2. Strumenti per l’adattamento a diversi ambienti educativi

Materiali didattici di supporto

Obiettivi di apprendimento

Questo documento intende supportare educatori e operatori giovanili nell'utilizzo dei materiali sviluppati, al fine di rendere efficaci i libri game, fornire strategie per integrarli nelle lezioni scolastiche formali e nelle attività giovanili non formali, nonché utilizzare concretamente gli strumenti del progetto GREEN SAGA adattandoli a diversi ambienti educativi, sia formali (aule scolastiche tradizionali) sia non formali/informali (youth work).

È uno dei tre Materiali pedagogici di supporto e fornisce indicazioni operative e moduli pronti all'uso, utilizzando il libro "La sfida di Maasana" come esempio, adattabili a contesti formali e informali.

Questa sezione offre indicazioni pratiche per adattare le sessioni, facilitare il dialogo inclusivo e promuovere la cittadinanza ambientale attraverso una pedagogia accessibile.

Attraverso l'utilizzo di questo materiale, educatori e operatori giovanili saranno in grado di:

- utilizzare un approccio flessibile che colmi il divario tra il contesto scolastico formale e lo youth work informale;
- personalizzare e migliorare i materiali pedagogici in diversi ambienti educativi (in presenza, a distanza, gruppi con abilità miste, ecc.) per attività rivolte a differenti fasce d'età (16–20, 21–26, ecc.);
- trasformare contenuti statici in esperienze di apprendimento coinvolgenti, accessibili e personalizzate;
- utilizzare gli strumenti singolarmente o in combinazione, ad esempio usando Miro o PowerPoint per elaborare una storia, Canva per progettarla graficamente e Audacity per aggiungere una versione audio narrata.

Introduzione

L’educazione ambientale basata sulla narrazione trasforma dati climatici complessi in racconti comprensibili e vicini all’esperienza dei partecipanti. Seguendo un protagonista attraverso un paesaggio in trasformazione, i partecipanti stabiliscono un legame emotivo con i contenuti scientifici, rendendo l’apprendimento più significativo e duraturo. Per adattare questi libri game a contesti diversi, è possibile utilizzare vari strumenti.

Questa sezione fornisce:

- strategie concrete per educatori e operatori giovanili;
- metodi pratici per utilizzare determinati strumenti nell’adattamento a diversi ambienti di apprendimento;
- tre modelli di sessione adattabili basati sulla storia “La sfida di Maasana”.

Sezioni dei Materiali pedagogici

Sezione 1: Strategie per adattare i libri game sul cambiamento climatico a diversi ambienti educativi

Questa sezione fornisce linee guida e consigli pratici per educatori e operatori giovanili al fine di adattare materiali sul cambiamento climatico, in particolare storie e libri game a tema climatico, a diversi contesti educativi, sia formali (curricolo scolastico) sia non formali (youth work).

Adattare i libri game sul cambiamento climatico richiede il passaggio da un apprendimento strutturato e allineato al curricolo scolastico a modalità più flessibili e partecipative tipiche dei contesti non formali. Sebbene entrambi gli ambienti utilizzino la narrazione per sviluppare empatia e senso di responsabilità, l'applicazione pratica si concentra su obiettivi differenti: integrazione accademica nel contesto scolastico ed empowerment sociale nei contesti non formali.

1. Ambiente educativo formale (classe)

Nelle scuole, i libri game sul cambiamento climatico possono rappresentare strumenti di riferimento per il raggiungimento di obiettivi di apprendimento standardizzati in diverse discipline.

