

NO-EXTINCTION A SCUOLA

Una guida per iniziare

No-Extinction propone agli studenti un percorso sui grandi problemi globali e sulle decisioni che possono influenzare il futuro.

Gli studenti non devono essere d'accordo con No-Extinction.

Devono essere incoraggiati a fare domande, verificare le informazioni, discutere le proposte e costruire una propria posizione argomentata.

Tre obiettivi



CONOSCERE

Comprendere problemi complessi e le loro connessioni.



DECIDERE

Confrontare alternative, conseguenze, costi e priorità.



AGIRE

Riflettere sul ruolo di persone, comunità, istituzioni e cooperazione internazionale.

A chi è rivolto

Studenti della scuola secondaria di primo e secondo grado. L'insegnante può adattare linguaggio, approfondimenti e durata all'età e alle conoscenze della classe.

Cosa contiene il Kit



PRESENTAZIONE POWERPOINT

Per introdurre visivamente problemi, connessioni, soluzioni e cooperazione globale.



GUIDA AL POWERPOINT PER GLI INSEGNANTI

Indicazioni per accompagnare l'utilizzo della presentazione in classe.



LAST CHANCE

Il gioco nel quale gli studenti prendono decisioni e ne osservano le conseguenze.



VADEMECUM NO-EXTINCTION

Dieci aree concrete per collegare i grandi problemi alle possibilità di azione.



SCHEDA ATTIVITÀ

Un lavoro individuale o di gruppo per analizzare un problema e proporre una soluzione.



GUIDA RAPIDA PER GLI INSEGNANTI

Queste quattro pagine, con un possibile percorso e domande per la discussione.

Non serve usare tutto.

Il Kit è modulare: l'insegnante può scegliere liberamente quali strumenti utilizzare.

UN POSSIBILE PERCORSO

Un incontro oppure più lezioni

Le attività possono essere svolte in un singolo incontro oppure distribuite su più lezioni. L'insegnante può scegliere liberamente quali materiali utilizzare e quanto approfondire ciascun passaggio.

01

UNA DOMANDA

5-10 min

Quale problema globale pensate influenzerà maggiormente la vostra vita nei prossimi decenni?
Raccogli alcune risposte senza giudicarle.

02

CAPIRE

25-35 min

Usa il PowerPoint.
Non è necessario mostrare tutte le slide: scegli quelle più adatte alla classe.

03

DISCUTERE

10-15 min

Quali problemi sono collegati? Quali soluzioni sembrano più efficaci? Chi dovrebbe decidere?

04

DECIDERE

15-20 min

Gioca a LAST CHANCE.
Individualmente, a piccoli gruppi oppure con una partita collettiva proiettata in classe.

05

RIFLETTERE

10 min

Che cosa è successo al vostro mondo?
Quali decisioni hanno funzionato? Quali hanno prodotto conseguenze inattese?

06

AGIRE

5 min

Mostra il Vademecum e chiedi:
C'è qualcosa che possiamo realisticamente fare noi?

I tempi sono soltanto esempi. Il percorso può essere abbreviato, esteso o distribuito su più incontri.

COME CONDURRE LA DISCUSSIONE

Non cercare la risposta 'giusta'

L'obiettivo non è portare la classe a una conclusione prestabilita, ma aiutare gli studenti a motivare le proprie scelte, ascoltare punti di vista diversi e valutarne le conseguenze.



CHIEDI "PERCHÉ?"

Una risposta motivata vale più di una risposta che coincide con quella dell'insegnante.



DISTINGUI FATTI E OPINIONI

I fatti possono essere verificati. Sulle decisioni possono esistere valori e priorità differenti.



LASCIA SPAZIO AL DISSENSO

Essere in disaccordo non è un problema, se si discutono le idee e non le persone.



CHIEDI QUALI SONO LE CONSEGUENZE

Ogni soluzione può produrre benefici, costi e conseguenze inattese.



CAMBIA PROSPETTIVA

Chi guadagna? Chi paga? Chi decide? Chi non è rappresentato? Che cosa cambia tra oggi e fra trent'anni?



NON FERMARTI AL PROBLEMA

Dopo aver compreso un rischio, chiedi sempre quali alternative esistono.

Il ruolo dell'insegnante

non è dire agli studenti che cosa devono pensare. È aiutarli a pensare meglio.

DOPO L'INCONTRO

La lezione può finire. Il percorso no.



GIOCA ANCORA

Gli studenti possono riprovare LAST CHANCE scegliendo strategie differenti.



APPROFONDISCI

Usa il sito per verificare dati, fonti e problemi affrontati durante la discussione.



SCEGLI UN'AZIONE

Il Vademecum può aiutare ogni studente a individuare un piccolo punto dal quale cominciare.



CONTINUA IL CONFRONTO

La classe può formulare una proposta, confrontare idee diverse e, se l'insegnante lo ritiene opportuno, utilizzare anche il Forum No-Extinction.

Un obiettivo semplice

Non chiediamo agli studenti di salvare il mondo. Chiediamo loro di imparare a comprenderlo, discutere le alternative e partecipare alle decisioni che riguarderanno il loro futuro.

CONOSCERE. DECIDERE. AGIRE.

Materiali del Kit: PowerPoint • LAST CHANCE • Vademecum • Scheda attività