



**CONOSCI
SENTI
AGISCI!**

per fermare i rifiuti marini



SUGGERIMENTI PER L'EDUCATORE

Questa sezione fornisce chiarimenti, linee guida pedagogiche e consigli per l'educatore che desidera esercitare alcune o tutte le attività contenute in questi documenti.

Visione d'insieme

Il materiale di "Conosci, Senti, Agisci! Per fermare i rifiuti marini" è uno strumento per accrescere la consapevolezza e promuovere la responsabilità verso questa problematica nei giovani Europei e non. Sulla base dei principi dell'ESD (Education for Sustainable Development) si rivolge a queste problematiche da un punto di vista ambientale, sociale, culturale ed economico, ed è applicabile sia all'interno, sia al di fuori dei sistemi educativi formali.

Il materiale è stato prodotto in collaborazione con un team di 20 partner e verrà applicato nei 15 Paesi partecipanti al progetto MARLISCO. Data la sua natura ad ampio raggio, il materiale non potrà perfettamente incontrare i bisogni educativi di ogni partner. I partecipanti potranno però adattarlo alle loro esigenze. La speranza è che gli educatori usino il mate-

riale come strumento per stimolare l'osservazione, la curiosità, l'immaginazione, la creatività e le capacità di azione dei loro studenti. Discutere le reali sfide dei rifiuti marini aiuterà anche ad alimentare dibattiti più delicati, ad esempio, quelli sui modelli di produzione attuali nelle moderne società consumistiche. Infine, contribuirà a formare un pubblico più informato e dotato di senso di critico.

Pubblico di riferimento

Il materiale è stato studiato per gli insegnanti e gli studenti delle scuole medie e secondarie, di età compresa tra i 10 e i 15 anni. Il materiale può essere utilizzato anche da altri tipi di educatori, ad esempio coloro che lavorano nelle ONG, negli acquari, nei parchi costieri ecc, come parte delle loro attività educazionali e divulgative.

Piani di lezioni

attività per gli studenti
delle scuole medie

CONOSCI SENTI AGISCI!

per fermare i rifiuti marini

Chiarificazioni sulla Terminologia

Si tratta di "materiale", di uno "strumento", di un "pacchetto" educativo o di altro?

Gli autori preferiscono il termine "materiale educativo", spesso sostituita dai termini "strumento" "kit" "pacchetto" "pubblicazione" o "risorsa".

Rifiuti marini vs detriti vs spazzatura, ecc?

Il termine "rifiuti marini" viene usato ripetutamente e si riferisce a "tutti quei materiali solidi industriali o lavorati, che vengono scaricati, gettati o abbandonati nell'ambiente marino e costiero". A seconda del contesto, si potrebbero trovare i sinonimi "detriti" "spazzatura" e "rifiuti".

Educatori e studenti vs insegnanti e alunni

Poiché il materiale è stato progettato per essere applicato anche al di fuori dei settori scolastici, si prediligono i termini "educatore" e "studente" rispetto ad "insegnate" e "alunno".

A seconda del contesto si troveranno anche i termini "moderatore" "istruttore" e "pubblico di riferimento" e "giocatori".

Programma della lezione vs attività vs giochi

Il materiale educativo è composto principalmente da programmi di lezione, ognuno con specifici obiettivi per gli studenti e istruzioni dettagliate. Comprende inoltre numerose attività, con un approccio educativo meno rigido dei programmi di lezione che mirano a stimolare le premesse per una discussione, a fare dei giochi o degli esercizi. I giochi sono sempre semplici e veloci, così da suscitare l'interesse degli studenti.

Obiettivi

Gli obiettivi, sia per gli alunni che per gli insegnanti, sono:

- Conoscere i vari tipi di diversi rifiuti marini e le loro caratteristiche.
- spiegare le fonti, le cause e gli impatti dei rifiuti marini in base alle variazioni regionali e, quindi, ai singoli casi.
- comprendere i diversi atteggiamenti e le diverse attitudini associate all'inquinamento di questo

tipo, in modo da trovare la forma migliore per modificarli e contrastarli.

- prendere decisioni critiche e intraprendere azioni motivate.
- indagare gli attuali strumenti e le politiche in atto sul problema dei rifiuti marini.

Temi e Struttura

Il materiale si basa su 4 temi:

- (A) Introduzione generale ai diversi tipi di rifiuti marini e alle diverse caratteristiche;
- (B) Le principali cause dei rifiuti marini legate alle attività in terra o in mare;
- (C) Impatti sull'ecosistema e sulle forme di vita;
- (D) Potenziali soluzioni: individui e gruppi a livello locale, nazionale e internazionale.

