BRICKS | TEMA

I dadi e l'agenda 2030 interattiva

a cura di:
Celeste Chiri e Maria Ghirardi

#

Agenda 2030 , Genially

L'agenda 2030, i dadi e il percorso interattivo

Nella particolare epoca storica che stiamo vivendo, le tematiche ambientali sono quotidianamente al centro dell'attenzione, perché non si tratta solamente di contenuti "passeggeri", ma di veri e propri valori fondamentali da trasmettere con coscienza alle generazioni presenti e future, per salvaguardare l'unico pianeta che abbiamo a disposizione.

A partire da questa idea di fondo, nell'anno 2015, 193 Paesi membri dell'ONU hanno scelto di progettare e sottoscrivere l'ormai nota in tutto il mondo "*Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile*"; non si tratta di un documento unicamente cartaceo e teorico, ma di un reale programma d'azione volto a tutelare il pianeta e l'intera popolazione mondiale, ponendo al centro le risorse e le persone, vere protagoniste di questo progetto.

L'*Agenda 2030* è composta da 17 obiettivi guida (*Sustainable Development Goals*) che sono i cardini su cui fondare tutte le iniziative di governi, organizzazioni e singoli individui.

Viste la rilevanza e la concretezza di questo programma, è importante, se non addirittura fondamentale, riuscire a coltivare fin dall'infanzia una specifica sensibilità che permetta ai bambini di sentirsi abitanti del mondo, ma anche protagonisti attivi del futuro che loro stessi vivranno sul nostro pianeta Terra.

Proprio queste riflessioni ci hanno guidati nella realizzazione di una risorsa cartacea per trattare in classe questa tematica già nel 2021: "*I dadi dell'Agenda 2030*".

I dadi dell'Agenda 2030

Questo materiale di tipo cartaceo, è scaricabile gratuitamente dal nostro sito cliccando qui. Ha l'obiettivo di coinvolgere i bambini della scuola primaria e condurli verso una prima scoperta dei 17 goals dell'Agenda 2030. Il kit contiene le matrici per montare e realizzare tre dadi. Su ogni faccia riportano il numero ed il nome di uno degli obiettivi. Insieme ad essi sono scaricabili anche le carte-obiettivo e la scheda riassuntiva; le cards contengono una breve e semplice spiegazione di ogni goal, mentre la scheda serve a fissare sul quaderno l'elenco completo degli obiettivi al termine delle attività.

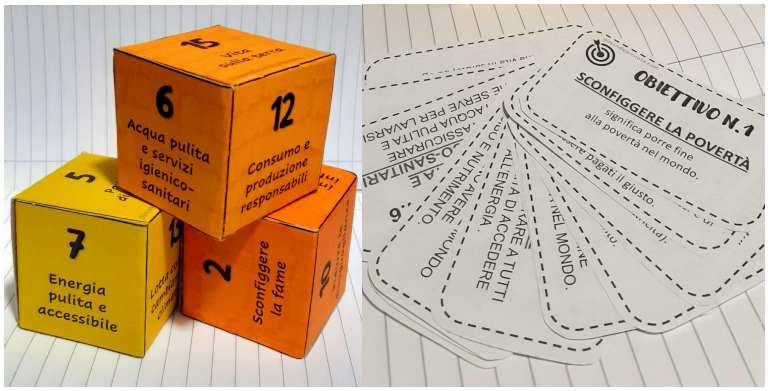


Figura 1 - I dadi e le carte dell'Agenda 2030, Celeste Chiri. marzo 2021

È una risorsa personalizzabile, grazie alla quale i bambini possono utilizzare la propria creatività per colorare i dadi con fantasia, diventando artefici dei loro strumenti di conoscenza e scoperta. Inoltre, tutti i dadi sono scaricabili in differenti versioni: una classica, con il solo sfondo da colorare; una in cui è possibile colorare anche le parti scritte; una ad alta leggibilità, la quale ha l'obiettivo di essere inclusiva anche per gli studenti con esigenze educative specifiche, senza escludere nessuno.

