



Chiara Ferronato
Equipe Formativa Territoriale Emilia-Romagna
Servizio Marconi TSI -USR Emilia-Romagna

Agenda 2030 tra globale, digitale e sostenibilità

*A questo punto nessuno educa nessuno,
e neppure se stesso: gli uomini si educano
in comunione, attraverso la mediazione
del mondo (Freire 2002, 69).*

L'Agenda 2030 - un quadro di riferimento per lo sviluppo sostenibile

Il 25 settembre 2015 l'Assemblea Generale dell'ONU ha adottato l'*Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile*¹, un nuovo quadro di riferimento ambizioso e globale, per riorientare l'umanità verso un comune cammino di trasformazione del mondo.

E' una sfida lanciata in tutti i settori, con un fitto intreccio di traguardi da raggiungere.

Fino al 2015 la povertà estrema era un problema economico, la scolarizzazione un problema educativo, l'elettricità un problema infrastrutturale. Economia, società e ambiente sono sfere non più distinte, ma che si intersecano: tutti i Paesi, dal Sud al Nord del globo, sono chiamati a cambiare la prospettiva e la visione del progresso, agendo trasversalmente. Il singolo, il cittadino globale di Bauman², supera le sue solitudini e incertezze e si impegna a cambiare il proprio *mindset* migliorando la qualità di vita e allo stesso tempo proteggendo l'ambiente in un'interrelazione tra sfera privata e sfera pubblica.

¹ I punti di riferimento per l'Agenda 2030 sono il sito *Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development Agenda 2030* e, in italiano, *Obiettivi per lo sviluppo sostenibile. 17 obiettivi per trasformare il nostro mondo* (vedi "Sitografia"). Da questi siti è possibile scaricare il documento ufficiale, che qui di seguito sarà più volte citato, *Transforming our world* (2015), disponibile anche in lingua italiana (vedi "Bibliografia").

² Bauman 2000.

Per monitorare i processi di cambiamento del modello di sviluppo, l'Agenda 2030 ha definito un sistema composto da 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile³ (*Sustainable Development Goals*), 169 traguardi o sotto obiettivi e oltre 240 indicatori, sulla base dei quali verrà valutato periodicamente, in sede ONU, ciascun Paese ed essere così sottoposto al giudizio delle opinioni pubbliche nazionali ed internazionali.

Gli obiettivi si articolano sulle tre dimensioni dello sviluppo sostenibile: crescita economica, inclusione sociale, tutela dell'ambiente, in un approccio integrato.

A titolo d'esempio, raggiungere l'Obiettivo 7, che riguarda l'energia pulita ed accessibile, significa che, innalzando il livello di produzione, approvvigionamento e utilizzo di energia, i bambini poveri potranno avere la luce per studiare, per ottenere risultati migliori a scuola, per caricare i loro dispositivi, per utilizzare internet, ecc., coinvolgendo e intersecando anche gli Obiettivi 4, 10, 16.

Il ruolo della Scuola nell'Educazione per lo Sviluppo Sostenibile

Consideriamo il traguardo 4.7:

Garantire entro il 2030 che tutti i discendenti acquisiscano la conoscenza e le competenze necessarie a promuovere lo sviluppo sostenibile, anche tramite un'educazione volta ad uno sviluppo e uno stile di vita sostenibile, ai diritti umani, alla parità di genere, alla promozione di una cultura pacifica e non violenta, alla cittadinanza globale e alla valorizzazione delle diversità culturali e del contributo della cultura allo sviluppo sostenibile (*Transforming our world* 2015, tr. it. p. 17, Traguardo 4.7).

L'*Educazione agli obiettivi di sviluppo sostenibile*⁴, esplicitata nel Traguardo 4.7 dell'*Agenda 2030*, viene definita come un processo in grado di generare cambiamenti rispetto alla conoscenza, alle capacità e alle attitudini comportamentali al fine di favorire la creazione di una società più sostenibile e inclusiva per tutti. L'UNESCO, nell'ambito del suo progetto *Educazione alla cittadinanza globale*⁵, le ha riconosciuto una parte fondamentale per il raggiungimento dei suoi obiettivi.