Questi quattro sezioni sono costituiti da diverse attività per coprire il tema in questione. Ogni attività contiene alcune informazioni di base sul tema affrontato, i materiali e le istruzioni passo passo su come svolgere l'attività, così come un foglio di lavoro complementare per essere compilati dagli studenti.

Il materiale educativo si compone delle seguenti parti:

- Una sezione introduttiva che evidenzia il raggio d'azione e il contenuto
- 17 attività didattiche o piani di lezione, che comprendono le informazioni di base, gli obiettivi, la durata stimata, le procedure passo dopo passo, dei suggerimenti pratici e una bibliografia di riferimento.
- 17 fogli di lavoro, uno per ogni attività, da essere completati individualmente dallo studente.
- Linee guida e suggerimenti sulla metodologia per gli educatori.

Valutazione

I fogli di lavoro compresi nel materiale costituiscono il principale strumento per valutare il processo di apprendimento. Gli autori hanno evitato di caricarli troppo con domande complicate e li hanno formattati in una pagina o due per facilitarne la distribuzione e la riproduzione. Gli studenti registrano le loro osservazioni, idee, suggestioni, ecc. e allo stesso tempo monitorano il loro apprendimento.

La casella di valutazione

Si tratta di una mini-valutazione fatta dallo studente stesso. Si trova alla fine di tutti i fogli di lavoro e contiene sempre le stesse domande. Richiede solo un paio di minuti per essere compilato con quelle che, secondo lo studente, sono state le parti più o meno interessanti dell'attività appena svolta e le difficoltà incontrate. Studiare le caselle di valutazione (ad es. dell'intera classe) potrebbe aiutare l'educatore ad implementare l'attività successiva.

Cosa si intende per "idea" dello studente sull'attività?
L'ultima domanda della casella di valutazione invita



gli studenti a descrivere un'idea, un'intuizione personale che hanno avuto durante l'attività: può riguardare qualcosa, qualcuno, persino loro stessi. In questo modo gli studenti riflettono sugli aspetti più illuminanti dell'attività e su ciò che hanno scoperto. Alcuni esempi di intuizioni sono: "sono rimasto sconvolto dal tempo di degradazione di alcuni rifiuti"; "ho scoperto che lavoro meglio in team che da solo"; ecc.

Consigli e linee guide per le singole attività

A1 Identificazione e classificazione dei rifiuti marini

- I giochi sono un buon modo per coinvolgere gli studenti e servono da introduzione all'attività di definizione del problema.
- I rifiuti possono classificarsi in base a: materiale (plastic, metallo, tetra-pack, ecc.) colore, forma, dimensione, riciclabilità o meno, origine (consumi di cibo, fumo, pesca e sport acquatici, ecc.) impatto, ecc. Gli studenti possono dare un ulteriore contributo identificando dei nuovi metodi, personalizzati, di classificazione.
- Terminologia: Immondizia o spazzatura si riferiscono ad un qualsiasi tipo di scarto prodotto. Se però di questi ci si disfa in modo sbagliato, allora si parla di potenziali rifiuti.
- Suggestire le prime parole di una frase o scrivere delle direttive potrebbe aiutare gli alunni più piccoli e meno bravi a sviluppare la definizione che si richiede nella Task B.
- Una 'ragnatela' o 'rete di questioni' è una semplice mappa concettuale che gli studenti producono per aiutarsi a pensare. Infatti, nel momento del brainstorming, tutte le idee vengono annotate così come sono e si formano una serie di parole-satellite che si collegano ad una parola-chiave centrale in modo significativo. Il trucco per formare una buona 'ragnatela di idee' è di usare parole singole e brevi.
- La Task B può inoltre essere svolta con un 'foglio del lessico': si scrivono le parole "Rifiuti Marini" al centro del foglio e si disegnano quattro caselle ai quattro angoli. Gli studenti disegnano dentro la prima casella, nella seconda scrivono parole che associano al disegno, nella terza una definizione e nella quarta una frase completa.
- In base al tempo disponibile, è possibile estendere il dibattito sulle attività in famiglia che possono causare rifiuti marini e su come questo possa essere.
- In molte circostanze, potrebbe essere comodo tenere una raccolta di esempi diversi di rifiuti marini in una scatola in classe, perché molte attività del progetto richiedono l'uso di veri rifiuti marini.
- Per ragioni di sicurezza gli educatori forniranno gli oggetti che sono rifiuti marini dopo averli lavati e sciacquati a fondo. Sono assolutamente da evitare oggetti potenzialmente pericolosi, come vetri

rotti e metallo. In alternative, gli educatori possono chiedere agli studenti di portare delle parti di spazzatura da casa, mandando ai genitori il biglietto che segue qui. Questo è anche un buon modo per coinvolgere le famiglie nella vita scolastica e nei progetti.