Ai bambini viene richiesto inizialmente di realizzare concretamente i dadi, tagliando ed incollando seguendo le istruzioni; poi, dovranno ritagliare le carte per poter aver pronto un gioco tutto da scoprire.

Al docente, prima di proporre l'attività in classe, è consigliata la conoscenza dei capisaldi dell'Agenda 2030, così da poter condurre un momento di riflessione prima di procedere con la proposta ludica dei dadi. Conoscendo i capisaldi del programma d'azione, l'insegnante potrà acquisire anche una maggiore sicurezza riguardo le eventuali domande e curiosità che possono emergere dai bambini durante o dopo la discussione di gruppo.

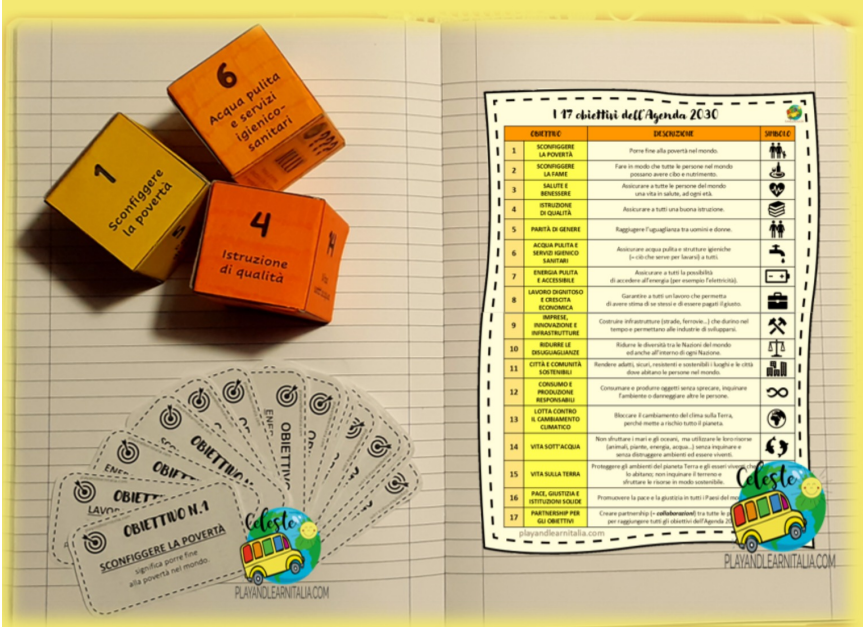


Figura 2 - i dadi dell'Agenda 2030, Celeste Chiri. marzo 2021

Utilizzo in classe

Dopo aver costruito i materiali e utilizzato, se lo desiderate, la nuova risorsa *interattiva dell'Agenda 2030* che vi illustriamo nelle pagine seguenti, i bambini possono essere suddivisi a coppie (oppure in gruppi) ed hanno a disposizione i tre dadi e le carte obiettivo per svolgere l'attività.

Esistono differenti modalità di gioco:

- La prima ha come obiettivo la memorizzazione dei diversi obiettivi. Un giocatore lancia il dado e legge il titolo dell'obiettivo che compare sulla facciata superiore; in seguito, lo stesso alunno deve provare a definire e descrivere il *goal* con parole proprie. Nel frattempo, l'altro giocatore, che detiene tutte le *card*, controlla la similarità con quanto scritto sulla carta corrispondente

all'obiettivo. Se ritiene che vi sia una buona coincidenza di contenuti, allora assegna due punti; se la corrispondenza è parziale, il punto è uno solo; se la definizione è mancante o errata non viene assegnato alcun punteggio.

- La seconda modalità di gioco è simile alla precedente nella meccanica, ma si può pensare di chiedere loro di esplicitare quali possano essere, nella quotidianità, le loro semplici ma importanti azioni a favore dei diversi obiettivi estratti con il lancio del dado. In questo caso il punteggio non ha importanza, ma ciò che conta è proprio stimolare attraverso questo gioco in coppia la condivisione di idee e di riflessioni.

