



PLAE

PLAY, LEARN, ACT, ENSURE
sustainable development goals

2021-1-ES01-KA220-SCH-000031638

METODOLOGIA

Educational Design Research



**Co-funded by
the European Union**

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Questo documento è stato creato con la licenza Creative Commons:
Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo (CC BY-NC-SA).
Tutto o parte di questo documento può essere utilizzato, copiato e divulgato a condizione che
se ne menzioni l'origine, non venga utilizzato commercialmente e la sua licenza non venga
modificata.
Tutti i diritti riservati.
© Copyright 2023 PLAE



**CONTENT**

INTRODUZIONE	4
PARTNER DEL PROGETTO	4
CONTESTO	7
OBIETTIVI DEL PROGETTO	9
PROGETTO DI RICERCA	11
METODOLOGIE UTILIZZATE NEL PROGETTO	31
L'IMPORTANZA DI UTILIZZARE LA GAME-BASED LEARNING NELLE SCUOLE	32
I GIOCHI DA TAVOLO E LE LORO REGOLE	33
CAMBIAMENTO CLIMATICO – Gioco da tavolo	33
ENERGIA VERDE – Gioco da tavolo	39
VITA SANA – Gioco da tavolo	46
CACCIATORI DI RIFIUTI – Gioco da tavolo	53
PROGRAMMA DELLA LEZIONE	59
GIOCO DA TAVOLO SUI CAMBIAMENTI CLIMATICI - PROGRAMMA DELLA LEZIONE 1	62
GIOCO DA TAVOLO CAMBIAMENTO CLIMATICO – PROGRAMMA DELLA LEZIONE 2	66
GIOCO DA TAVOLO CAMBIAMENTO CLIMATICO – PROGRAMMA DELLA LEZIONE 3	69
GIOCO DA TAVOLO ENERGIA VERDE - PROGRAMMA DI LEZIONE 1	78
GIOCO DA TAVOLO ENERGIA VERDE - PROGRAMMA DI LEZIONE 2	85
GIOCO DA TAVOLO ENERGIA VERDE - PROGRAMMA DELLA LEZIONE 3	89
GIOCO DA TAVOLA VITA SANA - PROGRAMMA DI LEZIONE 1	93
GIOCO DA TAVOLO VITA SANA - PROGRAMMA DELLA LEZIONE 2	97
GIOCO DA TAVOLO VITA SANA - PROGRAMMA DELLA LEZIONE 3	101
GIOCO DA TAVOLO CACCIATORE DI RIFIUTI - PROGRAMMA DELLA LEZIONE 1	106
GIOCO DA TAVOLO CACCIATORE DI RIFIUTI - PROGRAMMA DELLA LEZIONE 2	111
GIOCO DA TAVOLO CACCIATORE DI RIFIUTI - PROGRAMMA DELLA LEZIONE 3	116
DESCRIZIONE DELLE BUONE PRATICHE (SDGs)	121
REFERENZE	127







INTRODUZIONE

L'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile è un programma d'azione per le persone, il pianeta e la prosperità firmato nel settembre 2015 dai governi dei 193 paesi membri delle Nazioni Unite. Incorpora 17 obiettivi di sviluppo sostenibile - Obiettivi di sviluppo sostenibile, SDG - in un ampio programma di azione per un totale di 169 "obiettivi" o traguardi. Il lancio ufficiale degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile è coinciso con l'inizio del 2016, guidando il mondo sulla strada da intraprendere nei prossimi 15 anni: i Paesi si sono infatti impegnati a raggiungerli entro il 2030.

Gli Obiettivi di Sviluppo si basano sui risultati degli Obiettivi di Sviluppo del Millennio che li hanno preceduti e rappresentano obiettivi comuni su una serie di importanti questioni di sviluppo: la lotta alla povertà, l'eliminazione della notorietà e la lotta al cambiamento climatico, solo per citarne alcune. 'Obiettivi comuni' significa che riguardano tutti i paesi e tutti gli individui: **nessuno è escluso, né deve essere lasciato indietro lungo il percorso necessario per portare il mondo sulla via della sostenibilità.**

"PLAE Gioca, impara, recita, assicura obiettivi di sviluppo sostenibile" ha lo scopo di creare strumenti educativi inclusivi e innovativi affinché gli insegnanti possano lavorare verso gli obiettivi di sviluppo sostenibile con gli alunni della scuola primaria (6-12 anni), attraverso un modo innovativo e divertente, utilizzando l'apprendimento basato sul gioco.

PARTNER DEL PROGETTO



FORMATIVE FOOTPRINT

FORMATIVE FOOTPRINT (FF) è un centro di ricerca e organizzazione di progettazione educativa con sede in Spagna, nella provincia di Valladolid, focalizzato su: analisi di quadri e concetti teorici; progettare processi di raccolta delle informazioni; analisi delle informazioni; rilevazione dei bisogni educativi nelle persone e nelle organizzazioni; garantire la qualità dei processi con indicatori misurabili; misurare l'impatto dell'istruzione sulle persone e sulle organizzazioni. Sulla base delle attività di ricerca, FF è in grado di fornire soluzioni, raccomandazioni e persino essere coinvolta nella progettazione e creazione di nuovi processi formativi. Il metodo di analisi ed elaborazione dei nuovi processi formativi è Design Based Research (DBR) e nella sua concrezione educativa denominata Education Based on Design (Educational Design Research (EDR)). FF applica questa metodologia per sviluppare soluzioni/dispositivi educativi di varia natura, dalle produzioni che assumono la forma di programmi o piattaforme tecnologiche a quelle che consistono in produzioni di uno strumento educativo di diversa natura. Sempre in un dialogo continuo tra teoria e pratica. Nel fare questo, Formative Footprint ha sempre cercato il valore aggiunto europeo delle sue attività. In questo contesto, Formative Footprint ha acquisito competenze nella progettazione e gestione di progetti internazionali e nazionali, che le hanno permesso di sviluppare ulteriormente e aumentare le attività dell'organizzazione nel campo dell'innovazione e dell'istruzione.

FF è in linea con gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile del 2030. FF ritiene che uno dei fattori più importanti per raggiungere questi obiettivi si basi sull'educazione alla cittadinanza. L'istruzione deve essere il motore che muove le persone nella giusta direzione.





VILAKA STATE GYMNASIUM (VSG) è un Istituto comprensivo statale a tempo pieno che va dall'età da 1 a 12 anni. La scuola è composta da 160 studenti e 33 insegnanti. "Il nostro obiettivo è fornire ai nostri studenti un'istruzione di qualità, ispirandoli a ottenere i migliori risultati nei loro studi e diventare cittadini del mondo multilingue, tolleranti e altamente istruiti, con successo in qualsiasi professione sceglieranno più avanti nella vita. Avendo lo status di centro metodologico nel distretto di Balvi, siamo interessati a condividere e scambiare la nostra esperienza con i colleghi di tutte le scuole del nostro distretto. Organizziamo convegni, seminari, corsi e giornate metodologiche per studenti e docenti. Tutti i nostri studenti hanno l'opportunità di partecipare ad attività extrascolastiche. Ci sono club di lingua, chimica e fisica, workshop e seminari organizzati sulla base di vari argomenti. I nostri studenti sono anche impegnati in attività di lavoro di ricerca a partire dalla classe 8. La ricerca rappresenta una parte obbligatoria del curriculum per gli studenti delle classi da 10 a 12, e conducono le loro ricerche in vari campi come la linguistica, le scienze umanitarie e esatte."



FUNDACION GFM RENOVABLES è un'organizzazione senza scopo di lucro con oltre 20 anni di esperienza nel campo della formazione. Situato a Villacañas, una piccola città di Toledo (Spagna). Con un'estensione di 3.200 mq per le unità formative e tecniche. La nostra entità ha fatto un salto di qualità in termini di adattamento alle esigenze della formazione e dei giovani nel campo delle energie rinnovabili. Collabora con l'ente GFM, leader nel campo della sostenibilità, delle energie rinnovabili, dell'ambiente e dell'imprenditorialità. Lo scopo della Fondazione si concentra su due aree principali: - Incoraggiare l'imprenditorialità e l'acquisizione di competenze personali degli studenti - Promuovere la consapevolezza dell'energia rinnovabile e sostenibile. Sviluppa inoltre un piano strategico a livello di azioni di sensibilizzazione in diversi ambiti a livello di istituzioni pubbliche (Comuni, Assessorati alla Pubblica Istruzione, Ministero), scuole, associazioni di cittadini, istituzioni educative di formazione professionale, scuole superiori, università e centri di sostegno al lavoro.