Cara famiglia,

Domani impareremo in classe cos'è il riciclaggio e abbiamo bisogno di alcuni esempi di rifiuti. Ci serve qualsiasi tipo di cartaccia e di contenitore che normalmente buttate nel secchio della spazzatura. Aiutate il/la vostro/a bambino/a ad aprire, svuotare, sciacquare e asciugare i contenitori e poi, per favore, permettete loro di portare a scuola questi oggetti.

Grazie per la vostra collaborazione.
Cordialmente

A2 Esperimenti con i rifiuti marini

- I tipi di rifiuti che galleggiano di più sono quelli fatti di plastica e di alcuni tipi di gomma. La carta e il legno, sebbene inizialmente galleggino, tendono poi ad affondare quando diventano pieni di acqua. Gli oggetti di vetro, metallo e altri tipi di gomma affonderanno sempre, a meno che non ci sia aria all'interno. Anche i pezzi di stoffa tendono ad affondare subito.
- La carta e altri tipi di gomma, plastica e stoffa possono essere trasportati dal vento. Ovviamente, durante i periodi di vento forte, praticamente tutti i tipi di spazzatura (compresi quelli più pesanti) vengono trascinati verso il mare.
- Per l'Esperimento C: Evitare acqua del rubinetto sterile e usare invece quella del mare o di uno stagno. Alcuni segni importanti del decadimento di un oggetto sono i cambiamenti nella forma, colore e nelle dimensioni, così come la perdita dell'abilità di resistere all'essere fatto a pezzi (questo dovrebbe essere valutato alla fine dell'esperimento). Per questo esperimento servono almeno 8 settimane, ma più tempo si lascia passare, più diventerà ovvio il processo di decadimento e biodegradazione.
- Gli educatori che non riescono ad integrare l'esperimento C nel programma, potrebbero fare l'esperimento da soli nei mesi precedenti l'attività e registrare ogni settimana il processo di deterioramento con foto e/o video. In classe, possono mostrare queste foto e/o video e far vedere cosa rimane di quegli oggetti.

A3 Rintracciare i rifiuti marini

- Come disegnare una grande cartina: trova una cartina online dell'area che vorresti evidenziare. Usando un proiettore, poi, proietta l'immagine su un cartellone o un poster attaccato ad un muro con superficie liscia. Centra l'immagine e cerca di coprire il più possibile la superficie di carta. Chiedi agli studenti di copiare la linea, facendo in

modo di includere i punti fondamentali del territorio e gli elementi di rilievo per i rifiuti marini (as es. i delta dei fiumi, le zone costiere, i porti, i punti con maggiore concentrazione di inquinamento, ecc.)

- Se la comprensione del concetto di correnti oceaniche risulta difficile per gli studenti più piccolo, potresti ricordare loro del film d'animazione "Alla Ricerca di Nemo", in cui sono raffigurate correnti ad alta velocità che trasportano animali, cibo e rifiuti.
- In base alla storia vera della paperella di gomma smarrita l'EPA degli USA ha sviluppato il programma "Ducks on the go/ Where did they go?" (trad. Papere che vanno / ma dove?) per le scuole elementari e medie. È un modulo didattico con un libro illustrativo e 3 attività da fare in classe. Aspor??