L'educazione riveste un ruolo determinante e strategico, sia come obiettivo a sé stante (Obiettivo 4⁶), sia come elemento catalizzatore per il raggiungimento degli altri.

La scuola, in questo processo trasformativo, è chiamata a contribuire al raggiungimento dei traguardi e ad includere i principi della sostenibilità nei contenuti di apprendimento attraverso una progettazione curricolare interdisciplinare che miri a sensibilizzare, responsabilizzare, cambiare, migliorare.

³ *Transforming our world* 2015, tr. it. pp. 14sgg..

⁴ Cfr. *Educazione agli obiettivi di sviluppo sostenibile* 2017.

⁵ Cfr. *Educazione alla cittadinanza globale* 2018.

⁶ *Transforming our world* 2015, tr. it. pp. 17sgg..

Competenze trasversali tra sostenibilità e digitalizzazione

Le TIC, Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione, supportano il cittadino nel suo pieno diritto di essere attivo, partecipe, critico, informato.

Il cittadino attivo e globale appartiene ad una comunità più ampia e condivisa dove politica, economia, cultura e società sono interdipendenti in un intreccio fra locale, nazionale e globale: *think global, act local* è un motto che richiama un contesto di sfida ambientale globale con l'invito ad agire localmente senza aspettare azioni 'dall'alto'.

La competenza digitale del cittadino globale è necessaria affinché intervenga attivamente nei processi decisionali locali, nazionali ed oltre confine e contribuisca consapevolmente al raggiungimento degli obiettivi dell'Agenda 2030.

Nella definizione di cittadino attivo, rispetto al raggiungimento degli obiettivi dell'Agenda 2030, vengono citate competenze trasversali riconducibili prevalentemente a due documenti: il manuale *Educazione agli obiettivi per lo sviluppo sostenibile* (2017), redatto dall'UNESCO, e *Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini*⁷ (in breve: *DigComp 2.1*) della Commissione Europea.

Nel manuale *Educazione agli obiettivi per lo sviluppo sostenibile* sono elencate le competenze chiave per promuovere lo sviluppo sostenibile tra cui la "Competenza collaborativa" e la "Competenza di pensiero critico"⁸. Queste si intrecciano con le competenze elencate nel documento *DigComp 2.1* necessarie per soddisfare i bisogni fondamentali del cittadino della società dell'informazione e della comunicazione: essere informati, interagire, esprimere il proprio punto di vista, sentirsi sicuri e protetti, gestire situazioni complesse legate all'utilizzo di strumenti e tecnologie digitali.

La "Competenza collaborativa" viene definita come "la capacità di imparare dagli altri; di capire e rispettare i bisogni, le prospettive e le azioni degli altri (empatia); di comprendere, relazionarsi con ed essere sensibili agli altri (leadership empatica); di gestire i conflitti in un gruppo; e di facilitare un approccio collaborativo e partecipato alla risoluzione di problemi"⁹. Essa trova supporto nelle competenze dell'interagire, nel condividere informazioni, esercitare la cittadinanza e collaborare attraverso le tecnologie digitali.¹⁰

La "Competenza di pensiero critico" è rappresentata dalla "capacità di mettere in dubbio le norme, le pratiche e le opinioni; di riflettere sui propri valori e le proprie percezioni e azioni; e di prendere posizione sul tema della sostenibilità"¹¹ e chiama in causa la competenza digitale per navigare, scegliere e giudicare le informazioni;

⁷ Cfr. Carretero et al. 2017.

⁸ *Educazione agli obiettivi per lo sviluppo sostenibile* 2017, p. 10.

⁹ *Ibid.*

¹⁰ Carretero et al. 2017, tr. it. p. 21, Area delle Competenze 2: Comunicazione e collaborazione.