E-SCHOOL EDUCATIONAL GROUP è un centro per l'educazione degli adulti e un fornitore di IFP accreditato dal Ministero greco dell'Istruzione, delle qualifiche e dell'orientamento professionale come centro di apprendimento permanente (ID 2000112). Fornisce istruzione e accreditamento di alta qualità per aiutare gli studenti a sviluppare competenze che li aiuteranno a passare agevolmente e con successo al mercato del lavoro. Le attività dell'organizzazione sono strutturate attorno ai seguenti temi:

I. Imprenditorialità e occupabilità: promuovere l'occupabilità e l'imprenditorialità attraverso l'aggiornamento delle qualifiche professionali delle persone, migliorando le loro prospettive occupazionali, collegando l'istruzione alle esigenze del mercato del lavoro, sostenendo la parità di accesso e la transizione al mercato del lavoro, superando la disparità di competenze e promuovendo la coesione sociale.



II. Alfabetizzazione digitale: sviluppare le competenze digitali delle persone per la vita e il lavoro attraverso la promozione delle abilità e delle competenze digitali, della cittadinanza digitale, del pensiero digitale e dell'apprendimento aperto ea distanza.

III. Inclusione sociale: promuovere l'inclusione, l'uguaglianza e la non discriminazione di gruppi svantaggiati o emarginati come i gruppi esclusi a causa di razza, identità di genere, età, disabilità, stato di immigrazione, ecc. Particolare enfasi è posta sull'inclusione e l'empowerment delle persone con disabilità offrendo formazione e sviluppo professionale.

IV. Sostenibilità: promozione dello sviluppo sostenibile, concentrandosi sull'affrontare il cambiamento climatico, il consumo sostenibile, l'educazione ambientale e le comunità sostenibili



SELVA SOCIETA' COOPERATIVA A R.L. ONLUS è una cooperativa sociale, che fin dall'inizio della sua vita professionale, crede in alcune importanti metodologie, che applica in tutti i suoi servizi e progetti. Questi metodi sono: Play Pedagogy - Metodo Montessori - Peer education - Outdoor education -

STEAME education - Educational design research. agente attivo, che sperimenta per acquisire competenze, Selva organizza e gestisce:

EVENTI SOCIO CULTURALI per tutta la popolazione dal 2015: Sgranar per colli (evento sportivo) e Bellavista Social Fest (festival musicale).

SERVIZI EDUCATIVI (da 0 a 17 anni): gestisce i propri servizi privati per i bambini da 0 a 3 anni e la propria attività pre - scolastica (3-6 anni), oltre a ciò Selva collabora attraverso apposite convenzioni con le scuole pubbliche di ogni classi (dai 6 ai 18 anni) che organizzano educazione all'aria aperta, attività di doposcuola (compiti a casa, laboratorio artistico e manuale, attività culturali, attività sportive).

ANIMAZIONE PER ANZIANI nei centri diurni per anziani.

SERVIZI SOCIALI in collaborazione con gli enti locali per l'inclusione e l'integrazione delle persone svantaggiate.

ISTRUZIONE DEGLI ADULTI contribuire all'espansione della creatività, della realizzazione, dell'affermazione della personalità e delle capacità critiche delle persone creare strumenti digitali di apprendimento innovativi, materiali e metodi educativi che possano essere utilizzati durante la crisi pandemica promuovere il dialogo interculturale e consentire alle persone di scambiare punti di vista e opinioni social progetto di inclusione per persone svantaggiate. Durante e dopo l'emergenza Covid Selva ha implementato altre due metodologie, una per i dipendenti e indirettamente per alunni e bambini, una per i bambini e le loro famiglie.

1. Come coniugare l'educazione all'aria aperta e allo sport con l'uso di strumenti digitali.
2. Confronto tra l'educazione STEAM e il metodo Montessori.

Quanto appreso attraverso questi due nuovi approcci, che non rientra in una ricerca, è stato però applicato con bambini e studenti, ottenendo grandi successi formativi legati all'acquisizione di





competenze: sociali, culturali, sportive e psicomotorie, personali, di accrescimento nella conoscenza.

CONTESTO

Sviluppo Sostenibile e Development e SDG's

Lo sviluppo sostenibile è definito come uno sviluppo che soddisfa i bisogni del presente senza compromettere la capacità delle generazioni future di soddisfare i propri bisogni. Per raggiungere uno sviluppo sostenibile, è importante armonizzare tre elementi fondamentali: la crescita economica, l'inclusione sociale e la tutela dell'ambiente.



Gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile sono un appello all'azione di tutti i paesi – poveri, ricchi e a reddito medio – per promuovere la prosperità proteggendo il pianeta.

Riconoscono che porre fine alla povertà deve andare di pari passo con strategie che costruiscono la crescita economica e affrontano una serie di bisogni sociali tra cui istruzione, salute, protezione sociale e opportunità di lavoro, affrontando al contempo il cambiamento climatico e la protezione dell'ambiente.

UN ALTRO MODO DI VEDERE GLI SDG'S "LE 5 P"

PERSONE - PIANETA – PROSPERITA' - PARTNERSHIP – PACE

Il Summit sullo Sviluppo Sostenibile 2015 ha stabilito i 17 Obiettivi dello sviluppo.

I nostri 4 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile



I 4 set di giochi da tavolo riguardano i seguenti obiettivi di sviluppo sostenibile - risultati quali quelli di maggior interesse e applicabilità per alunni e insegnanti - sono:

Salute e benessere (n. 3)

Istruzione di qualità (n. 4)

Energia pulita e accessibile (n. 7)

Lotta contro il cambiamento climatico (n. 13)

Salute e benessere - Garantire una vita sana e promuovere il benessere per tutti a tutte le età: negli ultimi 15 anni, il numero di morti infantili si è dimezzato. Ciò dimostra che è possibile vincere la lotta contro quasi tutte le malattie. Tuttavia, stiamo spendendo un'incredibile quantità di denaro e risorse per curare malattie che sono sorprendentemente facili da prevenire. Il nuovo obiettivo per la buona salute mondiale promuove stili di vita sani, misure preventive e un'assistenza sanitaria moderna ed efficiente per tutti.



Istruzione di qualità - Garantire un'istruzione di qualità inclusiva ed equa e promuovere opportunità di apprendimento permanente per tutti: l'istruzione libera l'intelletto, sblocca l'immaginazione ed è fondamentale per il rispetto di sé. È la chiave della prosperità e apre un mondo di opportunità, consentendo a ciascuno di noi di contribuire a una società progressista e sana. L'apprendimento avvantaggia ogni essere umano e dovrebbe essere disponibile per tutti.

Energia pulita e accessibile - Garantire l'accesso a un'energia economica, affidabile, sostenibile e moderna per tutti: le soluzioni di energia rinnovabile stanno diventando ogni giorno più economiche, affidabili ed efficienti. La nostra attuale dipendenza dai combustibili fossili è insostenibile e dannosa per il pianeta, motivo per cui dobbiamo cambiare il modo in cui produciamo e consumiamo energia. Implementare queste nuove soluzioni energetiche il più velocemente possibile è essenziale per contrastare il cambiamento climatico, una delle maggiori minacce alla nostra stessa sopravvivenza.

Lotta al cambiamento climatico - Intraprendere azioni urgenti per combattere il cambiamento climatico e il suo impatto: il cambiamento climatico è una minaccia reale e innegabile per la nostra intera civiltà. Gli effetti sono già visibili e saranno catastrofici se non agiamo ora. Attraverso l'istruzione, l'innovazione e il rispetto dei nostri impegni sul clima, possiamo apportare i cambiamenti necessari per proteggere il pianeta. Questi cambiamenti offrono anche enormi opportunità per modernizzare la nostra infrastruttura che creerà nuovi posti di lavoro e promuoverà una maggiore prosperità in tutto il mondo.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Insegnare le priorità degli SDG nella scuola primaria è l'approccio più efficace e sostenibile per fornire al mercato del lavoro nel 2030 la prima coorte di cittadini globali che ha lavorato attivamente con gli SDG e pensa in modo diverso - Una coorte che abbraccia l'inclusione e la prosperità per tutti. Poiché questi obiettivi sono pianificati a lungo termine, è di grande importanza iniziare a sensibilizzarli sin dalla base del sistema educativo, nelle scuole primarie, per creare generazioni future che assicureranno il raggiungimento di questi obiettivi, attraverso i loro comportamenti, atteggiamenti e stile di vita. Gli obiettivi del PLAE sono:

- Fornire strumenti educativi qualitativi e inclusivi a insegnanti ed educatori su come aumentare la consapevolezza e lavorare sugli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile con gli alunni.
- Migliorare le capacità e le competenze degli insegnanti, in termini di fornitura di contenuti creativi, fornendo loro le conoscenze, gli strumenti e il know-how necessari.
- Sensibilizzare gli alunni della scuola primaria in merito agli SDG e promuovere atteggiamenti e comportamenti positivi in conformità con questi obiettivi.