A4 Indovinare la Top 10

- Gli studenti potrebbero essere stimolati a creare una Top 10 dei rifiuti più comuni, dopo aver visitato una spiaggia vuota e aver visto con i loro occhi i tipi di rifiuti che vi si trovano. In alternativa, potrebbero visitare il supermercato e prendere appunti su quali oggetti potrebbero diventare potenzialmente rifiuti marini. Gli studenti più giovani potrebbero compilare una lista più corta, ad esempio una Top 5.
- Per coinvolgere gli studenti più adulti e mature, potresti creare un account instagram "take3cleanbeach". L'iniziativa "take3cleanbeach" incoraggia le persone a fare la differenza, raccogliendo 3 oggetti ogni volta che vanno via da una spiaggia, un fiume o un ruscello, un parco o qualsiasi altro posto.
- Se gli studenti non hanno l'accesso ad Internet, dovresti stampare i dati dalle fonti internet sopra suggerite, e poi consegnarglieli.
- Confronta le diverse liste di dati e cerca di arrivare a conclusioni diverse. Ad esempio, confrontando le liste attuali (B) a quelle passate (C), la classe sarà incoraggiata a discutere su come si sono evoluti i consumi nella società moderna.
- Nel trarre conclusioni, concentratevi sui test qualitative basati sul confronto delle diverse liste e prendete in considerazione gli sviluppi più importanti, come la legislazione, i fattori economici, ecc. invece di focalizzarvi sui "numeri assoluti". Inoltre, focalizzatevi sui tipi di rifiuti che potrebbero essere stati prodotti dagli studenti stessi, come le confezioni di cibo e bevande, e su come si sarebbe potuto evitare.

B1 Vedere l'invisibile

- Tenete a mente le seguenti considerazioni nel selezionare un sito da investigare: distanza dalla scuola, sicurezza, accessibilità, tempo disponibile, misura della classe, ecc..
- Precauzioni: In quest'attività gli studenti non raccolgono i rifiuti, registrano solamente e fanno

foto a quello che osservano. Assicuratevi che si disinfectino le mani dopo l'esercizio.

- Il Forum per la Raccolta Dati che si una nel foglio di lavoro viene dall'International Coastal Cleanup (ICC) dell'Ocean Conservancy. L'utilizzo di questo modulo o di qualsiasi altro protocollo esistente aiuta a formare competenze organizzativa che renderanno i dati raccolti utilizzabili nei database internazionali. Ricordate di evitare i moduli ultra-dettagliati e troppo lunghi, che possono confondere o addirittura rendere scontenti gli studenti.
- Per una ricerca più dettagliata, la classe può decider di usare il sondaggio sui Rifiuti Marini dell'OSPAR, invece del modulo ICC

B2 Le cause all'origine dei Rifiuti Marini

Comincia o termina quest'attività giocando al gioco " Chi è più BLU" (dai esami di comportamenti Verdi/blu (= positivi per l'ambiente e per il mare), contrapponendoli a quelli un po' meno verdi/blu (= negativi per l'ambiente e per il mare). Confronta i risultati e discuti le risposte.

B3 Immergersi più a fondo: Pensiero critico e educazione ai Media

- Presenta gli studenti con un caso studio rilevante per la loro comunità, per il posto in cui vivono e per le realtà che vivono. Si può trovare una buona fonte di scenari reali nelle sezioni ambientali dei mezzi di comunicazione locali. Un'altra opzione è la sezione " Migliori attività praticate" (<http://www.marlisco.eu/best-practices.en.html>).
- Cerca di selezionare un caso il più specifico possibile, così da guidare gli studenti verso un'analisi più profonda.
- Per evitare ambiguità, metti gli studenti di fronte ai quanti più punti di vista possibile. Ad esempio, distribuisci più news sullo stesso argomento, provenienti da fonti diverse. Nel caso dello sperma di balena, ad esempio, potrebbe essere interessante vedere come la stampa spagnola ha trattato l'argomento.
- Gli stakeholder tipicamente legati alla questione dei rifiuti marini comprendono i bagnanti, le autorità governative e municipali, i professionisti locali, i risidenti, ecc. Nel caso dello sperma della balena in Spagna (qui presentato), sembrano giocare un ruolo importante sia gli stakeholder locali, sia quelli più distanti.
- Una possibile attività extra per gli studenti più grandi: discutere il pluralism e l'oggettività dei media. Gli studenti possono riflettere sulla preminenza dei temi ambientali nei media; la loro attrattiva sul pubblico, il potenziale impatto e le ripercussioni: sono da considerarsi "leggeri" "faziosi" "politici" "conflittuali", ecc.?"

B4 L'inventario delle nostre abitudini

- Quest'attività potrebbe limitarsi al dibattito e al



commenti delle scoperte che vengono qui presentate o può estendersi fino a sviluppare un sondaggio importante che potrebbe essere di valore agli studenti in questione oltre che generare un interesse più ampio, dati i risultati che potrebbero generarsi, se tutto viene effettuato correttamente.

- Estensione: Basandosi sui risultati dei sondaggi, gli studenti potrebbero organizzare delle attività di sensibilizzazione indirizzata ai loro coetanei e alla comunità.

