

POLITECNICO DI TORINO  
I FACOLTA' DI ARCHITETTURA  
Corso di Laurea Magistrale in Design del prodotto ecocompatibile  
**Tesi meritevoli di pubblicazione**

---

**Think'n change: la sostenibilita' ambientale per i bambini**

di Laura Brunet, Elsa Gabriela Emery Gaona e Aitziber Galdos Arregui

Relatore: Fabrizio Valpreda

Correlatori: Paola Bertola, Cristian Campagnaro, Brunella Cozzo e Paolo Tamborrini

Questa tesi nasce dall'emergenza ambientale in cui viviamo e dalla necessità di educare i più piccoli, i cittadini di domani, alla sostenibilità. Esistono già iniziative che vanno in questa direzione, caratterizzate però dalla frammentazione delle diverse tematiche, dalla loro mancata coordinazione e dalla posizione passiva dei bambini.

Il percorso progettuale è partito dall'approfondimento degli argomenti-chiave: "sostenibilità", "bambini" e "comunicazione".

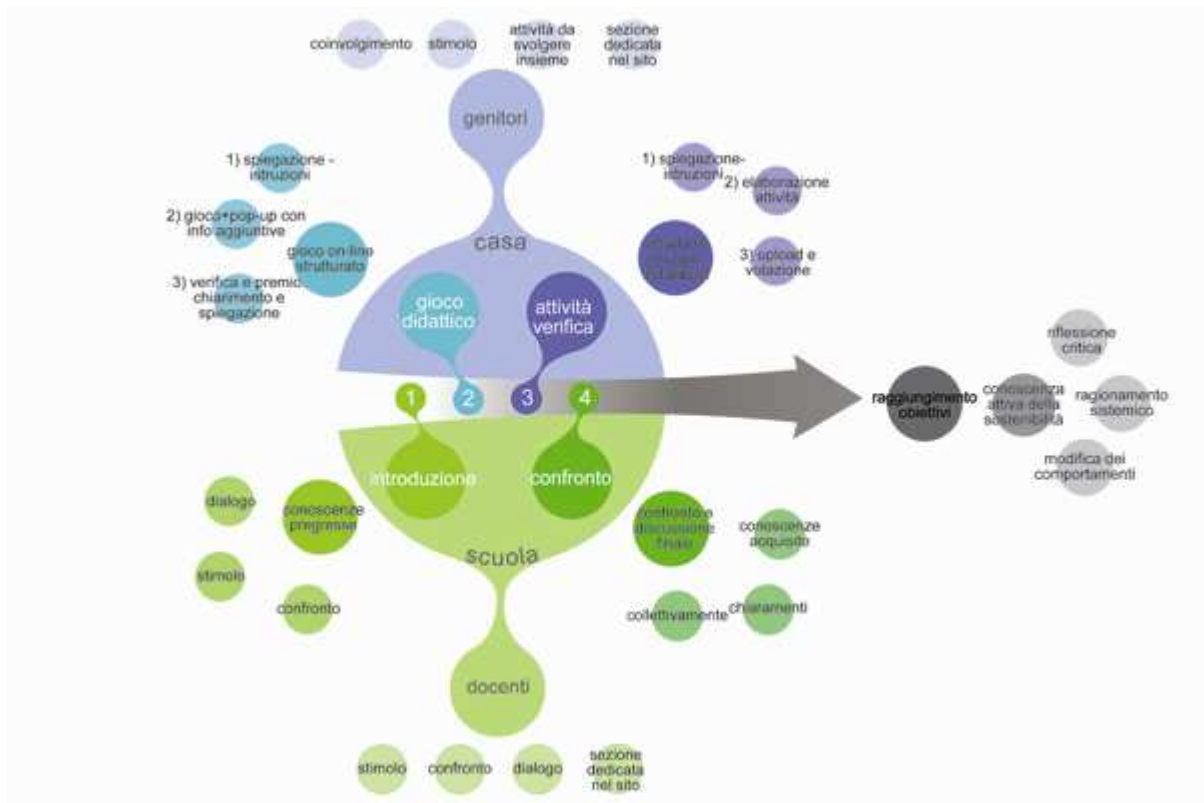
In primis la "sostenibilità": se ne sono individuati i filoni fondamentali e messi in relazione, per ottenere una panoramica quanto più completa.