→ Promuovere atteggiamenti, comportamenti e stili di vita rispettosi dell'ambiente tra insegnanti e studenti.

Lo scopo del nostro progetto è quello di creare una serie di giochi da tavolo per ogni area degli obiettivi sostenibili, con un focus sulla sensibilizzazione sulle differenze tra il loro raggiungimento in base ai diversi continenti, in questo modo garantiamo anche una più profonda comprensione del contesto internazionale e le disuguaglianze esistenti a livello mondiale. Durante il progetto creeremo una guida metodologica e attività per insegnanti, educatori e genitori su come insegnare ai propri figli attraverso metodi educativi non formali, attraverso la ludicizzazione della situazione della vita reale, competenze civiche, sociali ed emotive che serviranno loro a sviluppare come adulti funzionali e realizzati che contribuiscono a uno sviluppo sostenibile della loro comunità e società.

OBIETTIVI DEL CONTESTO

Nel 2015, dopo aver consultato milioni di persone e organizzazioni in tutto il mondo, la decisione finale su quali sarebbero stati gli obiettivi è stata presa dai governi delle Nazioni Unite. Gli obiettivi di sviluppo sostenibile sono un insieme di priorità globali per garantire che il benessere economico, ambientale, sociale e culturale sia raggiunto per tutti in tutto il mondo. Sono obiettivi ambiziosi che i governi di tutto il mondo devono raggiungere, ma si può fare molto a scuola e a casa per sostenerli. Gli obiettivi mirano a porre fine alla povertà, proteggere il pianeta e cercare di assicurarsi che tutti in tutto il mondo vivano comodamente. A tal fine è indispensabile sviluppare un'adeguata sensibilità ai temi del benessere personale e collettivo, dell'adozione di corretti stili di vita, della lotta al cambiamento climatico: per costruire, entro il 2030, società inclusive, giuste e pacifiche. Attraverso i temi dell'educazione ambientale, della sostenibilità, dei beni culturali, della cittadinanza globale, è possibile stimolare, soprattutto tra le giovani generazioni, la consapevolezza del vivere quotidiano facendo parte di una comunità locale e globale. L'attenzione alle giovani generazioni è il modo migliore per garantire agli adulti di domani prestazioni migliori di quelle che abbiamo noi stessi. Oltre a trasmettere le conoscenze e le abilità della materia, è anche importante concentrarsi sugli strumenti, assicurandosi che siano creativi, motivanti e coinvolgenti. La creazione di strumenti educativi adeguati, che si concentrino sui bisogni degli alunni della scuola primaria, faciliterà anche il processo didattico e garantirà una comprensione più approfondita dell'argomento attraverso il GBL. Lo sviluppo del senso del proprio ruolo nello sviluppo globale sostenibile e inclusivo può essere insegnato al meglio a livello di istruzione primaria. In realtà non sono gli adulti di oggi che hanno un disperato bisogno del cambiamento trasformativo, ma gli adulti di domani che oggi hanno bisogno di acquisire le competenze che consentiranno loro di creare un giorno migliore di quello che abbiamo fatto noi. Questo è l'approccio più sostenibile. Insegnare le priorità degli SDG nella scuola primaria è l'approccio più efficace e sostenibile per fornire al mercato del lavoro nel 2030 la prima coorte di cittadini globali che hanno lavorato attivamente





con gli SDG e la pensano diversamente: una coorte che abbraccia l'inclusione e la prosperità per tutti. Poiché questi obiettivi sono pianificati a lungo termine, è di grande importanza iniziare a sensibilizzarli fin dalla base del sistema educativo, nelle scuole primarie, al fine di creare generazioni future che assicureranno il raggiungimento di questi obiettivi, attraverso i loro comportamenti, attitudini e stile di vita.

PROGETTO DI RICERCA

La METODOLOGIA EDR (Educational Design Research) si è concretizzata in 8 attività principali, a partire dall'indagine sull'utente e sul suo contesto. Questa analisi include informazioni su come in ogni sistema educativo gli SDGs vengono affrontati in termini di curricula, metodologie di insegnamento, obiettivi di apprendimento, risorse educative che dovrebbero portare all'acquisizione di competenze e alla creazione della futura generazione di cittadini globali sostenibili.

1. Ricerca su qual è il problema principale dell'insegnamento e dell'introduzione degli SDG nei curricula dei centri educativi.
2. Focus group con gli insegnanti per creare piani di lezioni SDG e contenuti appropriati per i giochi.
3. Crea la struttura del gioco.
4. Progettare il tema/le domande per gli obiettivi di sviluppo sostenibile.
5. Crea il design grafico del gioco.
6. Creare i prototipi in tutte le lingue (inglese, spagnolo, greco, italiano e lettone).
7. Testare i prototipi di giochi da tavolo con gli insegnanti e gli alunni; Questa fase sarà implementata nei centri educativi dei paesi partner, affinché il set educativo di giochi da tavolo venga testato, convalidato da professionisti dell'istruzione e alunni della scuola primaria e fornendo feedback, per creare la migliore versione finale del gioco da tavolo, personalizzata su le esigenze e le opinioni dei beneficiari e degli utenti.
8. Raccogliere il feedback da ciascun istituto scolastico in cui è stata svolta la fase pilota per fornire un feedback, sotto forma di questionari compilati sia dai professionisti dell'educazione che dagli alunni della scuola primaria.

RISULTATO DEL FOCUS GROUP

Tipo di ricerca Discussione in focus group - è una discussione in cui persone provenienti da campi diversi ma con esperienze simili si impegnano in una discussione su un argomento specifico.

Strategia di ricerca. Inizialmente i partner hanno preparato i questionari e ciascuno di loro ha dovuto selezionare almeno **10** partecipanti, insegnanti delle scuole elementari e secondarie che lavorano con alunni dai 6 ai 14 anni, per contattare il focus group di discussione nel loro paese. In totale **43** insegnanti hanno partecipato alle discussioni del focus group. I mediatori hanno spiegato le linee guida per la partecipazione, la necessità che tutti i partecipanti siano coinvolti





attivamente e il calendario. Successivamente, hanno presentato brevemente il progetto PLAE e i suoi obiettivi e hanno sottolineato l'importanza degli incontri. Ogni focus group è durato un'ora ed è consistito in una partecipazione democratica e collaborativa in cui ogni partecipante ha avuto la possibilità di esprimere le proprie opinioni.

Gli obiettivi del Focus Group erano i seguenti:

- identificare gli ostacoli nell'attuazione pratica degli SDGs a livello di scuola primaria;
- identificare il livello di conoscenze, abilità e strumenti relativi all'applicabilità pratica degli SDGs nelle loro lezioni;
- identificare il livello di consapevolezza degli alunni della scuola primaria rispetto agli SDGs;

Orizzonte temporale

Il focus group è stato condotto in diversi paesi da luglio a ottobre 2022.

Metodo(i) di raccolta dei dati

Il questionario sviluppato riflette il potenziale di indagare gli atteggiamenti, le convinzioni e i comportamenti degli insegnanti, nonché le loro pratiche di insegnamento, riguardo agli obiettivi di sviluppo sostenibile (SDG).

Domande del focus group:

1. Implementate attività connesse con gli SDG? Se sì, potresti farci qualche esempio?
2. Quali attività/giochi conosci associati agli SDG?
3. Quali azioni quotidiane pensi che un alunno potrebbe fare a favore degli SDGs?
4. Che tipo di SDG sono collegati ai curricula?
5. Se avevi un gioco da tavolo sugli SDG:
 1. UN. A quale altro gioco vorresti che fosse?
 2. B. Quali argomenti vorresti che trattasse?
 3. C. Quali caratteristiche vorresti che avesse?
6. Altri suggerimenti?