C1 Tutti aggrovigliati

- Dato che questa attività richiede contatto fisico, è fondamentale osservare la sicurezza degli studenti. In alcuni Paesi i regolamenti sulla salute e sulla sicurezza sono più severi che in altri; svolgere l'attività proposta dell'aggrovigliamento non sarà forse possibile dappertutto. E' cruciale sapere cosa è permesso e socialmente accettabile nel Vostro Paese. Comincia con lo spiegare agli studenti cosa faranno. Potrebbe essere utile l'analogia con la tela del ragno e le mosche: la tela è invisibile per le mosche e più cercano di scappare, più restano intrappolate.
- Le foto e i video raffiguranti l'aggrovigliamento potrebbero disturbare i bambini. Come alternativa, si potrebbero consegnare dei peluche agli studenti più piccoli per esplorare queste situazioni spiacevoli e raccogliere le loro impressioni a riguardo.
- Per presentare al meglio la minaccia di aggrovigliamento si potrebbe fare un gioco di ruolo. C'è bisogno di uno spazio aperto e almeno 20 giocatori divisi in due gruppi: il team fauna marina (ognuno una diversa specie di animali marini) e il team rifiuti (ognuno un tipo di rifiuto diverso). Lo spazio aperto rappresenta il mare, e appena l'educatore dà il segnale, il team della fauna scapperà verso il proprio "nido", cercando di scappare dal team di rifiuti marini. Ogni volta che un animale viene "catturato" dai rifiuti, gli studenti dovranno spiegare in che modo quel particolare animale viene minacciato da quel particolare rifiuto. Dopodiché i ruoli si scambieranno. È consigliabile usare bastoncini, cappelli ecc. per caratterizzarsi.
- Attività Extra: Si possono svolgere le interviste usando diversi approcci. Da un'intervista strutturata con un set predefinito di risposte ad una discussione senza struttura fissa e aperta al flusso di idee. In ogni caso, le domande o i temi delle discussioni devono essere preparati in precedenza. E' raccomandabile usare il metodo dell'intervista per interrogare gli esperti.

C2 Storie di animali

- Agli studenti più piccoli potrebbero limitarsi a completare solo la TASK C. Fornisci agli studenti delle tessere già preparate per carpire i pensieri iniziali e le prime impressioni. Esempio per il testo delle tessere:

**CONOSCI
SENTI
AGISCI!**

per fermare i rifiuti marini

LEONE MARINO: Mi piace giocare nell'acqua e sono curioso verso le nuove cose. Mi piace studiare gli oggetti che galleggiano sulla superficie dell'oceano/mare. Il mio naso è perfetto per frugare tra gli oggetti....

PESCE: Nuoto nei passaggi e gironzolo vicino agli oggetti che mi proteggono dai pesci più grandi. Se tanti pesci più piccoli si riuniscono, provo ad avvicinarmi e cerco di mangiarli.

TARTARUGA MARINA: Sono una tartaruga che vive nel mare. Uno dei miei spuntini preferiti sono le medusa che nuotano vicino alla superficie dell'acqua...puoi guardarci attraverso! Spesso confondo le buste di plastica che galleggiano nel mare con le meduse.

- I testi delle schede flash che si sviluppano dagli studenti dovrebbero essere brevi (ca. 150 parole), ma con i fatti scientificamente validi. Un'altra opzione è quella di chiedere agli studenti di scrivere piccole storie sulle tessere.
- Incoraggia gli studenti ad usare la prima persona nel gioco di ruolo, ad esempio utilizzando "io sono..." con le tessere e a includere le minacce di aggrovigliamento e di ingestione nelle loro storie.
- Concludi l'attività sottolineando che ogni animale che vive nel mare o lungo la costa può essere danneggiato dai rifiuti marini.
- Attività extra: Visitate un acquario o un parco naturale. Contattate i responsabili in anticipo e richiedete un tour guidato che si focalizzi sui problemi che i rifiuti marini causano alle specie marine in pericolo.

C3 Quanto è dannoso?

- Prima di cominciare a riempire la tabella, assicurati che gli studenti interpretino la gradazione dei termini "molto dannoso" "dannoso" e "dannosissimo" tutti allo stesso modo, dando loro degli esempi.
- Sicuramente i risultati degli studenti non rifletteranno i dati oggettivi, ma piuttosto le loro opinioni. Comunque, queste classificazioni di base li aiutano ad esplorare i vari modi in cui i rifiuti possono danneggiare le comunità marine e costiere. Ricorda, il punto fondamentale è che benché certi tipi di rifiuti possano avere effetti più gravi di altri, tutti i rifiuti marini sono potenzialmente dannosi per queste diverse comunità.