¹¹ *Educazione agli obiettivi per lo sviluppo sostenibile* 2017, p. 10.

nonché di ricercare, filtrare, valutare e gestire dati e contenuti digitali.¹²

Come si desume da questo intreccio, Il digitale e l'impiego delle tecnologie giocano da acceleratori e sono strumenti trasversali per il raggiungimento degli Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile.

Tracce di apprendimento

Le TIC possono supportare alcuni degli approcci promossi dai già citati documenti *Educazione alla Cittadinanza Globale e l'Educazione agli obiettivi di Sviluppo Sostenibile*, stimolando vari modelli di apprendimento¹³.

L'Apprendimento Attivo inteso come 'palestra', permette agli studenti di allenarsi nella ricerca, analisi e costruzione di contenuti, mediante lettura ed interpretazione dei Big & Open Data. Un aiuto per elaborare un percorso educativo possibile potrebbe essere rappresentato dal materiale predisposto dalla Fondazione Gapminder, ente svedese indipendente che combatte le idee sbagliate e promuove una visione del mondo basata sui fatti che tutti possono comprendere. Nella sezione *Teaching with Gapminder*, in "Materials"¹⁴, si possono trovare tools per lavorare su dati e statistiche in modo visivamente motivante e creativo. E' anche possibile reperire un quiz sui preconcetti legati alle tematiche dell'Agenda 2030¹⁵.

L'*Apprendimento Collaborativo* avviene attraverso l'interazione e la cooperazione tra culture diverse come nel progetto Sudego¹⁶, esempio di Partenariato strategico Erasmus+ per l'innovazione, specifico per l'Agenda 2030.

L'*Apprendimento Creativo* con l'elaborazione di contenuti nuovi, disponibili, facilmente condivisibili, può essere un processo a più mani e anche a distanza.

Google Maps o Google Earth sono strumenti estremamente flessibili e adatti a progettazioni a più mani, anche a distanza, per costruire mappe interattive e integrare in uno spazio geografico elementi narrativi e multimediali¹⁷. La UE ha sviluppato l'*Europe Sustainable Development Report 2020* dove ha predisposto una mappa interattiva che fornisce una visione d'insieme riguardo al raggiungimento degli obiettivi da parte dei Paesi del mondo¹⁸.

L'*Apprendimento Trasversale* supera la suddivisione tra discipline e tra teoria e pratica. Wild For Life¹⁹ è un programma ambientale (in varie lingue) delle Nazioni Unite che porta gli studenti in un viaggio virtuale attraverso sei ecosistemi distinti.

¹² Carretero et al. 2017, tr. it. p. 21, Area delle Competenze 1: Alfabetizzazione su informazioni e dati.

¹³ Cfr. Thijs, Almekinders, Blijleven, Pelgrum e Voogt 2001.

¹⁴ Cfr. "Materials" s.d..

¹⁵ Cfr. "Common misconceptions about UN goals" s.d..

¹⁶ Cfr. Ragni s.d..

¹⁷ Ad esempio, vedi GO Goals! Per un futuro migliore, un esempio di *digital escape map* dedicata all'Agenda 2030 (vedi sitografia)..

¹⁸ Cfr. Europe Sustainable Development Report 2020 – Maps (vedi sitografia).

¹⁹ Cfr. Sitografia.

Una ‘cucina pulita’ (*Clean Cooking*): per garantire l’accesso a energia economica, sicura, sostenibile e moderna per tutti²⁰ è un esempio di unità didattica che riflette sull’accesso ad un’energia economica, sicura e sostenibile.

L’*Apprendimento Valutativo* stimola una riflessione personale riguardo a giudizi, preconetti, generalizzazioni. GO Goals!²¹ è un gioco da tavolo a domande aperte con lo scopo di insegnare gli obiettivi di sviluppo sostenibile ai bambini in tutto il mondo in modo semplice e ludico. The Lazy Person’s Guide to Saving the World²² è un decalogo di cittadinanza attiva per ‘salvare il mondo’: anche la persona più pigra può contribuire con semplici azioni quotidiane.