Analisi dei dati per ciascun partner

Grecia

1. Implementate attività connesse con gli SDG? Se sì, potresti farci qualche esempio?

I partecipanti hanno affermato che l'educazione alla sostenibilità è inclusa nel curriculum delle scuole greche. L'obiettivo principale è quello di coinvolgere gli alunni con questioni ambientali e di sostenibilità a scuola e nelle loro comunità.

2. Quali attività/giochi conosci associati agli SDG?





I partecipanti hanno riferito di aver implementato attività esperienziali come visite a centri di educazione ambientale, piantagione di alberi e altre attività in cui gli alunni discutono e disegnano su questioni come l'ambiente, il cambiamento climatico e il riciclaggio, tra gli altri.

3. Quali azioni quotidiane pensi che un alunno potrebbe fare a favore degli SDGs?

- Raccogliere e distribuire cibo alle famiglie bisognose.
- Raccogliere fondi per la donazione a una fondazione per bambini.
- Tenere una discussione sull'importanza di una dieta sana.
- Chiudi l'acqua quando ti lavi i denti o le mani.
- Spegni le luci quando esci da una stanza.
- Rispetta i tuoi compagni di classe.
- Dona i vestiti che non ti servono.
- Riciclare.

4. Che tipo di SDG sono collegati ai curricula?

SDG 1: Niente povertà

SDG 2: Fame zero

SDG 3: Buona salute e benessere

SDG 4: Istruzione di qualità

SDG 16: Pace, giustizia e istituzioni forti

5. Se avessi un gioco da tavolo sugli SDG:

- A quale altro gioco vorresti che somigliasse?

Serpenti e scale, puzzle, quiz

- Quali argomenti vorresti che trattasse?

I partecipanti hanno sottolineato che tutti gli obiettivi sono significativi; tuttavia, data l'età degli alunni, hanno suggerito di sviluppare il materiale attorno ai seguenti temi:

- Lotta alla povertà
- Zero fame
- Buona salute e benessere
- Istruzione di qualità
- Parità di genere
- Acqua pulita e servizi igienici
- Energia economica e pulita
- Ridurre le disuguaglianze
- Città e comunità sostenibili
- Consumo e produzione responsabili

- Azione per il clima
- Pace

- Quali caratteristiche vorresti che avesse?
 - I giochi che verranno sviluppati devono essere progettati per un obiettivo specifico e orientati al raggiungimento di tale obiettivo.
 - Per facilitare l'interazione del giocatore con il gioco, ci dovrebbe essere un chiaro insieme di regole.
 - Il gioco dovrebbe premiare le scelte corrette e penalizzare quelle sbagliate. Pertanto, i giocatori saranno in grado di distinguere tra azioni riuscite e fallite rimanere concentrati sul loro obiettivo.
 - Il gioco dovrebbe essere divertente.
 - Il livello di difficoltà dovrebbe corrispondere all'età dei partecipanti.

6. Altri suggerimenti?

I giochi dovrebbero integrare il curriculum ed essere collegati a una materia.

Conclusioni

In conclusione, i partecipanti hanno affermato di ritenere che tutti gli SDG siano importanti, ma che i materiali creati dovrebbero enfatizzare argomenti facilmente comprensibili per i bambini dai 6 ai 12 anni. Per quanto riguarda le caratteristiche dei giochi, hanno affermato che dovrebbero essere progettati per uno scopo specifico con contenuti adeguati all'età, premiare le decisioni corrette e penalizzare quelle sbagliate per mantenere i giocatori concentrati sull'obiettivo del gioco ed essere divertenti.

Italia

Durante la discussione del focus group, a 13 insegnanti che lavorano con gli alunni delle scuole elementari e secondarie è stato chiesto quanto segue:

Domande:

1. Che materia insegni?
2. Quanti anni hanno i tuoi alunni/allievi?
3. Svolgi attività legate agli SDGs in classe? Se sì, potresti fare qualche esempio?
4. Quali attività/giochi conosci associati agli SDG?
5. Quale materia scolastica ritieni sia maggiormente coinvolta nell'affrontare le questioni dello sviluppo sostenibile e gli SDG?
6. Quali azioni quotidiane pensi possa fare un alunno a favore degli SDGs nel contesto scolastico?
7. Secondo te, quali dei 17 SDG sono legati alle materie scolastiche?
8. Se avessi un gioco SDG, a quale gioco vorresti che assomigliasse?



9. Se avessi un gioco sugli SDG, quali argomenti vorresti che trattasse?
10. Se avessi un gioco sugli SDG, quali caratteristiche vorresti che avesse?
11. Pensi che un gioco da tavolo su questi argomenti possa essere utile per il tuo lavoro?
12. Hai qualche suggerimento per il design del gioco?

Il dibattito è stato registrato mediante trascrizione scritta verbale, che sarà firmata dai partecipanti. Altrimenti, al termine del dibattito, è stato inviato ai partecipanti un link google mod, per rispondere alle stesse domande di cui sopra, e costruire facilmente una rappresentazione grafica del loro lavoro. Il giorno seguente è stata inviata ai partecipanti una e-mail di ringraziamento. Dove sono state presentate le prossime fasi del progetto.¹

Che materia insegni?

13 Docenti: 3 Italiano, 3 Matematica, 3 Storia, 1 Scienze, 1 Inglese, 2 Italiano, Storia e Geografia

2. Quanti anni hanno i tuoi alunni/allievi?

3: 8/9 anni; 4: dagli 11 ai 14 anni; 3: 7/8 anni; 1: dagli 11 ai 14 anni; 2: 6/11 anni

3. Svolgi attività legate agli SDGs in classe? Se sì, potresti fare qualche esempio?

Risposte

2	Sì, attività legate al rispetto dell'ambiente.
4	Sì, in collaborazione con i docenti di Scienze, Geografia e Tecnologia che si occupano della parte pratica e scientifica, abbiamo proposto agli alunni di immaginare e poi costruire due modelli di Paese: uno alimentato esclusivamente da combustibili fossili, l'altro solo da fonti rinnovabili energia.
3	Nella nostra scuola coltiviamo piante, facciamo raccolta differenziata, non usiamo plastica se non in emergenza e comunque riciclabile. Abbiamo in sezione i cassonetti per la differenziata.
1	Cerchiamo di insegnare ai bambini la raccolta differenziata.
3	Sì. Esempio: accendere le luci quando usciamo da una stanza, non sprecare l'acqua. Parità di genere, ridurre le disuguaglianze.

4. Quali attività/giochi conosci associati agli SDG?

Risposte

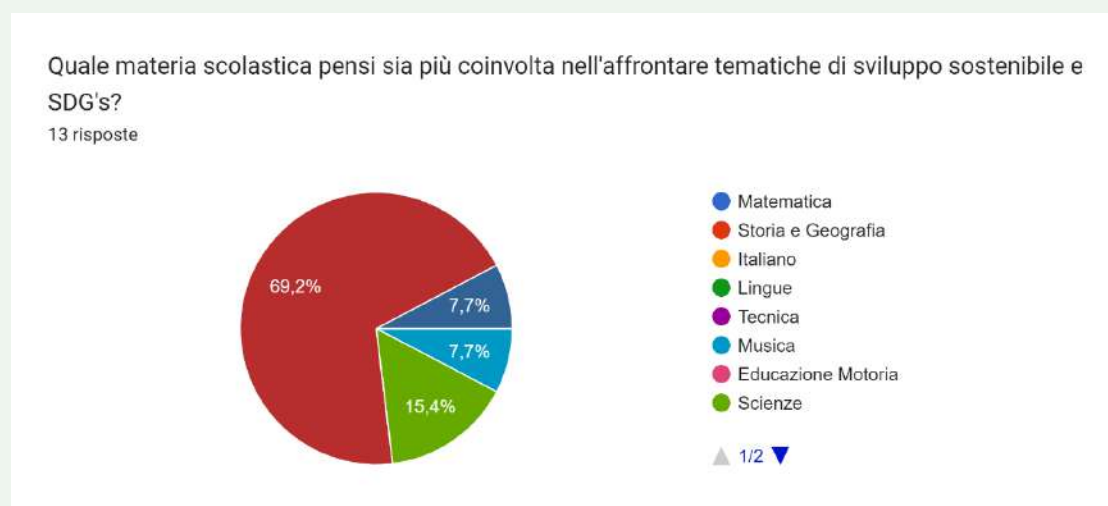
3	We invent language games on gender and inclusion
4	Non conosco nessun gioco



