



Come spiegare l'Agenda 2030 a scuola

Come parlare ai nostri alunni dei 17 obiettivi che l'Onu si è prefissata di raggiungere entro il 2030? Quali strumenti e risorse utilizzare per poter parlare di temi così importanti e fondamentali per il loro futuro?

I 17 obiettivi dell'Agenda 2030 dovrebbero diventare tema di discussione in ogni scuola del mondo, di ogni ordine e grado.... perché tutti possano interessarsi all'argomento. Impresa difficile ma fattibile, in quanto grande è l'interesse per alcuni temi, ad esempio quello dell'ambiente. Ce l'hanno ampiamente dimostrato le manifestazioni in cui abbiamo conosciuto *Greta Thunberg*, la ragazzina svedese di 17 anni ormai diventata un'icona mondiale per il suo impegno contro i cambiamenti climatici e in favore di uno **sviluppo sostenibile**.

Certamente il linguaggio per spiegare ai nostri alunni/studenti gli obiettivi dovrà essere semplice ed efficace, adeguato alla loro età: l'importante è che li coinvolga e li spinga a prendersi cura ogni giorno del nostro/loro pianeta, anche giocando e divertendosi.

Con i piccoli alunni dovremmo usare un linguaggio comprensibile e chiaro, come quello che ci offre l'**Unicef** per aiutarli a comprendere i 17 obiettivi con la guida per bambini e ragazzi *"Il mondo che vogliamo"* (https://www.unicef.it/Allegati/SDGs_Il_mondo_che_vogliamo.pdf) e magari usare i "puffi", come ben illustrato nel sito <https://www.themamaven.com/international-happiness-day-and-team-smurfs-highlight-the-sustainable-development-goals/>, che ci presenta una *versione "puffo" dell'Agenda 2030*. **I piccoli puffi possono aiutare anche i più piccoli a capire anche i concetti più difficili.**

Per gli alunni dai 6 ai 10 anni l'UNICEF mette a disposizione materiali che i docenti possono preparare seguendo le indicazioni riportate e/o il filmato/fumetto in inglese con sottotitoli in italiano con l'appello di **Malala Yousafzai per spiegare e diffondere gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (https://www.youtube.com/watch?v=T_s_oDGOQ) Interessanti anche i *fumetti* in inglese che possono spiegare, obiettivo dopo obiettivo, come cambiare abitudini (<http://www.margreetdeheer.com/eng/globalgoals.html>)**

Per gli alunni dagli 8 ai 10 anni interessante un **gioco da tavolo** *scaricabile gratuitamente* dal sito <https://go-goals.org/it/>. Una versione ambientalista del **gioco dell'oca** per poter rispondere a domande che riguardano proprio gli obiettivi dell'Agenda 2030.

Ci sono anche dei libri interessanti della FAO: [La tua guida alla FAO](#), [Lavoriamo per Fame Zero – Libro di Attività sulla Giornata Mondiale dell’Alimentazione](#), [Cambiamo il futuro delle migrazioni – Libro di attività](#).

Il video, in inglese, “*If the world were a village*”, spiega visivamente la situazione del nostro mondo oggi. Interessante anche la serie di cartoline *The World of 100 Postcards* dell'artista *Toby Ng*, che fa finta che nel mondo vivano solo 100 persone, per aiutare anche i più piccoli a fare le giuste proporzioni sulle tematiche contenute nell'Agenda 2030.

Altri giochi e consigli utili si possono trovare nei seguenti siti, dove si possono trovare delle immagini da colorare dove sono rappresentate azioni corrette e azioni scorrette dal punto di vista del rispetto dell'ambiente e dell'educazione alla sostenibilità ambientale:

www.midisegni.it/scuola/azioni_quotidiane.shtml

www.midisegni.it/disegni/progetto_acqua.shtml

www.midisegni.it/disegni/rifiuti.shtml

Per gli studenti dagli 11 ai 19 anni, che frequentano la scuola secondaria di primo e secondo grado, la scelta di materiali per spiegare e diffondere i contenuti dell'Agenda 30 è ancora più ampia perché ad essi si può *parlare in maniera più approfondita dei 17 obiettivi*, confrontandoli con dati e situazioni reali. Ad esempio, la CVM (Comunità Volontari per il Mondo), mette a disposizione una serie di *schede didattiche e lavori* da attuare facilmente a scuola, compreso un *video* e un *documentario* sul “mondo che vorrei”: tutti spunti per sollecitare i ragazzi possono a *creare dei loro filmati per spiegare cos'è l'Agenda 2030* da presentare a compagni, docenti, genitori ... per informare e sensibilizzare più persone possibili ai temi trattati.

Per chi ama i videogame, esistono anche giochi per cellulari, tra cui “*2030 Hive Mind*” su come diventare il ministro di un paese a basso reddito che deve raggiungere i risultati di ogni singolo **SDG** entro il 2030. Per gli amanti della musica c'è anche un *album con canzoni che possono ispirare il cambiamento*. (<https://i404.it/lifestyle/societa/agenda-2030-scuola-bambini/>)

Per la scuola secondaria di primo grado si suggerisce anche il *materiale ASVIS* (Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile) (<https://asvis.it/scuola-secondaria/>)

Si tratta di una grande quantità di Pdf, Unità di apprendimento interdisciplinare, Kit didattici, giochi, dossier, testimonianze ed esperienze, brevi video, che riprendono alcuni temi della sostenibilità per incentivare comportamenti responsabili per la salute, il rispetto dell'ambiente e il risparmio energetico. Video animati di comprensione immediata, che riprendono suggerimenti facilmente adottabili nella quotidianità e utilizzabili in diversi contesti formativi come strumento di sollecitazione e approfondimento dei temi dell'Agenda

2030. Molte sono le linee guida per realizzare con gli studenti progetti concreti sulle varie tematiche al fine di favorire l'apprendimento delle conoscenze attraverso la partecipazione ad esperienze dirette andando oltre l'approfondimento teorico sui temi appena indicati, e valorizzando la responsabilità, il coinvolgimento e la partecipazione individuale nel processo di sviluppo.

(<https://i404.it/lifestyle/societa/agenda-2030-scuola-bambini/>)