Quello dell’Agenda 2030 è un progetto ambizioso, e forse anche indispensabile. La scuola deve entrare in questa sua logica come principale istituzione educativa a livello globale. Il suo ruolo deve essere quello di rendere a tutti nota la sfida, di chi suscita interesse, alzando il livello generale di consapevolezza e il coinvolgimento delle nuove generazioni. Chi si trova oggi a vivere da studente la sfida educativa sarà il vero attore nel raggiungimento degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile.

Risorse utili per approfondire (vedi sitografia)

La situazione mondiale attuale rispetto all’Agenda 2030:

- sito Sustainable Development Goals, dal quale è possibile scaricare i report²³, e dashboard interattiva (Sustainable Development Goals 2020 Dashboards).

La situazione italiana rispetto all’Agenda 2030:

- parte dedicata all’Italia nel recente report curato dal Sustainable Development Solutions Network e dall’Institute for European Environmental Policy²⁴, e dashboard interattiva (Europe Sustainable Development Report - Italy).

Indire Scuola 2030:

- Scuola 2030 è il portale che offre materiali di auto-formazione, contenuti e risorse per portare in classe un’educazione ispirata ai valori e alla visione dell’Agenda 2030.

Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile (ASviS):

- l’Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile è nata il 3 febbraio del 2016 per far crescere nella società, nei soggetti economici e nelle istituzioni la consapevolezza dell’importanza dell’Agenda 2030 per il futuro dell’Italia e per diffondere nel paese la cultura della sostenibilità. L’ASviS cura cura il canale YouTube #1goalxgiorno.

Risorse per i docenti

²⁰ Cfr. *Una “cucina pulita”* 2019.

²¹ Cfr. Sitografia.

²² Cfr. Sitografia.

²³ Cfr. *Sustainable Development Goals 2020 Report* 2020.

²⁴ Cfr. SDSN and IEEP 2020, p. 116-17.

- Sustainable Development Goals – Resources for educators dal curata dall' UNESCO e sito World's Largest Lesson (anche in versione italiana).

Risorse per gli studenti:

- Sustainable Development Goals – Students Resources dal sito UNESCO.

Riferimenti

Bauman, Z. (2000), *La solitudine del cittadino globale*, Feltrinelli, Milano.

Carretero, S., et al. (2017), *DigComp 2.1. The Digital Competence Framework for Citizens*, Luxembourg, Publications Office of the European Union, 2017; <https://ec.europa.eu/jrc/en/publication/eur-scientific-and-technical-research-reports/digcomp-21-digital-competence-framework-citizens-eight-proficiency-levels-and-examples-use> (8/2/2021); tr. it. *Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini*, https://competenze-digitali-docs.readthedocs.io/it/latest/doc/competenze_di_base/Intro_Modello_Europeo_DigComp_2_1.html (8/2/2021).

“Common misconceptions about UN goals” (s.d.), *Gapminder*, <https://upgrader.gapminder.org/t/sdg-world-un-goals/> (8/2/2021).

Freire, P. (2002), *La pedagogia degli oppressi*, EGA Editore, Trapani-Torino.

Educazione agli obiettivi di sviluppo sostenibile – Obiettivi di apprendimento (2017), Commissione Nazionale Italiana per l'UNESCO, Comitato Nazionale per l'Educazione alla Sostenibilità-Agenda 2030, Centro per l'UNESCO di Torino, Università per gli studi di Torino, ASviS, <http://www.unesco.it/it/News/Detail/440> (8/2/2021); tr. non ufficiale di *Education for Sustainable Development Goals: learning objectives*, Paris, UNESCO, 2017, https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247444?utm_sq=gj34xbfn94 (8/2/2021).

Educazione alla cittadinanza globale: temi e obiettivi di apprendimento (2018), Parigi, UNESCO, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000261836> (8/2/2018).

“Materials” (s.d.), *Gapminder*, <https://www.gapminder.org/teaching/materials/> (8/2/2021).