3	Quiz con domande a tempo, gare di velocità per trovare oggetti "giusti o sbagliati" sparsi per la classe, elenchi di cose da fare e da non fare a casa, ecc.
1	Facciamo giochi inclusivi volti a dare ai bambini un pensiero critico positivo sullo sviluppo sostenibile e trasmettiamo contenuti legati a questo tema attraverso esperienze poi rielaborate attraverso filastrocche, racconti, canzoni e attività di gruppo.
1	Letture, compiti di realtà, indagini e osservazioni, relazioni
1	Attività condivise tra alunni e laboratori

5. Quale materia pensi sia più coinvolta nell'affrontare il tema della sostenibilità?

Risposte



6 Tutte

2 Matematica

2 Musica

3 Scienze

6. Quali azioni quotidiane pensi possa fare un alunno a favore degli SDGs nel contesto scolastico?

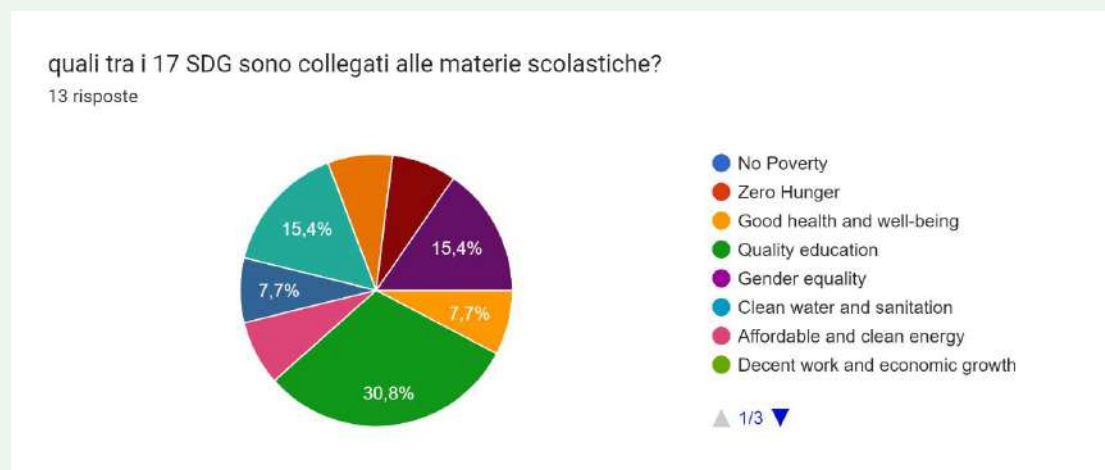
Risposte

- Fare la raccolta differenziata
- Abbigliamento adatto alla stagione per evitare sprechi energetici, non utilizzare materiali non riciclabili, riciclare utilizzando con maggiore cura i vari cestini delle aule
- Raccolta differenziata, attenzione al risparmio energetico.
- Raccolta differenziata, evitare sprechi

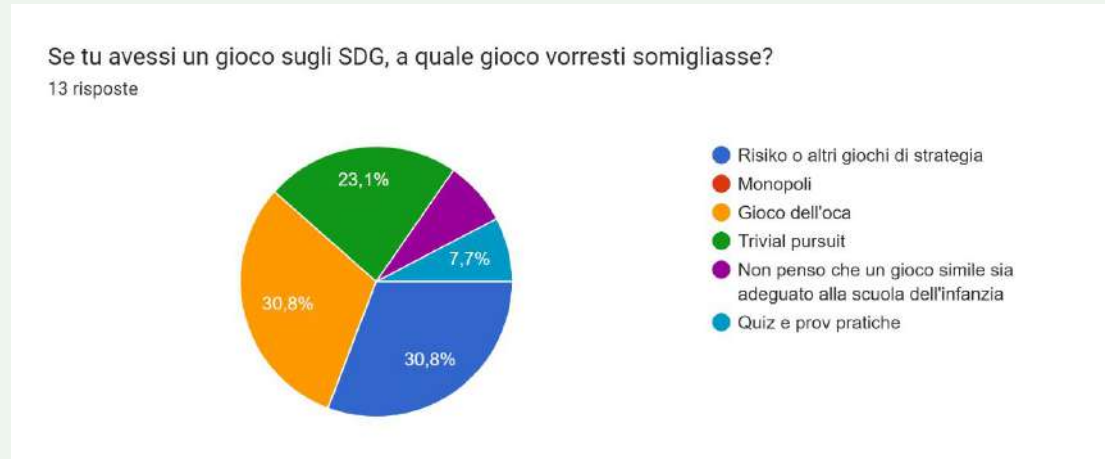


- Sostenibilità: raccolta differenziata
- Inclusione dei compagni svantaggiati
- Rispetto per l'ambiente e risparmio energetico
- Igiene personale e spazi condivisi
- Raccolta differenziata, uso consapevole della carta, pulizia del giardino con giornate dedicate
- Energia pulita, pace sulla terra

7. Secondo te, quali dei 17 SDG sono legati alle materie scolastiche?



8. Se avessi un gioco SDG, a quale gioco vorresti che assomigliasse?

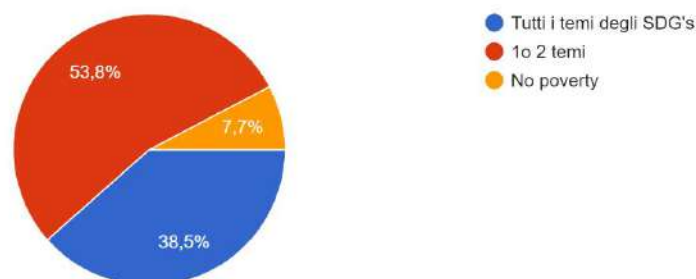


9. Se avessi un gioco sugli SDG, quali argomenti vorresti che trattasse??



Se tu avessi un gioco sugli SDG's, quali argomenti vorresti affrontasse?

13 risposte



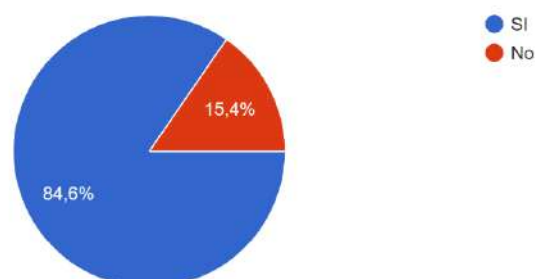
10. Se avessi un gioco sugli SDG, quali caratteristiche vorresti che avesse?

Obiettivi da raggiungere in collaborazione e divertimento
Interattivo e connesso all'esperienza
Divertente, coinvolgente e facilmente spiegabile
Che è stato stimolante
Facile da capire, anche per i più piccoli
Cooperazione
Dovrebbe essere molto coinvolgente con l'ausilio di video e audio... multimediale e interattivo
Facile da capire, anche per i più piccoli
Immediatezza e praticità, layout e font accattivanti, (buona) concorrenza tra concorrenti
Adattabile a qualsiasi fascia di età
Manipolativo ed esperienziale
Incluso per chi non parla italiano o per chi ha disabilità
Adatto per l'età dei bambini

11. Pensi che un gioco da tavolo su questi argomenti possa essere utile per il tuo lavoro?

Pensi che un gioco da tavolo su questi argomenti possa essere utile a tuo lavoro?

13 risposte



12. Suggerimenti





1. In generale, credo che la conoscenza e la consapevolezza nascano dall'esperienza, sulla quale baso l'insegnamento che propongo nella sezione
2. Ho costruito, con carta e penna, una semplice tombola con combinazioni, ma un gioco di gruppo ben fatto avrà sicuramente un impatto migliore

Lettonia

Durante la discussione del focus group, 10 insegnanti lettoni che lavorano con alunni delle scuole elementari e secondarie hanno risposto al questionario sviluppato dai partner.

1. Quali attività/giochi conosci associati agli SDG?

- Simulazioni
- Giochi di ruolo
- Giochi da tavolo
- Carte
- Cruciverba

2. Quali azioni quotidiane pensi che un alunno potrebbe fare a favore degli SDGs?

- Raccolta della carta
- Giorni di pulizia
- Pianificare e svolgere ricerche relative al consumo di energia e ad altre risorse

3. Se tu avessi un gioco da tavola sugli SDG's:

❖ A quale altro gioco vorresti somigliasse?