- **Integrazione interdisciplinare**: utilizzare la narrazione per collegare diverse materie. Ad esempio, l'ambientazione del libro può essere utilizzata in **Geografia** (mappatura delle zone climatiche), la trama in **Scienze** (analisi dell'effetto serra) e i personaggi in **Inglese** (approfondimento delle storie dei rifugiati climatici).
- **Progetti basati sull'indagine**: passare dalle sfide immaginarie del libro a indagini sul mondo reale. Gli studenti possono partire da un problema presente nella storia e sviluppare attività pratiche, come misurare la biodiversità locale o realizzare giochi sulla raccolta differenziata.
- **Alfabetizzazione strutturata ed etica**: utilizzare libri narrativi e opere di narrativa per favorire la produzione scritta e il dibattito su questioni

sociologiche e scientifiche, ad esempio valutando il rapporto tra giustizia climatica e necessità economiche. Questo significa utilizzare testi coinvolgenti per insegnare agli studenti a leggere, scrivere e riflettere criticamente su problematiche reali complesse, promuovendo il confronto e il dibattito consapevole.

- **Strumenti digitali e gamification**: integrare la lettura con software di modellazione climatica o simulazioni per rendere visibili e interattivi concetti difficili da comprendere, come i cicli del carbonio.

2. Youth work e apprendimento non formale

Nel lavoro con i giovani, l'attenzione si sposta verso lo sviluppo personale, l'azione comunitaria e la riduzione dell'"ansia ecologica" attraverso attività altamente partecipative.

- **Azioni guidate dai giovani**: utilizzare il "viaggio dell'eroe" presente nel libro come modello per permettere ai giovani di progettare **iniziative per la propria comunità**. Questo approccio li aiuta a passare da una contemplazione passiva a una partecipazione attiva nella ricerca di soluzioni.
- **Apprendimento basato sul territorio e outdoor**: collegare i temi del libro all'ambiente locale attraverso **passeggiate nella natura o "giochi ecologici"** che favoriscano un legame emotivo con la natura.
- **Spazi sicuri per il dialogo**: utilizzare la narrazione per rendere più umani e vicini gli impatti del cambiamento climatico. Questo permette ai giovani di condividere **esperienze personali e preoccupazioni** in un contesto rilassato e non valutativo.
- **Advocacy e leadership**: utilizzare i libri game dedicati alle tematiche climatiche per aiutare i giovani a trasformare i temi della giustizia climatica presenti nelle storie in proposte concrete di **azione e partecipazione civica**.

Caratteristica	Scuola formale	Youth work non formale
Obiettivo principale	Alfabetizzazione accademica e conoscenze scientifiche	Empowerment, agency e connessione sociale
Metodo	Moduli e valutazioni collegati al curricolo	Attività basate sulla scoperta e guidate dai giovani
Contesto	Aula scolastica, con eventuali uscite didattiche	Spazi naturali, outdoor o comunitari
Risultato	Padronanza di concetti complessi STEM/sociali	Riduzione dell'ansia ecologica e impatto sulla comunità

Sezione 2: Principi chiave per l'adattamento a diversi ambienti di apprendimento

1. **Educazione formale in classe**
    - Apprendimento strutturato e basato su un programma didattico.
    - Incentrato sulle competenze accademiche.
    - Guidato dall'insegnante e orientato alla valutazione.
    - Competenze cognitive, in classe.

2. **Istruzione non formale/informale (youth work)**
    - Partecipazione volontaria e centrata sui giovani.
    - Approccio esperienziale, spesso realizzato in contesti non formali, come centri giovanili o progetti di comunità.
    - Promozione dello sviluppo personale, sociale ed emotivo.

3. **Principi chiave per l'adattamento a entrambi gli ambienti di apprendimento**
    - Sviluppare l'autonomia incentrata sul partecipante: assumersi la responsabilità del proprio apprendimento, riconoscere le proprie preferenze di apprendimento (visive, uditive, cinestetiche) e comprendere quali funzionano meglio in specifici contesti.

