



Premessa

DONOR HERO è un progetto ideato da Fondazione Rete del Dono, che promuove la diffusione della cultura del dono quale strumento di impegno civile e cittadinanza attiva e Fundraiserper-Passione SB, società di consulenza che affianca gli attori del Terzo Settore nella ri-generazione delle comunità attraverso le pratiche di dono.

L'obiettivo del progetto è:

- sensibilizzare le giovani generazioni alla cultura del dono e della solidarietà quale grande abilitatore di inclusione sociale e sviluppo della società civile.
- stimolare lo spirito partecipativo di cittadinanza attiva e responsabilità sociale.

L'idea del progetto nasce da una riflessione sull'assenza in Italia di percorsi scolastici dedicati alla promozione della cultura del dono, dalla convinzione che la predisposizione al dono vada educata e coltivata e dall'opportunità che può emergere da un percorso multidisciplinare che coinvolga le istituzioni scolastiche e gli enti non profit sul territorio. Pratiche simili sono molto diffuse nei paesi anglosassoni dove i bambini vivono regolarmente, stimolati dalla scuola, esperienze di dono.

Questo progetto propone un percorso educativo per avvicinare i bambini al dono, stimolandoli a viverlo e integrarlo nella propria vita affinché faccia parte del loro *modus vivendi*. Il dono è relazione, il dono ci allena a coltivare e arricchire le nostre relazioni, asset fondamentali della vita. Avvicinarli con il gioco a questa pratica contribuisce ad offrire loro maggior consapevolezza di sé e degli altri.

Il programma interdisciplinare di «avvicinamento al dono e alla solidarietà» ha l'obiettivo di coinvolgere scuole su tutto il territorio nazionale, partendo nel 2021 con 3 città pilota.

Il progetto si sviluppa indicativamente in sette moduli con gli alunni, in cui si alternano diverse fasi: attiva, riflessiva, argomentativa ed espressi-



va e infine una fase conclusiva in cui si può progettare e attuare la raccolta fondi coinvolgendo direttamente un ente non profit individuato dalla scuola.

In questo percorso, vero e proprio compito di realtà, che ciascuna scuola potrà declinare secondo la propria identità, vengono attivate competenze interdisciplinari, con particolare riguardo all'educazione civica, all'italiano, alla matematica. Al fine di guidare gli insegnanti al percorso didattico da realizzare in classe sono state coinvolte due insegnanti della scuola primaria, Alessandra Valerio e Silvia Bartoli, che hanno progettato e sviluppato un kit didattico a schede. Il kit è la guida di riferimento per tutti gli insegnanti che vorranno portare questo progetto in aula.

Il kit è disponibile sul sito web www.donorhero.it che contiene dati, informazioni e notizie sul programma.

1° modulo

L'obiettivo è di rendere i bambini consapevoli dell'importanza della **collaborazione** attraverso un approccio ludico cui è sottesa una forte valenza educativa. Per questo, vengono coinvolti in un gioco a squadre in cui ognuna deve realizzare un accampamento.

La mediazione ludica favorisce e sostiene la motivazione e il coinvolgimento attivo e globale di tutti gli alunni. La collaborazione tra compagni diventa il mezzo necessario per raggiungere lo scopo del gioco, unico per tutti, non realizzabile senza il reciproco apporto. La necessità di collaborare in quest'ottica promuove le competenze relazionali e comunicative, l'ascolto verso il prossimo e il senso di responsabilità verso i compagni. A consolidamento dell'attività ludica è chiesto di dare un nome all'accampamento e di realizzare uno standard che lo rappresenti. Questo si offre come primo momento di rilettura dell'attività svolta, in cui di nuovo ciascuno, all'interno di ogni singola squadra questa volta, è invitato a cooperare per un progetto comune: dare un nome è riconoscere il lavoro compiuto, comprenderlo e innescare una prima riflessione collettiva.

il Gioco



Obiettivi

Favorire la possibilità di collaborare scoprendo il vantaggio reciproco



Ambiti Disciplinari

- Educazione civica
- Area logico matematica (problem solving)
- Area linguistica
- Arte e immagine



Attività

Costruire un accampamento in 2D ecosostenibile nel quale ambientare una gita scolastica naturalistica

Attività in classe

- Dividere la classe in 4 squadre, distribuire un foglio "prato" a ciascuna squadra e una striscia di stickers con materiali vari: semi di diverso tipo, piantine, strumenti per scavare e prendere l'acqua.
- Spiegare alla classe che ciascuna squadra dovrà costruire il proprio accampamento munito di: un rifugio, acqua in prossimità, bosco, attrezzi per lavorare, semi da piantare, alberi da frutta e animali, tutto ciò per essere il più possibile autosufficienti.
- Portare i ragazzi a comprendere che lo scambio è utile e proficuo per tutti.
- Scegliere dove posizionare le tende, gli alberi etc.
- Nella striscia che ogni squadra riceve, ci sono immagini distribuite in modo diseguale per favorire la richiesta e lo scambio.
- Lasciare del tempo per organizzare il campo sul "prato" e ogni 10 minuti ipotizzare che sia passato un tempo X e vedere a che punto sono le squadre, intervenire come stimolo se necessario.
- Completato il gioco scegliere un nome e uno standard per ogni accampamento.