- Gioco digitale
- Carte
- Gioco da tavola
- Flashcards
- Videogames
- Simulazioni

❖ Quale argomento vorresti che trattasse?

- Ambiente
- Salute
- Sostenibilità ambientale
- Impatto sull'eco sistema
- Igiene

❖ Quali caratteristiche vorresti che avesse?

- Adatto a diverse età
- Sicuramente - Colorato
- Personaggi memorabili





- Grandi controlli. Anche se tutto ciò che riguarda un gioco è fantastico, non importa se i giocatori non possono interagire correttamente con esso
- Una trama & stile grafico interessante
- Realistico e divertente
- Accattivante e stimolante
- Flessibile
- Design solido
- Buon equilibrio tra Sfide&Ricompense

Conclusioni

Gli SDG sono trattati principalmente nelle classi della scuola media (7, 8 e 9) e gli insegnanti implementano principalmente i seguenti argomenti: buona salute, vita sulla terraferma e sott'acqua, infrastrutture e innovazioni, pace e giustizia, partenariati.

Conclusioni Generali

Considerando i risultati dei focus group, è evidente che gli educatori conoscono bene gli SDG, poiché alcuni di essi sono inclusi nel curriculum ufficiale della scuola. Tuttavia, insegnare gli SDG, in particolare agli alunni più giovani, può essere impegnativo e gli insegnanti vorrebbero includere gli Obiettivi nei loro programmi didattici in modo coinvolgente e divertente.

Gli educatori stanno già implementando attività relative agli SDG in classe, con particolare attenzione alla protezione ambientale, al riciclaggio, alla sostenibilità e alla buona salute. Hanno riferito che ci sono una varietà di attività che possono essere condotte durante l'orario scolastico per aiutare gli alunni a diventare cittadini sostenibili, tra cui raccolte di cibo e vestiti per beneficenza, raccolta differenziata dei rifiuti, progetti di risparmio energetico, igiene personale in classe, giornate di pulizia, ecc.

Inoltre, hanno sostenuto che imparare facendo è il metodo più efficace per affrontare questi problemi perché gli studenti dovrebbero adottare questi comportamenti come stile di vita. A tal fine, i giochi da tavolo sembravano un'ottima idea, poiché sarebbero stati più semplici da implementare in classe e avrebbero incoraggiato ogni alunno a partecipare.

Alla domanda sugli argomenti, gli insegnanti hanno suggerito che i giochi coprissero gli obiettivi:

- **SDG 3: Salute e benessere**
- **SDG 4: Qualità nell'educazione**
- **SDG 6: Acqua pulita e servizi igienico-sanitari**
- **SDG 8: Lavoro dignitoso e crescita economica**
- **SDG 16: Pace, giustizia e istituzioni forti**

poiché sono più appropriati data l'età degli alunni.





La maggior parte degli insegnanti concordava sulle caratteristiche di base dei giochi. I giochi dovrebbero essere adeguati all'età in modo che il livello di difficoltà corrisponda alle capacità e alle conoscenze degli alunni. Inoltre, ogni gioco dovrebbe essere incentrato su un singolo obiettivo e orientato al raggiungimento di tale obiettivo. Il gioco dovrebbe premiare le scelte corrette e penalizzare quelle sbagliate. Pertanto, i giocatori saranno in grado di distinguere tra azioni riuscite e fallite e rimanere concentrati sul loro obiettivo. Anche un insieme di regole semplici da comprendere e con cui i bambini più piccoli possono interagire è piuttosto importante. Un altro fattore da considerare è che i giochi dovrebbero avere una trama accattivante che li renda coinvolgenti. Infine, i giochi dovrebbero essere divertenti e integrare il curriculum ufficiale.

REPORT DEI QUESTIONARI

Tipologia di ricerca

Questionario somministrato agli alunni.

Strategia di ricerca

I partner hanno prima preparato il questionario e lo hanno tradotto nella loro lingua madre (lettone, italiano e greco). Ognuno di loro ha distribuito il questionario ad almeno trenta alunni dai 6 ai 20 anni delle scuole elementari e secondarie dei rispettivi paesi. Il questionario è stato completato da **139** alunni in totale (Lettonia: 52, Italia: 56, Grecia: 31). Il questionario è stato progettato per valutare le conoscenze pregresse e il coinvolgimento degli studenti con gli SDG, nonché le loro aspettative per i risultati del progetto.

Orizzonte temporale

L'indagine è stata condotta nello stesso periodo del focus group, da luglio a ottobre 2022.

Metodo/I di raccolta dei dati

Le seguenti domande sono incluse nel questionario:

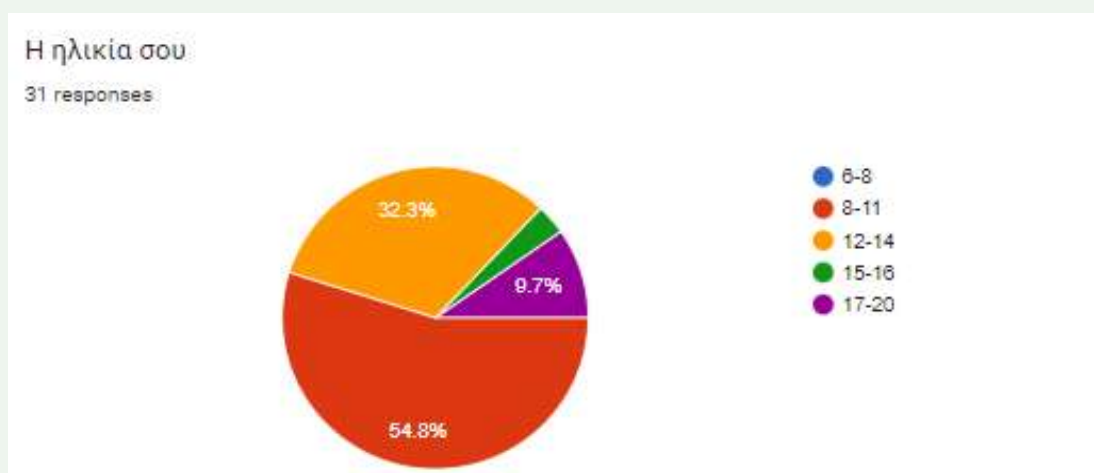
1. La tua età
2. Hai sentito parlare dei 17 obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite?
3. Hai acquisito qualcuno di questi 17 SDG nel tuo programma a scuola?
4. Quali obiettivi dovrebbero essere affrontati nel processo di apprendimento?
5. In che modo sarebbe interessante per te conoscere gli SDGs?
6. A quali giochi da tavolo sei interessato? (puoi dire il nome del gioco del gioco da tavola o spiegarne le caratteristiche (con carte, gioco di ruolo, numero di giocatori, ecc.)

Analisi dei dati

Grecia

1. Quanti anni hai?





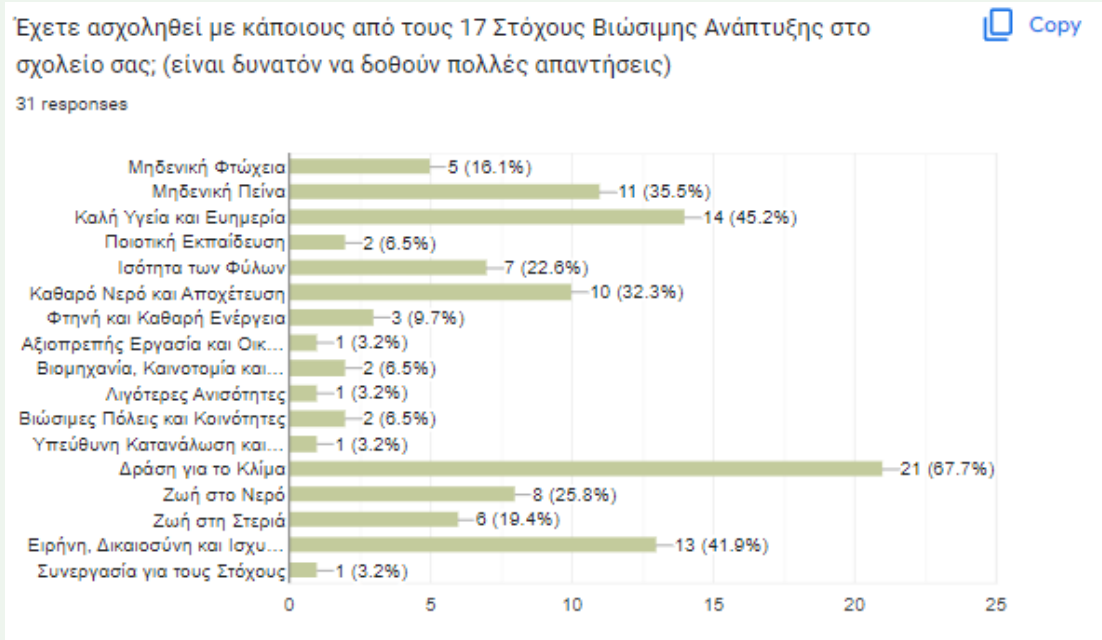
La maggior parte degli alunni che hanno risposto al questionario erano alunni della scuola primaria che frequentavano la 5th e la 6th classe.