Ragni, P. (s.d.), *SUDEGO, un progetto per parlare di Agenda 2030 nella comunità scolastica*, Erasmus+, <http://www.erasmusplus.it/storie/sudego-un-progetto-per-parlare-di-agenda-2030-nella-comunita-scolastica/> (8/2/2021).

Rosling, O. (2020), *SDG Progress – The Global Picture*, UN Web TV, The United Nations Live & On Demand, <http://webtv.un.org/search/sdg-progress-%E2%80%93-the-global-picture/6192384804001/> (8/2/2021)

Sustainable Development Goals 2020 Report (2020), New York, United Nations Publications, <https://unstats.un.org/sdgs/report/2020/The-Sustainable-Development-Goals-Report-2020.pdf> (8/2/2021)

SDSN and IEEP (2020), *The 2020 Europe Sustainable Development Report: Meeting the Sustainable Development Goals in the face of the COVID-19 pandemic*, Paris – Brussels, Sustainable Development Solutions Network and Institute for European Environmental Policy, <https://eu-dashboards.sdgindex.org/>

Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development (2015), <https://sdgs.un.org/2030agenda> (8/2/2015); tr. it. *Agenda 2030 / Risoluzione adottata*

dall'Assemblea Generale il 25 settembre 2015, <https://unric.org/it/agenda-2030/> (8/2/2015).

Thijs, A., Almekinders, M. P., Blijleven, P. J., Pelgrum, W. J., e Voogt, J. (2001), *Learning through the Web: A literature study on the potential uses of the Web for student learning*, Enschede, Universiteit Twente.

Una “cucina pulita” (Clean Cooking): per garantire l'accesso a energia economica, sicura, sostenibile e moderna per tutti (2019), World Access to Modern Energy (WAME), <https://www.wame2030.org/lessons/5/scheda-didattica-una-cucina-pulita-clean-cooking-per-garantire-laccesso-a-energia-economica-sicura-sostenibile-e-moderna-per-tutti-11-14-anni-in-italiano> (8/2/2021).

Sitografia

#1goalxgiorno, canale Youtube, <https://www.youtube.com/hashtag/1goalxgiorno>.

Gapminder, <https://www.gapminder.org/>.

Go Goals! Per un futuro migliore, <http://bit.ly/gogoalscf>, a cura di Chiara Ferronato.

Go Goals! - Gioco da tavola a cura del Centro Regionale di Informazione delle Nazioni Unite per l'Europa Occidentale (UNRIC) <https://go-goals.org/it/materiale-scaricabile/>.

Europe Sustainable Development Report 2020 – Italy, <https://eu-dashboards.sdgindex.org/profiles/italy>.

Europe Sustainable Development Report 2020 – Maps, <https://eu-dashboards.sdgindex.org/map>.

Obiettivi per lo sviluppo sostenibile. 17 obiettivi per trasformare il nostro mondo, <https://unric.org/it/agenda-2030/>.

Scuola 2030, <https://scuola2030.indire.it/>.

Sustainable Development Goals 2020, <https://unstats.un.org/sdgs/>.

Sustainable Development Goals 2020 Dashboards, <https://dashboards.sdgindex.org/>.

Sustainable Development Goals – Resources for educators, <https://en.unesco.org/themes/education/sdgs/material>.

Sustainable Development Goals – Students Resources, <https://www.un.org/sustainabledevelopment/student-resources/>.

The Lazy Person's Guide to Saving the World, <https://www.un.org/sustainabledevelopment/takeaction/>.

Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development, <https://sdgs.un.org/2030agenda>.

Wild for Life, <https://wildfor.life/>.

World's Largest Lesson, <https://worldslargestlesson.globalgoals.org/>; versione italiana https://worldslargestlesson.globalgoals.org/resources/?_sft_language=italian.



Chiara Ferronato, "Agenda 2030 tra globale, digitale e sostenibilità", *Contributi e idee*, Servizio Marconi TSI - USR-ER, 2021,

<http://serviziomarconi.istruzioneer.gov.it/2021/03/06/chiara-ferronato-agenda-2030-globale-digitale-sostenibilita>