentare a livello individuale e di gruppo il percorso svolto; si avrà quindi una testimonianza scritta di come tutte le attività proposte sono state vissute ed elaborate. Il percorso didattico inoltre diventa visibile e comunicabile nei suoi diversi passaggi e alcune parti possono essere utilizzate anche durante la sperimentazione *peer*.

L'insegnante di riferimento può creare una pagina (meglio se strutturata nel formato a colonne WALL) e condividere il link con gli studenti e le studentesse, che saranno a quel punto i responsabili della documentazione di tutte le fasi di progetto tramite il caricamento di video, fotografie, testi e altri contenuti. Si pensi per esempio, nella fase di progettazione, alla possibilità di caricare e condividere link di scrittura collaborativa e brainstorming per lavorare insieme anche a distanza o alla possibilità di documentare le fasi della sperimentazione *peer*.



Qui è possibile visionare un diario di bordo collettivo di studenti della scuola secondaria di primo grado, coinvolti in meccanismi di *peer education* fra "colleghi" europei: <https://padlet.com/annacrespiatico1/project-cooping-children-s-journal-our-exchange-page-nm6z91bettsno4cs>

CONCLUSIONI

Per affrontare il tema del cambiamento e della giustizia climatica si è scelta la metodologia della *peer education* poiché attraverso essa è possibile promuovere non solo l'apprendimento di contenuti dedicati al tema, spesso ampi e complessi, ma una vera e propria modifica dell'atteggiamento culturale degli studenti, in grado di comprendere come sia importante divenire "attori" e cittadini attivi per contribuire alla costruzione di una società equa, inclusiva e democratica.

Infatti, come sostiene Bell Hooks nel suo testo **Insegnare a trasgredire. L'educazione come pratica di libertà**. (Meltemi, 2020 p.38):

"L'esaltazione intellettuale non è sufficiente a creare un processo di apprendimento coinvolgente. Nella classe intesa come comunità, la capacità di generare eccitazione è profondamente influenzata dal nostro interesse reciproco nell'ascoltare le voci degli altri, nel riconoscere la presenza reciproca. [...] La pedagogia radicale deve insistere sul riconoscimento della presenza di ogni individuo. Questa insistenza non può essere semplicemente un'intenzione, deve essere dimostrata attraverso le pratiche pedagogiche. Ci deve essere un riconoscimento continuo di come ogni persona influenzi la dinamica della classe, e contribuisca al processo di apprendimento. Questi contributi sono risorse. Utilizzati in modo costruttivo, aumentano la capacità di ogni classe di creare

una comunità aperta di apprendimento. [...] È difficile che un docente, per quanto eloquente, riesca a generare attraverso le sue azioni uno stimolo abbastanza inteso tale da creare un ambiente scolastico entusiasmante. L'entusiasmo è generato dallo sforzo collettivo".

La *peer education* si rivela una strategia a lungo termine a sostegno della cittadinanza attiva, e per questo ben si presta ad essere inserita nei programmi di educazione civica e PCTO che le istituzioni scolastiche realizzano per i propri discenti. La presente guida, quindi, vuole essere uno strumento che aiuti insegnanti ed educatori nella realizzazione di percorsi che abbiano obiettivi ad ampio spettro, in grado di offrire esperienze utili a vivere nel contesto scolastico veri e propri "compiti di realtà", una formazione "di vita" e di relazione oltre che di contenuti.



**CHANGE
MAKERS**
FOR CLIMATE JUSTICE



Questa pubblicazione è stata realizzata con il contributo della Agenzia Italiana per la Cooperazione allo Sviluppo. I contenuti di questa pubblicazione sono di esclusiva responsabilità di Cooperativa Pandora e CESVI e non rappresentano necessariamente il punto di vista dell'Agenzia.