I riscontri da parte di docenti che hanno utilizzato i dadi in classe

I docenti che hanno utilizzato i dadi all'interno della loro progettazione didattica hanno riconosciuto l'utilità della risorsa per introdurre delle tematiche che presentate tramite lezioni frontali non avrebbero avuto la stessa ricaduta sui bambini e, probabilmente, neanche la stessa resa a lungo termine.

L'uso di questo materiale ludico ha coinvolto i bambini verso lo sviluppo attivo di un pensiero civico più approfondito che ha permesso di rielaborare i concetti tramite ulteriori attività correlate pensate e proposte dai singoli insegnanti, ampliando i temi scoperti con i dadi.

Come si può vedere in foto, i dadi sono stati colorati a piacere dai bambini, i quali hanno poi conservato ed utilizzato il materiale anche in momenti successivi.

Si è notato che, giocando, anche i bambini con specifiche esigenze didattiche hanno potuto partecipare all'attività, scoprendo i 17 *goal* rispettando i loro tempi ed i loro ritmi di apprendimento.

Una volta terminata l'attività, la scheda riassuntiva incollata sul quaderno ha permesso agli studenti di avere una visione chiara e complessiva di quanto scoperto gradualmente con i dadi e le carte-obiettivo.

I dadi dell'Agenda 2030 sono materiali alla portata di tutti gli insegnanti, poiché non richiedono una particolare preparazione precedente, ma permettono agli stessi docenti di approcciarsi per la prima volta a tematiche di sostenibilità globale.

Aggiornamento 2023: implementazione in digitale

Dopo due anni dalla creazione e condivisione dei *dadi dell'Agenda 2030* , anche a seguito dei numerosi feedback ricevuti, abbiamo pensato di creare alcune risorse digitali su questo tema.

Agenda 2030 riutilizzabile e personalizzabile

Il Genially interattivo è stato creato a partire da un template gratuito messo a disposizione dal team di Genially in lingua inglese. Abbiamo pensato di tradurlo in italiano e renderlo riutilizzabile a tutti i colleghi che lo desiderino, affinché sia possibile personalizzare l'agenda per la propria classe. Per poter

modificare e personalizzare questa presentazione interattiva è sufficiente essere iscritti a Genially, anche con piano free e cimentarsi nell'utilizzo della WebApp.

Cliccando qui e sul pulsante riutilizza, importerete direttamente la creazione nella vostra dashboard di Genially. A quel punto non vi resterà che andare nella modalità EDIT del programma, modificare e inserire i contenuti da voi scelti; in questo modo, le risorse interne potranno essere adattate all'età degli alunni e utilizzate in base al percorso progettato per la classe. Potreste, ad esempio, pensare di costruire il percorso dell'Agenda 2030 a step oppure di proporlo anche su più anni scolastici, andando ad attivare i pulsanti delle pagine solo al momento dell'effettivo utilizzo.

L'agenda 2030 interattiva pronta all'uso

A partire dal modello messo a disposizione dal *team* di Genially, dopo averlo tradotto in italiano, abbiamo pensato di creare una versione completa, con i contenuti inseriti all'interno. Questa versione non è modificabile, ma utilizzabile gratuitamente in classe, cliccando qui.

Nelle pagine successive vi illustreremo alcuni dei contenuti inseriti e vi spiegheremo il perchè delle nostre scelte.

Come è strutturata?

