

Il Progetto “A scuola con l'ecologo”

L'Associazione ecoriflesso, dopo tre anni di ideazione e sperimentazione, ha portato a termine la definizione del progetto di educazione scientifica ed ambientale “A scuola con l'ecologo”. Tale progetto è teso a diffondere fra gli alunni delle scuole dell'obbligo una cultura responsabile nei confronti dell'ambiente circostante, che guardi alle azioni dell'uomo come inserite nel contesto ambientale ed ecosistemico.

L'ambiente non è un semplice contenitore, ma ha continue interazioni con i suoi abitanti, la flora, la fauna, l'uomo.

La piattaforma ludica-educativa utilizzata dal progetto “ A scuola con l'ecologo” utilizza un modello che riproduce l'impatto antropico sull'ecosistema terrestre e permette di simulare come determinate azioni umane possano intervenire su fenomeni a larga scala, quali il riscaldamento globale, i cambiamenti climatici, le catastrofi naturali (terremoti, epidemie, ecc.). In questo modo permette ai ragazzi di mettere in comune le proprie conoscenze e porta ad una comprensione interdisciplinare degli argomenti trattati. Gli studenti giocatori, divisi in gruppi, apprenderanno come la collaborazione e le buone pratiche possano effettivamente cambiare le cose!

Le caratteristiche di flessibilità e adattabilità proprie della piattaforma ludica utilizzata consentono di offrire un servizio di educazione indistintamente agli alunni di tutte le scuole del territorio. Come ha evidenziato l'insegnante di scuola media A.T. nel resoconto sull'esperienza di gioco presso la classe IC, il gioco scardina i tipici equilibri scolastici:

“Ritengo che l'intervento da voi fatto in I C sia stato decisamente positivo e stimolante sia per i ragazzi che per me. La prima considerazione che mi viene da fare è che certamente non sanno lavorare in gruppo e che alcuni di loro, seppur alunni diligenti e bravi, tolti dal rapporto individuale con lo studio, appaiono spaesati e quasi intimiditi sia di fronte alle azioni che si richiedono loro che di fronte alle abilità che è necessario mettere in gioco. Per loro è stato certamente positivo, oltre che piacevole, fare scuola in modo diverso e questo ha fornito a me materiale per farli riflettere sull'importanza di non essere individualisti e sulle infinite possibilità di collegamento che le sterili nozioni scolastiche hanno quando le si decontestualizzano [...].”

Svolgimento del gioco

Lo scopo del gioco è quello di riuscire a fermare il costante declino della Natura e della sua capacità auto-rigenerativa, causato dall'eccessivo inquinamento prodotto dalle attività umane. Per invertire la tendenza distruttiva in atto i giocatori -ecologi devono organizzarsi e intraprendere delle iniziative depurative o come singoli o attraverso l'avvio di varie forme di cooperazione nell'intento di depurare il mondo e salvare le specie dall'estinzione. Nessuno potrà, infatti, vincere o perdere da solo, né prescindere dall'equilibrio globale.

Servizio offerto tramite il gioco

Obiettivi:

- Diffondere e radicare una nuova cultura ambientale
- Dimostrare la validità del gioco come strumento formativo

Strumento:

“*l'ecologo*” gioco di società da giocare in squadre strutturato in modo da poter veicolare validi contenuti scientifici

Struttura:

La struttura del gioco consente di:

- fare una attenta valutazione delle conoscenze acquisite dai ragazzi
- fare emergere le attitudini proprie degli studenti
- favorire il lavoro di gruppo e l'integrazione in esso, la socialità e la collaborazione anche tra gruppi diversi

Caratteristiche:

- **Flessibilità:**

Può essere facilmente replicato riadattando e riorganizzando i contenuti ad esigenze e contesti specifici

- **Adattabilità ambientale:**

Può essere svolto sia all'aperto sia in luoghi chiusi con modalità differenti

- **Interattività:**

Possibilità di interagire con altre realtà presenti tramite attività di coordinamento tipo caccia al tesoro o simili

Attività previste:

Il gioco si sviluppa in 3 fasi: una di gioco e due di spiegazione e confronto attraverso attività ludiche e teatrali

Durata degli interventi:

- Gli interventi si sviluppano in un lasso di tempo variabile da un minimo di 2 fino ad un massimo di 16 ore per sessione di gioco.
- È possibile usufruire di pacchetti costituiti da un minimo di 2 ad un massimo di 5 interventi da distribuire anche in più giorni.

Servizio:

Consta di minimo 2 ecoanimatori per sessione di gioco per ragazzi dagli 8 ai 16 anni.

Ecoanimatori:

- Figure professionali, esperte di formazione e animazione teatrale.
- Come in teatro usano la maschera come rappresentazione simbolica della realtà facilitando così la comunicazione con i ragazzi.
- Impiegano le loro professionalità nella ricerca di metodologie sempre più efficaci ai fini del progetto.