Poi l'analisi del target: ci si è soffermati sui concetti propri della pedagogia, per avere un'idea più ampia e dettagliata possibile dei piccoli utenti.

Si è poi analizzato quanto è stato fatto finora per comunicare la sostenibilità ai bambini, con che modalità e con quali risultati, per poi dedicarsi allo studio degli strumenti digitali e dei nuovi media, considerato l'interesse che suscitano da parte degli educatori e il grande uso che ne fanno i bambini, individuando pro, contro e potenzialità per ognuno.

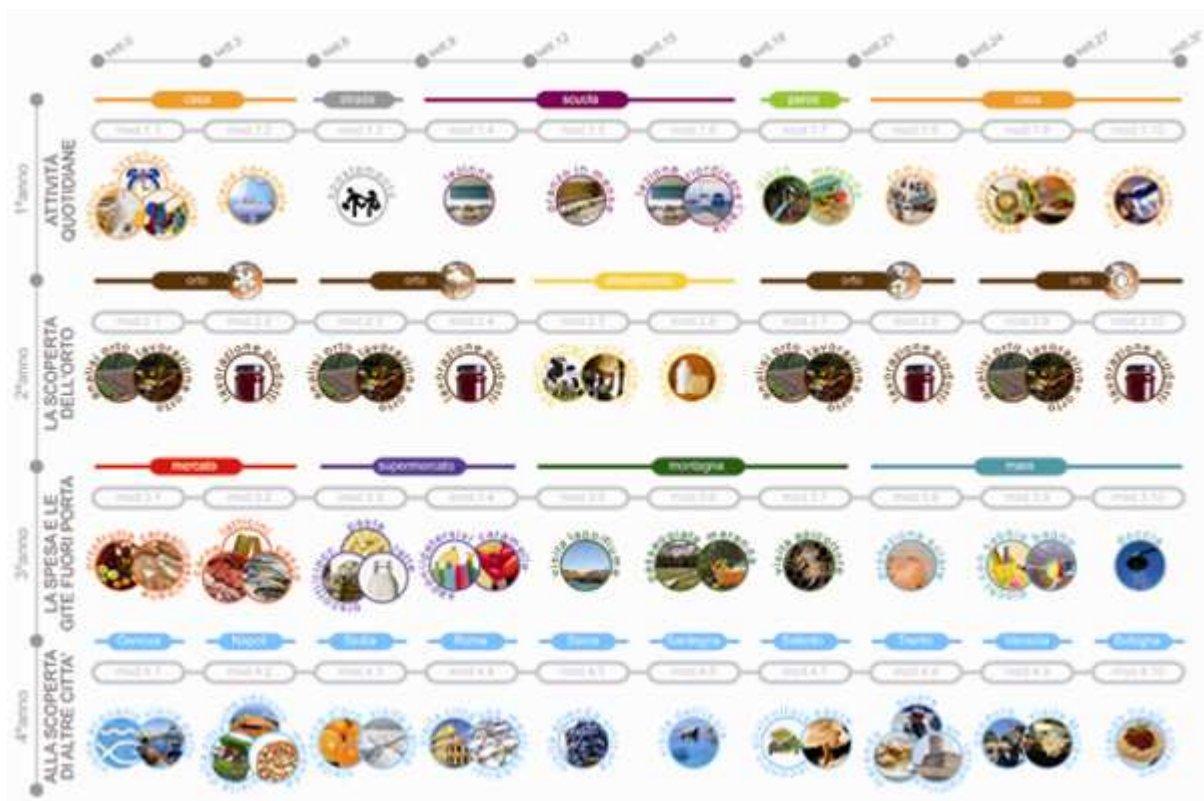
La proposta progettuale consiste in un programma didattico destinato alla scuola elementare, indirizzato principalmente ai bambini, anche se coinvolgerà in diversi momenti anche genitori, insegnanti ed enti o associazioni che si dedicano allo studio e alla divulgazione e della sostenibilità ambientale.