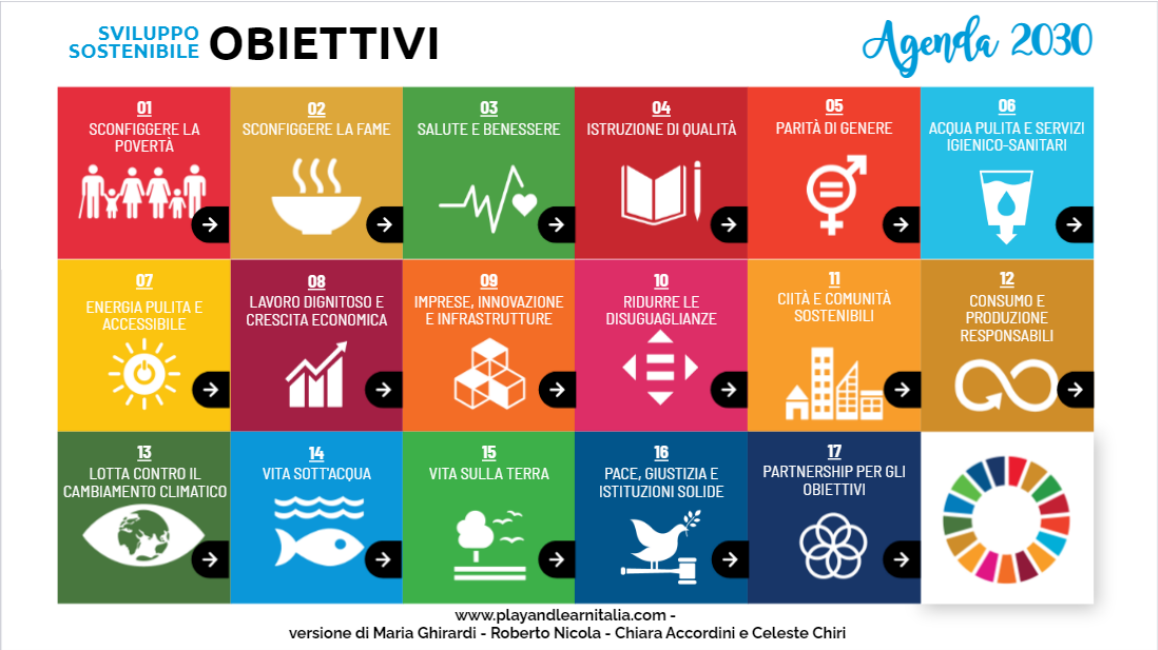


Figura 3 - Agenda 2030 interattiva versione di Maria Ghirardi e Roberto Nicola, febbraio 2023

Come potete vedere dalla figura qui sopra, la prima pagina racchiude tutti e diciassette gli obiettivi dell'Agenda 2030. Con colori differenti e icone che sintetizzano in una apparente "unica" pagina gli obiettivi per poi divenire interattivi al *click* del *mous*e o sulla *smart board* in classe.

Ogni obiettivo è collegato ad una pagina specifica dedicata in cui compaiono elementi diversificati che verranno implementati anche nei prossimi mesi.

Qui sotto vi presentiamo alcune pagine dell'agenda interattiva spostando il focus su ciò che abbiamo deciso di inserire attualmente.

Nella pagina dedicata all'obiettivo 4 "Istruzione di qualità" abbiamo scelto di inserire una frase di Malala Yousafzai che sintetizza in poche righe il valore di un'istruzione di qualità.

Figura 4 - Agenda 2030 interattiva versione di Maria Ghirardi e Roberto Nicola, febbraio 2023

A sinistra, in ciascuna pagina infatti, troverete una frase nota di personaggi simbolo e un'immagine che rappresenta l'obiettivo.

In questo caso specifico, abbiamo scelto il volto di Malala perché pensiamo possa essere ben inserito nella progettazione di classe, magari mediante la lettura del libro per bambini a lei dedicato.

Inoltre, porre l'attenzione sull'importanza della scuola e della cultura può essere una buona partenza per avvicinare i bambini all'Agenda 2030 puntando l'attenzione su una tematica che li riguarda direttamente.