- Implementare strategie di apprendimento multimodale: coinvolgere più sensi e trasformare le informazioni da un formato all'altro, ad esempio convertendo una spiegazione orale in una mappa visiva.
- Sfruttare la flessibilità digitale e fisica: organizzare lo spazio fisico per ridurre al minimo le distrazioni e utilizzare in modo proattivo gli strumenti digitali in base ai bisogni di apprendimento.
- Coltivare partecipazione attiva e collaborazione: prendere appunti, porre domande, partecipare alle discussioni e lavorare in gruppo.
- Coltivare una mentalità di crescita: considerare i nuovi formati di apprendimento come opportunità di sviluppo e partecipare attivamente alle attività collaborative.
- Utilizzare i principi pedagogici fondamentali: porre il partecipante al centro dell'esperienza, adattare metodi o materiali in tempo reale per rispondere ai bisogni emergenti, presentare le informazioni in varie forme - visiva, uditiva e cinestetica, spostare l'attenzione dal discorso dell'educatore al coinvolgimento attivo dei partecipanti e permettere loro di monitorare i propri progressi attraverso momenti di valutazione.

Informazioni più dettagliate sono disponibili nel Tutorial 6: Adattare le storie a diversi stili di apprendimento e fasce d'età (16-26 anni); Tutorial 5 : Utilizzo di strumenti digitali e multimediali per lo storytelling e Sequenza 14: Adattare la storia per renderla accessibile agli studenti con DSA.

4. **Molteplici modalità di coinvolgimento**
    - Consentire ai partecipanti di rispondere per iscritto, attraverso il disegno, con spiegazioni orali o in formato digitale.
    - Fornire alternative per attività di lettura, ascolto e apprendimento pratico.
    - Prevedere sempre almeno due modalità di espressione per ciascuna attività.

5. **Gestire il carico cognitivo**
    - Suddividere i compiti in passaggi più piccoli e sequenziali.

- Evitare distrazioni non necessarie, come animazioni, suoni o elementi lampeggianti.
- Ripetere le istruzioni e verificare la comprensione.
- Prevedere pause strutturate dopo ogni svolta narrativa o decisione importante.

6. Riflessione attiva e partecipazione

- Utilizzare stimoli visivi, domande guida o mappe mentali.
- Incoraggiare i partecipanti a esprimere difficoltà o soluzioni nel formato che preferiscono.

3. Strategie pratiche per educatori e operatori giovanili

Strategia	Come applicarla	Note / Esempi
Anteprima dei materiali	Fornire accesso ai contenuti prima della lezione, utilizzando strumenti digitali, video o liste di parole chiave per costruire conoscenze di base.	Individuare linguaggio complesso, istruzioni troppo lunghe o compiti poco chiari.
Fornire supporti strutturati	Utilizzare checklist familiari o esperienze pregresse per spiegare concetti nuovi e complessi.	Offrire incipit di frase, diagrammi o stimoli visivi.
Raggruppamento flessibile	Organizzare i partecipanti in base alle competenze o alle esigenze del progetto.	Riduce la pressione e favorisce il supporto tra pari.
Approccio multimodale	Spiegare un argomento utilizzando le tre modalità di input: visiva, uditiva e cinestetica.	Supporta diversi stili di apprendimento e bisogni legati ai DSA.

Verifica della comprensione	Chiedere ai partecipanti di elaborare individualmente il tema, discuterlo in coppia e condividerlo con il gruppo più ampio.	Può avvenire in forma orale, scritta o illustrata.
Iterare e adattare	Utilizzare Padlet per garantire una partecipazione ampia e diversificata nei gruppi numerosi.	Utilizzare osservazione, semplici moduli di feedback o riflessioni dei partecipanti.

3. Soluzioni per diversi ambienti di apprendimento e modelli di azione

Per adattare i libri game sul cambiamento climatico a diversi ambienti di apprendimento, educatori e operatori giovanili possono utilizzare una combinazione di strumenti digitali immersivi per le attività indoor e attività esperienziali, basate sul territorio, per i contesti outdoor. L'obiettivo è andare oltre la teoria astratta e promuovere agency orientata alla ricerca di soluzioni.