2. Hai sentito parlare dei 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile?



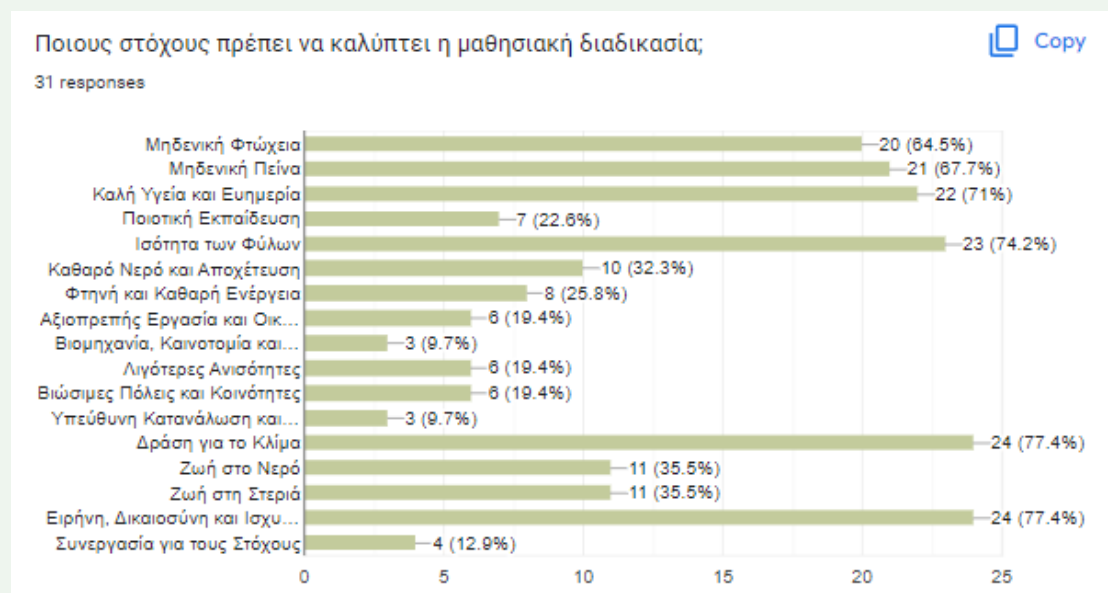
Secondo le risposte, un'ampia percentuale di alunni non è a conoscenza dei 17 obiettivi di sviluppo sostenibile o ritiene che l'argomento non sia mai stato affrontato a scuola durante le lezioni.

3. Hai acquisito qualcuno di questi 17 SDG nel tuo programma a scuola?



Sebbene i partecipanti abbiano affermato di non aver sentito parlare degli SDG, hanno successivamente riferito che durante le loro lezioni avevano affrontato questioni principalmente relative all'azione per il clima, buona salute e benessere, pace e giustizia, istituzioni forti, fame zero e acqua pulita e servizi igienico-sanitari.

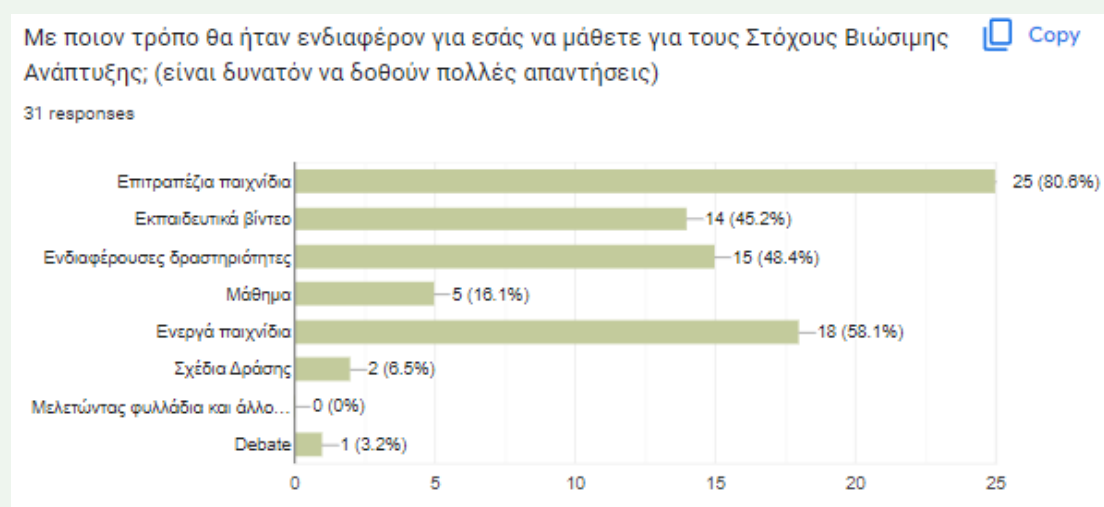
4. Quali obiettivi dovrebbero essere affrontati nel processo di apprendimento?



Dopo aver spiegato brevemente i 17 SDGs, il moderatore ha raccolto le risposte degli alunni su quali di essi dovrebbero essere inclusi nel curriculum scolastico. Il grafico sopra mostra che la maggioranza era molto interessata a:

- a) 13: Azione per il clima
- b) 16: Istituzioni forti di pace e giustizia
- c) 5: Parità di genere
- d) 2: Fame Zero
- e) 1: Nessuna povertà

5. In che modo sarebbe interessante per te conoscere gli SDGs?



I partecipanti, essendo studenti, hanno dichiarato di preferire l'apprendimento di nuovi argomenti e argomenti attraverso giochi da tavolo, giochi attivi, attività interessanti e video tutorial.

6A quali giochi da tavolo sei interessato? (puoi dire il nome del gioco del cinghiale o spiegarne le caratteristiche (con carte, gioco di ruolo, numero di giocatori, ecc.)

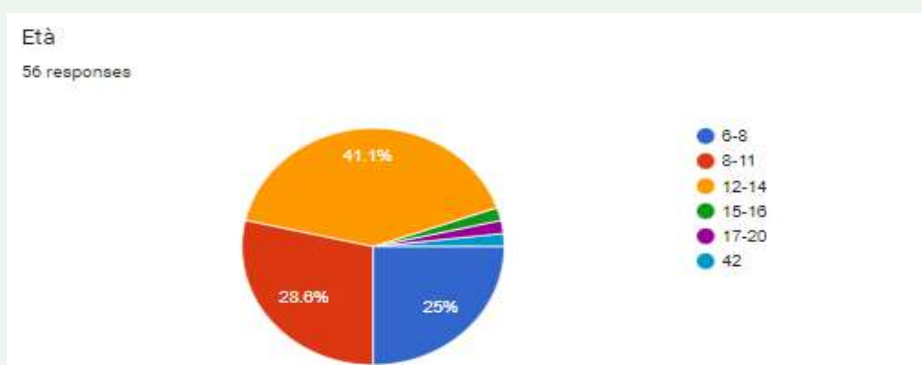
I giochi a cui i partecipanti sono interessati sono i seguenti: Snake and Ladders, Monopoly, Role games, Card games, Uno, Taboo e Trivial Pursuit.