Nella parte destra della pagina abbiamo deciso di inserire invece una didascalia che spieghi in modo semplice il focus dell'obiettivo in questione. Questa frase può essere utile per dare il via al confronto con i bambini. Infine, nella parte bassa della pagina, trovate dei pulsanti interattivi con contenuti collegati.

Figura 5 - Agenda 2030 interattiva versione di Maria Ghirardi e Roberto Nicola, febbraio 2023

Abbiamo scelto di inserire i video di HubScuola direttamente all'interno della finestra incorporando in Genially il link condivisibile di Youtube, come potete vedere dalla figura qui sopra.
Abbiamo scelto questi video perchè riteniamo che i contenuti video di HubScuola siano ben costruiti e didatticamente validi.
Il video è stato incorporato all'interno della finestra di Genially, in modo che possa essere fruito dai bambini senza navigare liberamente all'interno di Youtube.

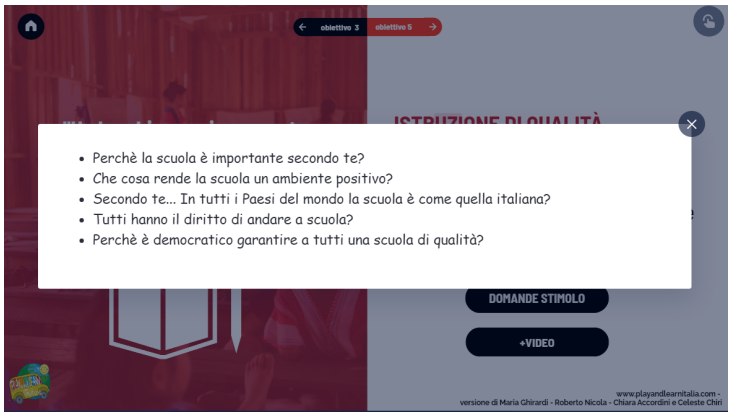


Figura 6 - Agenda 2030 interattiva versione di Maria Ghirardi e Roberto Nicola, febbraio 2023

In alcune pagine sono presenti delle domande stimolo (vedi figura 6). Infatti, cliccando sul secondo pulsante nero, verrete rimandati ad un'altra finestra in cui compaiono delle domande specifiche che potrebbero servirvi per strutturare attività in classe in grande e piccolo gruppo. A partire da queste domande si può proporre ai bambini di produrre degli elaborati specifici, fare ricerca o semplicemente confrontarsi provando a dare le risposte.

Esempi di utilizzo dell'*Agenda 2030 interattiva*

Possibili utilizzi dell'*Agenda 2030 interattiva* completa e/o della vostra versione di *Agenda*

- Presentare e introdurre i diversi obiettivi in classe.
- Stimolare la discussione, mediante la visione dei video inseriti internamente alla LIM.
- Predisporre attività in gruppo a partire dalle riflessioni contenute nelle diverse pagine.
- Dopo aver presentato i diversi obiettivi chiedere ai bambini di produrre degli elaborati grafici.
- Accedere all'*Agenda 2030 interattiva* da più dispositivi mobile; suddividere i bambini in gruppi "obiettivo" e chiedere loro di produrre degli elaborati cartacei o digitali sul tema. In un secondo momento è possibile prevedere delle attività a classe intera in cui i diversi componenti dei gruppi possano condividere quanto realizzato.
- Predisporre attività a livello di Istituto, utilizzando una delle due versioni di *Agenda 2030 interattiva* e assegnare alle diverse classi o sezioni un obiettivo su cui concentrarsi. L'utilizzo dello stesso materiale in tutte le classi potrebbe diventare il *fil rouge* di un progetto condiviso che avrà

il vantaggio di potenziare il "sentirsi parte" di una scuola. Nell'ottica in cui ciascuno opera su un obiettivo, ma solo insieme si può arrivare al risultato. Chiaramente, se si decide di utilizzare l'*Agenda 2030 interattiva* con questa finalità è possibile personalizzare gli elaborati in base alla classe di riferimento, coinvolgendo così i più piccoli ed i più grandi in un progetto comune.