Nelle classi o nei centri giovanili, educatori e operatori giovanili possono utilizzare la tecnologia per rendere visibili e interattivi gli impatti climatici che normalmente restano invisibili. Le piattaforme narrative interattive possono essere utilizzate per permettere ai partecipanti di creare avventure basate su mappe, che traccino gli impatti climatici locali attraverso contenuti multimediali. La realtà virtuale e aumentata può trasportare gli studenti in ecosistemi come i ghiacciai in scioglimento nei territori indigeni, favorendo l'empatia attraverso l'immersione.

Le app mobili possono essere utilizzate per osservare la biodiversità locale, mentre attività di ricerca guidate dagli studenti possono includere, ad esempio, la mappatura della distribuzione della CO_2 intorno alla scuola tramite strumenti portatili. I giovani possono essere accompagnati nella trasformazione degli spazi scolastici in "rifugi climatici" o habitat favorevoli agli impollinatori, trasformando l'"avventura" in un'azione comunitaria concreta.

L'eco-ansia può essere contrastata mettendo in evidenza azioni positive ed esempi di buone pratiche, invece di concentrarsi esclusivamente su dati catastrofici.

Sezione 3: Moduli di esempio

1. Adattabilità dei moduli a diverse tematiche ambientali

Le tre proposte di sessione riportate di seguito utilizzano la storia “La sfida di Maasana” come esempio. Questa scelta serve a mostrare in modo concreto come lavorare con uno specifico Libro game.

Indipendentemente dalla tematica affrontata, la logica educativa rimane la stessa. Ogni modulo parte da una situazione narrativa che presenta un conflitto o un dilemma; prosegue con una lettura guidata e momenti di chiarimento; stimola l’analisi attraverso domande strutturate; incoraggia la riflessione personale e collettiva; e si conclude con un invito all’azione concreta.

Nel libro game “La sfida di Maasana”, la storia si concentra su alcune tematiche interconnesse, in particolare i diritti dei popoli indigeni in relazione alla protezione dell’ambiente.

Altri temi presenti nella storia includono la possibile indipendenza della Groenlandia, la pesca Inuit, la situazione geopolitica, lo sviluppo sostenibile e il greenwashing. Emergono quindi conflitti tra diversi attori e interessi, con effetti significativi sulla protezione ambientale e sulla mitigazione del cambiamento climatico.

Questo materiale di supporto propone tre sessioni di esempio adattate a diversi ambienti di apprendimento e a diverse fasce d’età dei giovani partecipanti: una per l’educazione formale, rivolta a studenti delle scuole superiori di età compresa tra 16 e 18 anni; una per studenti universitari di età compresa tra 19 e 26 anni; e una per giovani coinvolti in contesti di educazione non formale/youth work, di età compresa tra 18 e 26 anni.

Esempio Sessione 1 - Utilizzo del libro “La sfida di Maasana” con un gruppo di studenti universitari di età compresa tra i 19 e i 26 anni

Obiettivi di apprendimento:

1. Analizzare le prospettive dei popoli indigeni sulla protezione dell’ambiente e del patrimonio culturale.
2. Identificare gli impatti dell’estrazione delle risorse, del cambiamento climatico e del colonialismo sui territori indigeni.
3. Sviluppare strumenti di advocacy a partire dal Libro game sul cambiamento climatico “La sfida di Maasana”.

1. Contestualizzazione e domanda-stimolo (15 minuti)

Attività: “Che cos’è la terra?”

Mostrare la copertina del libro oppure una citazione tratta dal testo. Chiedere agli studenti universitari di scrivere le prime tre parole che vengono loro in mente quando pensano alla “terra”. Discutere in che modo queste idee differiscano dalla visione indigena della terra come entità vivente o come responsabilità collettiva.
Introdurre il concetto secondo cui i popoli indigeni siano stati “il primo movimento di base” a portare i diritti ambientali all’attenzione internazionale, ad esempio presso le Nazioni Unite.