- Quest'attività può essere applicata anche a dei gruppi di lavoro estesi. Inizialmente gli studenti lavorano in coppia esaminando un solo gruppo orizzontale del foglio di lavoro, poi possono unirsi fino a formare dei gruppi più grandi. Le valutazioni medie vengono annotate alla lavagna e discusse in classe.

C4 Possiamo permetterci i rifiuti marini?

- Sul website di MARLISCO (www.marlisco.eu) si possono trovare almeno 72 casi studio provenienti da tutta l'Europa, che sono reputati le "migliori attività svolte" per combattere i rifiuti marini. Gli studenti sono invitati a selezionarne uno e analizzarlo.
- Per ognuno degli effetti potenzialmente dannosi dei rifiuti marini, gli studenti dovrebbero individuare un "costo" ragionevole, seguendo la logica delle Isole Shetland. Dopodiché, dovrebbero anche identificare delle soluzioni adeguate e realizzabili.
- Come continuazione dell'attività, gli studenti possono realizzare un poster che illustri le principali conseguenze e i relativi costi delle attività umane relativamente ai rifiuti marini per il caso delle Isole Shetland.

D1 Strumenti politici per combattere i rifiuti marini

- Esplorare fino a che punto una politica viene applicata in una determinata regione o Nazione non è sempre cosa facile. Ci sono poche leggi sui rifiuti marini e, di solito, queste si collocano all'interno di leggi più generiche che riguardano, ad esempio, la gestione dei rifiuti solidi e la protezione dell'ambiente marino. Dato che il tema rifiuti marini è relativamente nuovo nelle agende nazionali ed internazionali, sono ancora poche le strategie e i piani d'azione e di controllo a riguardo. È stato cruciale il ruolo della società civile nella sensibilizzare, organizzare consulenze, monitorare l'applicazione delle norme. Il problema maggiore è la scarsa applicazione delle leggi.
- Per gli studenti più giovani sarà più difficile studiare e comprendere i testi legali. Potreste fare voi una ricerca e preparare dei testi più brevi e semplici in modo da facilitare l'analisi.
- Quest'attività offre l'opportunità di parlare delle differenze tra la firma e la ratificazione delle con-

venzioni internazionali. Molti non conoscono i requisiti legali e amministrativi delle convenzioni. Gli studenti dovranno essere in grado di organizzarsi per influenzare i legislatori affinché ratifichino le convenzioni e applichino i provvedimenti che hanno firmato.

- Comincia l'attività spiegando i diversi livelli di amministrazione: locale, regionale (sub-nazionale), nazionale, regionale (ad es. livello UE, ONU) e mondiale.
- Concludi l'attività con una visione generale degli strumenti politici internazionali che sono stati studiati. E' consigliato fare domande che stimolino il dibattito in classe, come ad esempio: Basandovi sulle letture, pensate che il problema dei rifiuti marini potrebbe essere peggiore senza questi strumenti politici, o no? Pensate che questi strumenti vengano applicati efficacemente? Sono sfruttati al massimo?
- Una possibile attività di continuazione potrebbe vedere gli studenti impegnati nell'organizzazione di un dibattito pubblico sulla questione, creando un manifesto per la sensibilizzazione, da mettere nei negozi/finestre delle scuole, o distribuiti come volantini, ecc.

D2 Prefigurarsi il futuro

- Quest'attività dovrebbe essere condotta quando non ci sono problemi di tempo e di programmi prestabiliti, in modo da coinvolgere gli studenti in modo significativo.
- Gli esercizi di immaginazione aiutano le persone a prefigurare il loro possibili futuri (modello "come se nulla fosse") in contrapposizione ai futuri che preferiscono ("ideale") e a scoprire quali convinzioni e supposizioni condizionano queste loro visioni. Il processo permette loro di fare una riflessione personale (chiedendosi 'Perché credo questo? Cosa mi ha influenzato?'), per stabilire delle priorità (esprimendo la loro visione in 3 parole) e a rafforzare le capacità di negoziazione e comunicazione. Cosa più importante, cominciare a concepire il futuro aiuta ad orientarsi e funge da forte motivazione per modificare le scelte e i comportamenti delle persone.
- È altamente probabile che gli studenti daranno diverse interpretazioni e visioni di ciò che costituisce un "costo sostenibile", ad esempio. Uno studente potrebbe prefigurarsi una spiaggia isolata con la presenza umana ridotta al minimo mentre un altro un porto affollato con tante persone, barche e attività commerciali. Gli studenti dovrebbero essere portati a riflettere sul valore intrinseco delle loro affermazioni e quindi dei loro punti di vista. Dovrebbero inoltre pensare alle differenze tra le loro visioni.