Possibili utilizzi dell'*Agenda 2030 interattiva* personalizzata da voi utilizzando il Genially riutilizzabile descritto nei paragrafi precedenti:

- Modificare la prima pagina inserendo solo gli obiettivi su cui decidete di focalizzare la vostra attenzione durante quel determinato periodo o anno scolastico.
- inserire pagine dedicate ai quiz per verificare se l'obiettivo è stato compreso dagli alunni.
- Inserire all'interno dell'*Agenda 2030 interattiva* gli elaborati prodotti dai vostri alunni durante e al termine del percorso.

Template per un quiz sull'Agenda 2030

Figura 7 - Quiz sull'Agenda 2030 creata dal Team di Genially, 2022

Come potete vedere dall'immagine qui sopra, segnaliamo un altro template creato dal *team* di Genially sull'Agenda 2030. Questo template serve a creare quiz, ci sembra una buona proposta da abbinare all'*Agenda Interattiva e ai Dadi dell'Agenda.*

Lo potete trovare tra i template messi a disposizione all'interno della Webapp. Per poterlo modificare e utilizzare in classe è sufficiente avere un *account*.

Conclusioni

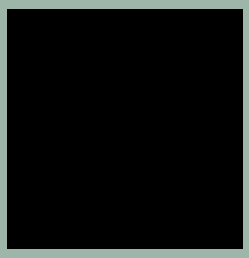
Queste proposte non esauriscono le attività che ciascun insegnante, in base alle classi di riferimento e alla propria progettazione, potrà realizzare per sensibilizzare i bambini all'Agenda 2030. I materiali proposti e condivisi in queste pagine sono il frutto di un lavoro volto al coinvolgimento attivo dei bambini alla scoperta di tematiche di sostenibilità che crediamo non siano più trascurabili. Utilizzando in modo complementare risorse cartacee, digitali, interattive e creative, le lezioni di educazione civica possono

trasformarsi in vere e proprie esperienze di crescita in grado di incuriosire i bambini, portandoli ad essere curiosi anche fuori dalla scuola verso tematiche che riguardano direttamente il loro futuro.

Maria Ghirardi

maria.ghirardi1@gmail.com

Laureata in Scienze della Formazione Primaria, ha conseguito un Master presso l'Università di Genova sull'uso delle Tecnologie per la didattica. Ideatrice di www.playandlearnitalia.com, sito educativo che ha come obiettivo il potenziamento dell'apprendimento attraverso il gioco, la creatività e la tecnologia.
Attualmente in servizio come docente di scuola primaria presso l'Istituto Comprensivo "B.Muzzone" di Racconigi (CN), formatrice circa l'uso delle tecnologie per la didattica in progetti del PNSD e per la piattaforma WeTurtle con un corso dedicato ai giochi e percorsi per la didattica con Genially, di cui è Ambassador per l'Italia e con dei laboratori tematici dedicati al mondo Genially.
Membro del Team Digitale ed Esperta esterna nei progetti PON europei su coding, robotica e cittadinanza digitale. Contributore nel libro a cura di Anna Rita Vizzari, "Didattica con le Escape Room". Spunti metodologici e percorsi operativi disciplinari" per il capitolo "Escape Play matematica nella scuola primaria: Il galeone dei pirati e il Capitano Fantasma" (2022). Trento: Erickson.



Celeste Chiri

clstchiri@gmail.com

Laureata in Scienze della Formazione Primaria (nuovo ordinamento) presso l'Università degli Studi di Torino. Ha conseguito il Master CAFRE presso l'Università di Pisa sul tema "Valorizzazione delle diverse abilità e Educazione inclusiva". Collaboratrice interna di www.playandlearnitalia.com.
Attualmente in servizio in qualità di docente di sostegno a tempo determinato presso l'Istituto Comprensivo "Beppe Fenoglio" di Bagnolo Piemonte (CN), scuola primaria.