Domanda guida per la riflessione:

“L’ambiente possiede diritti che dovrebbero essere protetti dalla legge?”

Scenario di esempio 1 – Pubblicare contenuti sul dilemma Inuit dell’estrazione di terre rare in Groenlandia

Un giornalista si reca in Groenlandia, un territorio che potrebbe essere interessato dall’estrazione di terre rare. Sebbene il giornalista e il suo cameraman condividano immagini drammatiche della situazione locale, si limitano a presentare i fatti e non prendono posizione a favore dei diritti dei popoli indigeni Inuit.

Domanda: si tratta di sensibilizzazione o di sfruttamento della tragedia?

Scenario di esempio 2 – Greenwashing nell'estrazione di terre rare

L'Unione Europea ha firmato un Memorandum d'Intesa con la Groenlandia per cooperare nel settore minerario. I sostenitori dell'accordo sostengono che esso sia sostenibile e necessario per la transizione verde, poiché la Groenlandia è considerata cruciale per l'approvvigionamento europeo di terre rare. I critici, invece, affermano che definire "verde" l'estrazione di terre rare necessarie alle tecnologie sostenibili ignora i costi ambientali reali, configurando un caso di greenwashing.

Domanda: chi è responsabile della verifica delle informazioni ambientali?

Scenario di esempio 3: Il paradosso della Groenlandia

Il cambiamento climatico in Groenlandia scioglie i ghiacci, rendendo possibile l'estrazione di materiali destinati a contrastare il cambiamento climatico stesso, ma rischiando al tempo stesso di degradare ulteriormente l'ambiente locale. Lo scioglimento dei ghiacci, quindi, favorisce effettivamente nuove esplorazioni di terre rare, ma crea anche un importante paradosso etico e ambientale?

Domanda: gli sforzi per garantire materiali necessari alla transizione verde globale giustificano il rischio di provocare distruzione ambientale in Groenlandia?

2. **Lettura guidata (20–25 minuti)**
   Leggere ad alta voce alcuni estratti chiave della storia "La sfida di Maasana", concentrandosi sui passaggi che rappresentano momenti decisivi della storia.

Prestare particolare attenzione ai seguenti aspetti:

- **Focus 1 - Processi decisionali:** in che modo le voci indigene vengono escluse o incluse nei processi decisionali riguardanti la propria economia?
- **Focus 2 - Compromessi tra economia e cultura:** confrontare le diverse prospettive Inuit, considerando che molti Inuit sono favorevoli a forme di estrazione controllate localmente e capaci di creare occupazione, ma si oppongono a progetti minerari guidati da attori esterni che potrebbero danneggiare mezzi di sussistenza tradizionali, come la caccia e la pesca.
- **Focus 3 - Il potere della scelta:** discutere le possibili alternative attraverso cui la Groenlandia può sviluppare la propria economia senza danneggiare il proprio ambiente di vita.

3. Laboratorio di azione ambientale (30 minuti)

Attività - "Dall'analisi all'advocacy": dividere gli studenti in piccoli gruppi.

Compito: i gruppi devono creare un "piano d'azione" ispirato al libro. Devono scegliere uno scenario tratto dal testo in cui il territorio è minacciato da una possibile estrazione di terre rare e sviluppare:

- Azione strategica: un'azione non violenta, ad esempio legale, digitale o artistica;
- Dichiarazione di alleanza: in che modo sosterrebbero questa azione come alleati non indigeni o giovani alleati?

Risorse: utilizzare i principi e i quadri di riferimento delle Nazioni Unite relativi al consenso libero, previo e informato (FPIC – Free, Prior and Informed Consent) dei popoli indigeni.

4. **Presentazione dei risultati (15 minuti)**

Ogni gruppo presenta brevemente la propria strategia.

Discussione: in che modo queste strategie rafforzano la tutela comunitaria del territorio?