D3 Opportunità di cambiare

Questa attività è basata su quei dibattiti che possono toccare i valori personali e i tratti caratteriali dell'individuo. Per questa ragione, l'approccio



dovrebbe essere razionale e improntato alla ricerca della verità, piuttosto che andare ad esplorare la psiche personale. Mantieni un ambiente di fiducia all'interno del gruppo cosicché gli studenti si sentano sicuri nell'esprimersi e non si sentano giudicati. Da evitare anche forme di indottrinamento di alcun tipo.

Assumere delle abitudini - Rompere le abitudini

- Agire senza pensare, cioè con quella che si definisce "automaticità" è il comportamento alla base della formazione delle cattive abitudini. Svolgiamo queste azioni automatiche per quasi metà delle nostre ore di veglia! Infatti, più l'azione è automatica, meno siamo in grado di rendercene conto e reagire. Ad esempio facciamo malapena a caso a certi automatismi, come bere il caffè sempre dalla stessa tazza, lavarsi le mani prima di pranzo, chiudere a chiave la porta quando entriamo a casa, tenere un bicchiere d'acqua vicino al letto durante la notte, ecc.
- Queste azioni automatiche o abitudini avvengono solo in certi contesti: tendiamo a fare le stesse cose, sempre nelle stesse circostanze. Ad esempio, compriamo il cornetto sempre dalla stessa pasticceria mentre andiamo a lavoro; mangiamo uno snack durante la ricreazione; andiamo a correre ogni sabato mattina. La pasticceria, la ricreazione e i nostri sabati mattina liberi ci ricordano inconsciamente di schemi di comportamento che durano da tempo, che quindi continuiamo a seguire, sempre nello stesso identico modo. Ricorda: il "contesto" può comprendere anche le persone. Non siamo sempre consapevoli che chi ci circonda influenza il nostro comportamento, in modo positivo o negativo che sia. Ad esempio, in un' ambiente familiare, in cui tutti i membri della famiglia tengono con sé le cartacce e i rifiuti fino a trovare un secchio dell'immondizia o un modo appropriato per disfarsene, diventa automaticamente improbabile che uno dei membri faccia diversamente.
- Il proverbio "le vecchie abitudini sono dure a morire" sottolinea come sia più difficile cambiare un'abitudine che è più radicata nel tempo. Anche se si decide coscientemente di rompere un vizio o un'abitudine per uno migliore, c'è bisogno di fortissima volontà, dedizione e di ripetere tanto la nuova pratica per riuscire ad eseguirla in modo automatico.
- I periodi di transizione nella vita, come quando si trasloca, si cambia scuola, arriva un nuovo membro della famiglia sono le opportunità migliori per cambiare abitudini, perché sono momenti in cui le nostre abitudini si interrompono o cambiano comunque.

D4 Azione congiunta

- Dopo la pulizia, incoraggia gli studenti ad "adottare" come classe il sito marino. Questo comporta visite regolari, pulizie frequenti e campagne di informazione per la comunità locale sul valore del

sito, sull'impatto dei rifiuti marini e su come tenere il sito pulito.

- Possibile attività extra: basandosi sul dibattito chiuso, gli studenti diventano pro-attivi nell'effettuare cambiamenti a scuola (ad esempio migliorare il riciclaggio e ridurre i rifiuti, ecc.) Dovrebbero riuscire a motivare e coinvolgere tutta la comunità scolastica nella loro causa.

D5 Raccontare al pubblico!

