

AMBIENTE UN PROGETTO DI COLLABORAZIONE TRA "L'ALBERO", "ZERO IN CONDOTTA" E "LIBERASCIENZA"

Pronto a Melfi "Gamification Garden"

Un'iniziativa che vedrà impegnati insieme bambini, educatori e artisti

Questa settimana il collettivo artistico de L'Albero, la cooperativa sociale Zero in Condotta e Liberascienza hanno dato il via, presso l'istituto comprensivo Berardi - Nitti di Melfi (PZ), al progetto "Gamification Garden", vincitore del bando "B Circular, Fight Climate Change!", che vedrà impegnati insieme bambini, educatori e artisti nella promozione dello sviluppo sostenibile e del consumo responsabile. Obiettivo del progetto "Gamification Garden" - si legge in una nota - è quello di realizzare una campagna di sensibilizzazione in grado di rafforzare la consapevolezza dei bambini e delle famiglie sul tema della produzione e del consumo responsabili. Cinque classi coinvolte per quattro gruppi-classe, ciascuno dei quali affronterà uno specifico sotto-tema relativo alla sostenibilità ambientale (alimentazione sostenibile, abitare sostenibile, energie rinnovabili, riciclo e riuso) e i cui contenuti sono stati curati da Liberascienza, l'associazione che da tre anni promuove e organizza il Festival della Divulgazione di Potenza. Durante questa prima fase, gli educatori di Zero in Condotta e de L'Albero aiuteranno i bambini a comprendere e approfon-
dire la tematica assegnata attraverso un'applicazione della teoria delle intelligenze multiple e attraverso tecniche di game based learning. Subito dopo, i bambini - insieme agli artisti della compagnia teatrale L'Albero - saranno impegnati nell'ideazione di personaggi, storie e giochi di animazione, i quali confluiranno in un'unica performance finale di animazione teatrale e gamification che consentirà ai bambini di condividere con la comunità locale il lavoro svolto al fine di sensibilizzare anche le loro famiglie e gli altri alunni dell'istituto scolastico sul tema della produzione e del consumo responsabili. Infine, il risultato dei laboratori sarà poi rielaborato in 4 contenuti di edutainment digitali in grado di coinvolgere bambini e famiglie in tutta Italia e che saranno pubblicati sul web a partire dall'autunno 2019. "È già da qualche anno che il nostro collettivo sta lavorando sul tema delle metodologie di apprendimento non formale e sull'innovazione dei linguaggi sperimentandoli e implementandoli sia in una dimensione locale (ovvero all'interno della nostra Scuola di Teatro) sia in una dimensione internazionale nell'ambito di progetti europei legati al linguaggio dell'Opera Lirica come strumento di integrazione interculturale da un lato (Get Close to Opera) e al potenziamento delle soft skills per facilitare l'accesso dei giovani nel mondo del lavoro dall'altro (Fake it till you make it)" afferma Alessandra Maltempo, co-direttore artistico de L'Albero. "In particolare" - aggiunge Cristina Palermo, project manager del progetto - "Gamification Garden è stato da subito pensato nell'ottica di coinvolgere le scuole pubbliche del nostro territorio così da stringere una collaborazione proficua con quello che è il principale luogo vocato all'educazione e alla formazione e avendo come interlocutore principale un target particolarmente 'assorbente', curioso e reattivo come quello dei bambini della Scuola Primaria. La collaborazione con gli insegnanti, inoltre, è fondamentale per costruire una rete di competenze e approcci trasversali, nonché per cementare il rapporto e il lavoro con le comunità della nostra città". "La scuola ha accolto subito di buon grado la proposta de L'Albero" - dichiara Filomena Guidi, dirigente dell'istituto scolastico coinvol-

to - "Il tema della sostenibilità ambientale e in particolare il lavoro sui goal proposti dall'Agenda 2020 erano già presenti nelle linee guida del nostro Piano dell'Offerta Formativa (POF) e per tale ragione all'interno dell'istituto erano già state avviate diverse azioni sulla sostenibilità in generale. Il progetto Gamification Garden si sposa quindi in pieno con gli obiettivi generali della scuola e si è avviato con grande entusiasmo degli alunni e dei docenti." Il progetto proposto sarà quindi in grado di sfruttare le potenzialità di strumenti e linguaggi differenti (arti performative, gamification, digita-

le) per realizzare attività diverse ma coordinate tra loro, che nascono in Basilicata e si diffondono in aree geografiche sempre più ampie. Il bando "B Circular, Fight Climate Change!", di cui il progetto è vincitore, è promosso e implementato da punto.sud con il contributo dell'Unione Europea, di **Fondazione CON IL SUD** e Fondazione Cariplo e ha come obiettivo la realizzazione di attività innovative di comunicazione, sensibilizzazione e advocacy, in grado di promuovere stili di vita sostenibili e modelli di consumo e produzione responsabili per far fronte alle sfide dei cambiamenti climati-

ci. Il bando rientra in un progetto più ampio "NO-PLANETB", finanziato nell'ambito del programma europeo di sensibilizzazione ed educazione allo sviluppo (DEAR) che ha lo scopo di informare i cittadini europei nei confronti dello sviluppo e delle problematiche ad esso correlate. Sostiene progetti che coinvolgono i cittadini dell'Unione Europea in questioni sociali, economiche e ambientali di rilevanza mondiale e si basa sulla collaborazione con le organizzazioni della società civile e le autorità locali, per promuovere i valori universali della libertà, della democrazia e dello stato di diritto.



NELLA FOTO IN ALTO: una veduta di Melfi