5. **Riflessione individuale e di gruppo (15 minuti)**

Riflessione individuale (scrittura libera): “Ora che conosco queste informazioni, cosa farò?”

Riflessione di gruppo (conversazione in cerchio): discutere la distruzione ambientale e il modo in cui la società civile europea e il popolo Inuit in Groenlandia possono collaborare.

Tema chiave conclusivo: passare dall’essere testimoni della crisi ambientale a diventare alleati attivi nella protezione del territorio.

Esempio Sessione 2 - Utilizzo del libro “La sfida di Maasana” con un gruppo di studenti di età compresa tra 16 e 18 anni

1. Contestualizzazione (20 minuti)

Presentare il contesto storico e giuridico della narrazione. Utilizzare la Dichiarazione delle Nazioni Unite sui diritti dei popoli indigeni e collegarla ai contenuti delle discipline scolastiche, in particolare Storia - scoperta e colonizzazione delle Americhe, e Geografia - caratteristiche naturali ed economiche dell’area scandinava e nordamericana.

Introdurre il concetto secondo cui, per i popoli indigeni, la terra non rappresenta soltanto una risorsa, ma costituisce anche una fonte di conoscenza, identità e appartenenza.

Presentare brevemente l’impatto della colonizzazione sulle comunità Inuit in Groenlandia e in altri territori, con particolare attenzione alla situazione attuale.

2. Lettura analitica (45 minuti)

Formare gruppi di massimo 5 partecipanti e far leggere loro la storia “La sfida di Maasana”. Assicurarsi di incoraggiare una partecipazione equa all’interno di ciascun gruppo.

I partecipanti analizzano:

- la situazione attuale del popolo Inuit in Groenlandia;
- gli accordi tra Groenlandia, UE e attori internazionali relativi all'estrazione delle terre rare: vantaggi e criticità;
- le pratiche di greenwashing che presentano l'estrazione mineraria come "sviluppo sostenibile";
- il ruolo fondamentale della società civile nella protezione dell'ambiente.

Utilizzare il seguente quadro guida:

- Qual è il dilemma centrale della storia "La sfida di Maasana"?
- Chi trae beneficio da questi accordi economici?
- Quale può essere il ruolo dei giovani Inuit, dei ricercatori, degli attivisti e dei membri della comunità nella protezione della propria terra e del proprio futuro?
- Perché è importante proteggere la calotta glaciale della Groenlandia?

Riunire successivamente tutti i partecipanti e discutere le risposte. Tornare ai post-it iniziali e verificare se la domanda iniziale trova riscontro nell'analisi svolta.

3. Esercizio su identità e responsabilità (25 minuti)

Individualmente, ogni partecipante riflette e completa le seguenti frasi

- Il mio ruolo individuale nella protezione dell'ambiente:
- Le mie conoscenze sugli strumenti digitali per una causa ambientale:
- La mia responsabilità e il mio impegno nel riparare un danno nel contesto locale:
- Una contraddizione che riconosco:

Assicurarsi di includere il collegamento intergenerazionale sia a livello locale sia internazionale. Discutere la responsabilità delle generazioni passate, presenti e future nella protezione della natura, sia a livello individuale sia collettivo.

I partecipanti devono poter decidere autonomamente se condividere o meno le proprie risposte.

4. Pianificazione dell'azione (45 minuti)

In gruppo, i partecipanti sviluppano una strategia globale di advocacy per collegare

in modo efficace la società civile europea con i popoli indigeni in Groenlandia e in altri territori.

Domande guida:

- Che cosa rende autentica la lotta dei popoli indigeni?
- Quali forme di greenwashing negli accordi minerari tra UE e Groenlandia dovrebbero essere evitate?
- In che modo la società civile europea può sostenere i popoli indigeni?
- Quali strumenti digitali possono utilizzare i giovani in questo processo?