Durante questo percorso il bambino dovrà svolgere missioni sequenzialmente strutturate che lo guideranno alla scoperta del vivere sostenibile: ovvero azioni che ripercorrono la sua quotidianità, attraverso le quali apprenderà i concetti in modo semplice e chiaro. Il coinvolgimento attivo nella narrazione porterà al miglioramento dei suoi comportamenti quotidiani, grazie all'immedesimazione nell'esperienza di gioco.



### Struttura modulo didattico e attori

Il programma è composto da interventi a scuola, attività da svolgere a casa e un sito web. Questo percorso si estende per 4 anni, dalla 2° all'5° elementare, perché a partire dal 2° anno di scuola i bambini dispongono delle capacità cognitive necessarie. Ogni anno sono previsti 10 moduli, ognuno dei quali si svolge in un periodo di tre settimane, per un totale di 30 settimane di insegnamento.



### Struttura programma didattico

Ogni modulo, che affronta una tematica diversa, si compone di 4 step: nel 1° l'insegnante introduce gli argomenti e gli strumenti, ma soprattutto stimola il dialogo e il confronto fra tutti i bambini. Nel 2°, il gioco di dattico, il bambino deve connettersi al sito e giocare, fino a completare le diverse missioni che gli sono richieste. Il 3° step consiste nelle attività di verifica, che i bambini dovranno svolgere a casa, coinvolgendo i genitori. Nel 4° step avviene la visione dei lavori prodotti dalla propria classe e da una classe di volta in volta gemellata per vedere come la stessa tematica possa venir affrontata e rielaborata in modo diverso.

Questo percorso si concretizza attivamente nel sito, che accompagna il bambino, ma anche genitori e insegnanti, durante tutto il programma didattico, grazie alle sezioni dedicate ai diversi attori.

Il sito è semplice e compatto, e la struttura è esplicitata dalla disposizione grafica degli elementi al suo interno. I colori usati sono vivaci e brillanti, ognuno a identificare una sezione. È suddivisibile in tre aree: superiore, centrale e inferiore. Nella prima parte, a sinistra, è presente l'indicatore della propria posizione nel sito, mentre a destra si trova il campo di ricerca.

La parte centrale ruota attorno al riquadro all'interno del quale si svolgono i momenti principali del programma educativo: questi (gioco, archivio e attività di verifica), sono segnalati da schede che ne sottolineano il ruolo. A destra delle schede spunta ANTONIO, nella funzione di guida online-chat, mentre sul lato destro è posizionato un post-it che rimanda alla sezione di news-eventi.

Nell'angolo superiore sinistro è posto il logo e nella parte inferiore la barra temporale, che indica a che punto del percorso ci si trova.

Ancora sotto sono posti i link alle sezioni collegate, che si aprono in una nuova finestra: think n'wiki, blog amici e myplace.



Home

Al termine del percorso didattico il bambino comprenderà come le proprie azioni quotidiane influiscano sulla salute della Terra e modificherà i suoi comportamenti poco sostenibili con altri virtuosi, contribuendo a migliorare la salute del pianeta. Conoscerà l'approccio sistemico e avrà imparato a fare connessioni e a individuare relazioni di causa-effetto.

Sarà altresì abituato a collaborare con più persone e a considerare la conoscenza come un bene collettivo, qualcosa da condividere e divulgare, oltre a saper sfruttare i nuovi media e le possibilità da essi offerte in modo creativo e partecipativo.

Per ulteriori informazioni, e-mail:

Laura Brunet: [laura.brunet.84@gmail.com](mailto:laura.brunet.84@gmail.com)

Elsa Gabriela Emery Gaona: [gapsemery@hotmail.com](mailto:gapsemery@hotmail.com)

Aitziber Galdos Arregui: [txibe2@hotmail.com](mailto:txibe2@hotmail.com)