- Le campagne di sensibilizzazione forniscono moltissime opportunità diverse di portare fuori dalla classe le attività scolastiche. "Trasmettendo" il messaggio alle famiglie e alle comunità locali, gli studenti sviluppano capacità cognitive e di comunicazione più forti e possono mettere in pratica le loro idee, la loro conoscenza e la loro creatività. In realtà molto spesso queste attività portano alla luce capacità e talenti nascosti dei membri della classe. Inoltre, questi tipi di attività di divulgazione stimola gli studenti a lavorare in gruppo e a rafforzare il senso di responsabilità personale e l'autoefficacia.
- Consigli per il Task A:
L'analisi dei messaggi visivi da parte degli studenti potrebbe portare a: una progettazione semplice e chiara; messaggi singoli e diretti; approcci comici o tragicomici; una sana dose d'ironia; l'uso di un'immagine d'impatto; fare appello ai rischi per salute e sicurezza delle persone; l'uso della contraddizione; uno slogan perspicace; l'assenza di testi, ecc.
- Consigli per il Task B:
 - Se gli studenti decidessero di progettare una campagna intorno ad uno strumento visivo (ad es. un poster) dovrebbero essere spinti a considerare gli aspetti sopra elencati (semplicità, umorismo, ecc.). Avvertiteli riguardo il copyright se usano foto che non hanno scattato loro (ad es. prese da Internet o altre fonti).
 - Siate specifici nell'identificare il gruppo di riferimento (target): maggiore la chiarezza con cui gli studenti riescono a descriverlo, maggiore è la possibilità di pianificare una campagna attorno ai loro bisogni e, quindi, di creare il cambiamento attraverso la propria causa
 - Gli studenti devono essere precisi nel determinare gli obiettivi della campagna: è meglio cominciare con un target abbordabile per gli studenti (ad es. riduzione dei rifiuti a scuola). Dopodiché potranno dedicarsi con entusiasmo a obiettivi più estesi (ad es. riduzione dei rifiuti del vicinato).
 - Nel caso gli studenti decidano di organizzare una gara, un buon modo di coinvolgere i media locali e le autorità è di invitarli a presenziare come giudici o di prendere parte alla premiazione finale.
 - La documentazione della campagna dovrà essere accurata e valida. Dovrà recapitare il messaggio usando storie di successo riguardanti la "lotta" ai rifiuti marini fatta da altre regioni o altri Paesi, senza però aver paura di parlare dei casi fallimentari.



Bibliography

- Baker R., "Getting started with Global Citizenship: A guide for new teachers" Global Citizenship Guides, OXFAM, UK, 2008
- Butterworth A., Clegg I. & Bass C., "Untangled: Marine debris: a global picture of the impact on animal welfare and of animal-focused solutions", WSPA, 2012
- CLEAN UP GREECE, HELMEPA & MIO-ECSDE "Public Awareness for the Management of Marine Litter in the Mediterranean", CLEAN UP GREECE, HELMEPA & MIO-ECSDE, Athens, 2007
- C-MORE "Science Kits on Marine Debris", Center for Microbial Oceanography: Research and Education (C-MORE), ongoing project
- Cowan A.M., "Marine Debris: A Legacy of Litter: what effect is the accumulation of marine debris having on the world's marine ecosystems?" National Geographic Education, 2010
- European Commission DG Environment "Feasibility study of introducing instruments to prevent littering", Final Report, Risk & Policy Analysts Limited, 2013
- European Commission DG Environment flyer "Marine Litter: Time To Clean Up Our Act", European Union, 2010
- Harper J. "All the way to the ocean", USA, 2006
- Hatheway B. & Henderson S., "Ducks in the Flow; Where did they go?", Eastern Michigan University & University Corporation for Atmospheric Research, 2008
- Kershaw P., Hartley B., Garnacho E., Thompson R., "Review of the current state of understanding of the distribution, quantities and types of marine litter", MARLISCO project, 2013
- Mouat J., Lopez Lozano R., Bateson H. "Economic Impacts of Marine Litter" ØØØØ, 2010
- NOAA, Sheavly Consultants, Virginia, "Understanding Marine Debris: Games and Activities for Kids of All Ages" National Oceanic and Atmospheric Administration, USA
- NOAA, "Turning the tide on trash" A Learning Guide on Marine Debris, National Oceanic and Atmospheric Administration, 2007
- Scoullou M., Papadopoulos D., Alamei A. & Malotidi V., "Waste in our life - Learner's book", educational material, MIO-ECSDE, Athens, 2007
- Teuten El. et al., "Transport and release of chemicals from plastics to the environment and to wildlife", Phil Trans R Soc B, 364: 2027-2045, 2009
- Thompson R., Swan S.H., Moore C.J., Vom Saal F.S., "Our plastic age" Phil Trans R Soc B, 364 (1526): 1973-1976, 2009
- UNEP "What can we do about marine litter," Brochure, UNEP-Regional Seas Programme
- UNESCO "Education for Sustainable Development in Action", Learning & Training Tools No 4, UNESCO Education Sector, 2012