Ogni gruppo:

1. sviluppa una campagna di sensibilizzazione o advocacy su una questione specifica, ad esempio su come la vita tradizionale Inuit e la pesca possano essere minacciate dall'inquinamento minerario;
2. garantisce inclusione e coinvolgimento, integrando prospettive e voci differenti;
3. definisce obiettivi di monitoraggio e valutazione per l'azione proposta.

Questa attività mira a favorire l'empatia degli studenti europei verso le comunità indigene e a individuare un terreno comune tra popoli indigeni e società civile europea nella protezione dell'ambiente e nella mitigazione del cambiamento climatico.

5. Presentazione dei risultati (20 minuti)

Ogni gruppo presenta il proprio piano d'azione utilizzando un approccio narrativo, al fine di costruire empatia e comprensione.

I partecipanti propongono inoltre una possibile soluzione e ne indicano almeno:

- un punto di forza;
- un punto debole.

Segue un momento di feedback costruttivo, centrato sulla fattibilità e sulla sensibilità delle azioni proposte.

Si raccomanda di utilizzare anche il Tutorial 7: Facilitare le discussioni di gruppo dei giovani e le sfide di risoluzione dei problemi.

6. Riflessione individuale e di gruppo (10 minuti)

Gli studenti scrivono una breve riflessione personale su come il libro abbia modificato la loro prospettiva sulla protezione dell'ambiente, integrando le lotte dei popoli indigeni. Al termine, i gruppi discutono di come individui e famiglie più consapevoli e responsabili possano contribuire alla costruzione di comunità resilienti.

Esempio Sessione 3 - Utilizzo del libro game "La sfida di Maasana" con un gruppo misto di giovani tra i 19 e i 26 anni e partecipanti con DSA in un contesto di youth work

1. Introduzione visiva alla storia (15 minuti)

I partecipanti comprenderanno il profondo legame tra i popoli indigeni e la loro terra, le ragioni per cui è importante proteggerla, e creeranno un elaborato visivo collettivo che rifletta questa comprensione. Invece di iniziare subito con la lettura:

- mostrare immagini di giovani Inuit groenlandesi o di membri della comunità impegnati in attività legate al territorio, ad esempio pesca, caccia o iniziative di protezione ambientale. Queste immagini possono essere create utilizzando l'Attività 1 e 2 della Sequenza 3: Creazione del protagonista "Climate hero".
- chiedere: "La terra è solo una risorsa o è anche una maestra che ci offre lezioni sulla natura e sulla sostenibilità?"

Impostare un clima collaborativo, incoraggiando i partecipanti a porre la Madre Terra e il creato al centro, prima degli interessi umani.

2. Lettura condivisa con pause guidate (25 minuti)

Far leggere individualmente il libro digitale e poi chiedere a una persona di leggerlo ad alta voce, concentrandosi sullo storytelling visivo, in particolare sulle illustrazioni.

Prevedere pause dopo la presentazione delle attività quotidiane del personaggio. Fermarsi poi nel momento del conflitto e porre domande guida, ad esempio:

- Perché è importante che i popoli indigeni proteggano la propria terra e i propri luoghi sacri?

- Perché è importante che i popoli indigeni e la società civile europea collaborino in relazione al cambiamento climatico, alla protezione dell'ambiente e alla giustizia climatica?

3. Progetto di gruppo inclusivo (40 minuti)

Attività: "Progettare un'attivista ambientale indigena ispirata al profilo di Maasana"

È possibile utilizzare la Sequenza 3: Creazione del protagonista "Climate hero".

Metodologia: dividere i partecipanti in piccoli gruppi per creare un progetto di Photo Voice o Visual Story, aiutandoli a immedesimarsi nella prospettiva Inuit.

Compito: i gruppi disegnano, realizzano un collage o fotografano una scena che rappresenti:

1. la terra amata dai popoli indigeni;
2. la minaccia alla terra indigena;
3. la comunità indigena che protegge la propria terra.

Inclusione: fornire diversi strumenti espressivi, come materiali per il disegno e strumenti digitali, per rispondere a differenti stili di apprendimento.

4. Presentazione (20 minuti)

Ogni gruppo presenta il proprio elaborato visivo, spiegando il ragionamento alla base della scena ispirata a "La sfida di Maasana".

Protocollo del cerchio: utilizzare, se il gruppo si sente a proprio agio, il formato del cerchio di parola per la condivisione. Questo favorisce rispetto e ascolto profondo.

I pari lasciano un feedback indicando:

- 1 punto di forza
- 1 domanda
- 1 suggerimento

Domande per la discussione:

- Che cosa ti ha sorpreso della storia o del progetto?
- In che modo possiamo sostenere la protezione ambientale guidata dagli Inuit nella nostra comunità?

Il feedback può essere fornito attraverso post-it, moduli digitali come Kahoot, emoji o altri strumenti accessibili.

5. Riflessione collettiva (20 minuti)

Riflessione individuale (journaling / tempo di silenzio):

- **Prompt:** “Qual è una cosa che posso fare per agire con maggiore rispetto verso la terra in cui vivo?”

Riflessione collettiva (cerchio finale):

- **Prompt:** “In che modo i popoli indigeni e la società civile occidentale possono collaborare per essere migliori alleati?”

Chiusura: proporre una dichiarazione finale che riaffermi l’impegno a rispettare la saggezza indigena, i diritti sulla terra e la cura dell’ambiente.

Si raccomanda di utilizzare anche il Tutorial 7: Facilitare le discussioni di gruppo dei giovani e le sfide di risoluzione dei problemi.

Risultati attesi e conclusioni

Attraverso questi modelli di sessione inclusivi, educatori e operatori giovanili saranno in grado di:

- aumentare il coinvolgimento dei partecipanti attraverso attività pratiche;
- utilizzare un tema centrale per promuovere un apprendimento interdisciplinare e trasversale alle diverse materie scolastiche;
- garantire l’accessibilità dei temi trattati attraverso l’uso di strumenti diversificati;
- facilitare percorsi di ricerca e azione centrati sui partecipanti, andando oltre la semplice trasmissione di contenuti.

I partecipanti:

- si avvicinerano a storie-avventura orientate all’azione;
- svilupperanno maggiore autonomia, consapevolezza ed empowerment, osservando l’impatto diretto delle proprie scelte;

- collegheranno fenomeni globali a realtà locali più vicine alla propria esperienza;
- rafforzeranno il proprio legame emotivo con soluzioni connesse alla natura e alla sostenibilità.

L'obiettivo finale dell'adattamento delle storie sul cambiamento climatico è trasformare l'educazione da mera trasmissione di conoscenze a strumento trasformativo per l'adattamento e la resilienza. Dando priorità alla speranza e alla rilevanza locale rispetto alla paura e ai dati astratti, educatori e operatori giovanili possono contribuire a preparare una generazione che consideri l'azione climatica come un'opportunità di innovazione e leadership, piuttosto che come una crisi insormontabile.

Risorse e raccomandazioni

- Tutorial 1 - Progettare esperienze di apprendimento basate su libri game
- Tutorial 6: Adattare le storie a diversi stili di apprendimento e fasce d'età (16-26 anni)
- Tutorial 7 - Facilitare le discussioni di gruppo dei giovani e le sfide di risoluzione dei problemi
- Sequenza 3: Creazione del protagonista "Climate hero"



Cofinanziato dall'Unione europea

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni o i pareri dell'Unione europea o dell'Agenzia per gli Affari Giovanili. Né l'Unione Europea né l'autorità che eroga il finanziamento possono esserne ritenute responsabili.

ArteSostenible DBS Društvo Bodi Svetloba Grimm sisters EInC European Innovation Centre BRGD

Codice del progetto: 2024-2-LT02-KA220-YOU-000293123

Tutti i contenuti sono sotto licenza CC BY-NC-SA 4.0