Conclusioni

Sulla base dei risultati in Grecia, gli studenti preferiscono imparare di più su argomenti come GOAL 13: Azione per il clima, GOAL 16: Pace e giustizia Istituzioni solide, GOAL 5: Parità di genere, GOAL 2: Fame zero e GOAL 1: Nessuna povertà. Inoltre, affermano di preferire l'apprendimento di nuovi argomenti e argomenti attraverso giochi da tavolo, giochi attivi, attività interessanti e video tutorial.

Italia

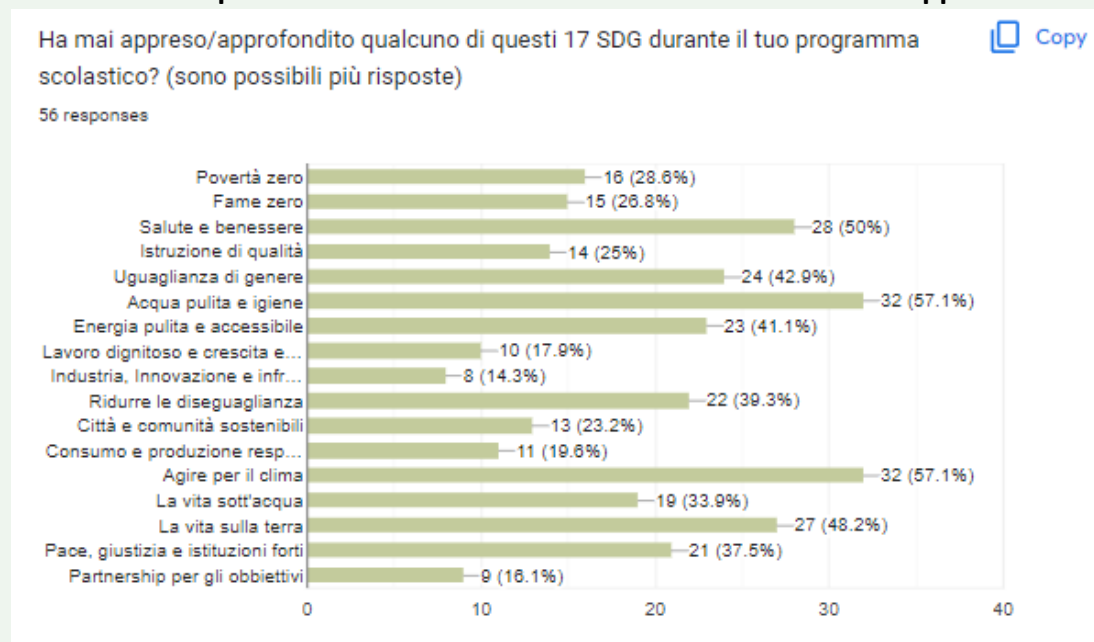
1. Quanti anni hai?



2. Hai mai sentito parlare dei 17 Obiettivi di sviluppo sostenibile dell'ONU?



3. Avete mai parlato a scuola di uno dei 17 obiettivi di sviluppo sostenibile?



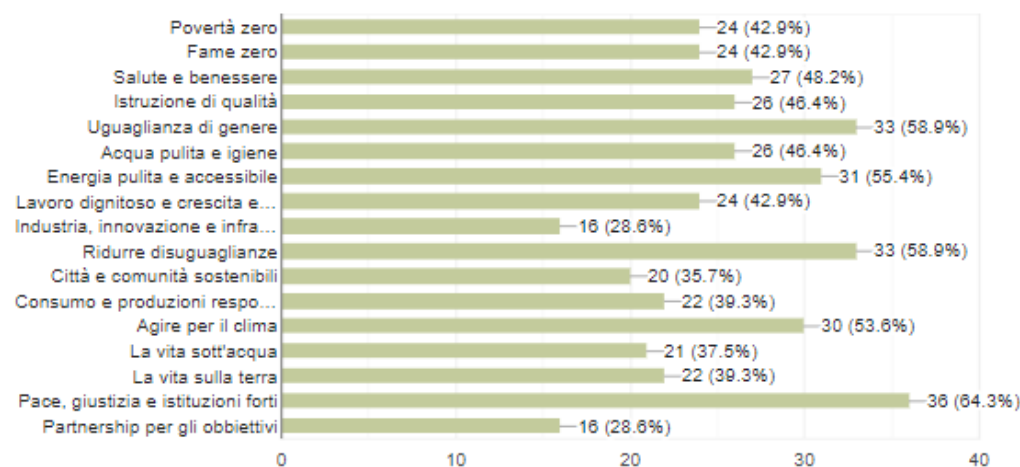
4. Quali obiettivi dovrebbero essere affrontati nel processo di apprendimento?



Quale obiettivo dovrebbe essere insegnato durante il percorso scolastico

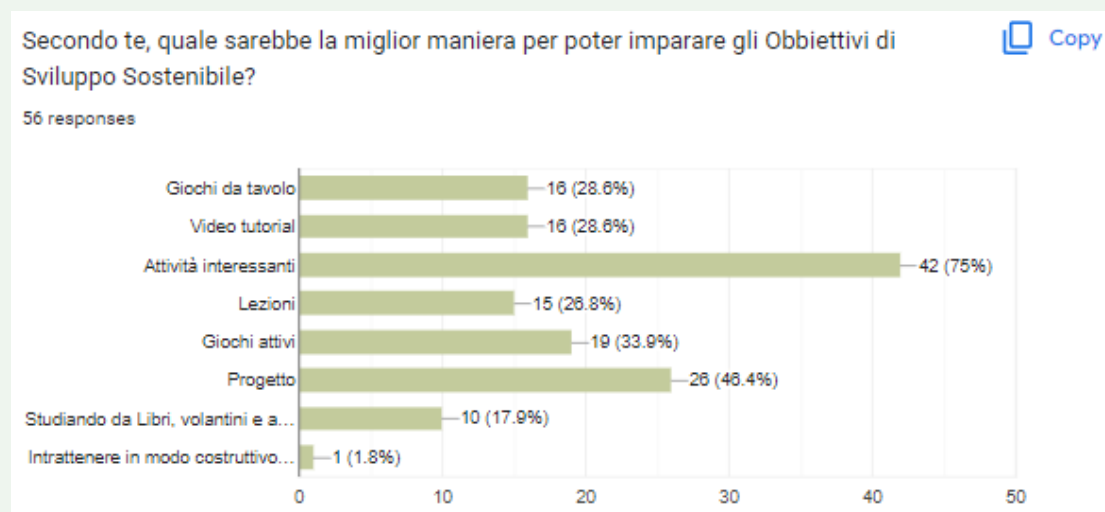


56 responses





5. In che modo sarebbe interessante per te conoscere gli SDGs?



6A quali giochi da tavolo sei interessato? (puoi dire il nome del gioco del cinghiale o spiegarne le caratteristiche (con carte, gioco di ruolo, numero di giocatori, ecc.)

I giochi cui i partecipanti sono interessati sono i seguenti: Monopoli, Jenga, Talisman, Card games, Memory card games, Board games, Role-playing games, Uno, Chess, Bingo, Risk, Trumps, Deck Stealing, Cluedo, Lupus in Tabula, Outdoor games, Classic cards, Indovina Chi?, Risiko e Gioco dell'Oca.

Conclusioni

Sulla base dei risultati in Italia, gli studenti preferiscono saperne di più su argomenti come OBIETTIVO 5: Parità di genere, OBIETTIVO 3: Buona salute e benessere, OBIETTIVO 7: Energia pulita e accessibile, OBIETTIVO 10: Riduzione della disuguaglianza, OBIETTIVO 13: Azione per il clima e OBIETTIVO 16: Istituzioni forti per la pace e la giustizia. Inoltre, affermano di preferire l'apprendimento di nuovi argomenti e argomenti attraverso attività interessanti, progetti e giochi attivi.

Conclusioni Generali

Secondo il sondaggio condotto nei paesi partner, gli argomenti più interessanti su cui lavorare per gli insegnanti sono GOAL 5: Parità di genere, GOAL 3: Salute e Benessere, GOAL 7: Energia Pulita, GOAL 13: Azione climatica e GOAL 16: Pace, Giustizia e Forti istituzioni. Dalla sintesi dei risultati delle due indagini per insegnanti e alunni, l'intero consorzio ha deciso di creare i giochi da tavolo concentrandosi sui 4 temi SDGs più interessanti:

SDG 3 – Buona salute e benessere

SDG 4 – Istruzione di qualità

SDG 7 – Energia economica e pulita

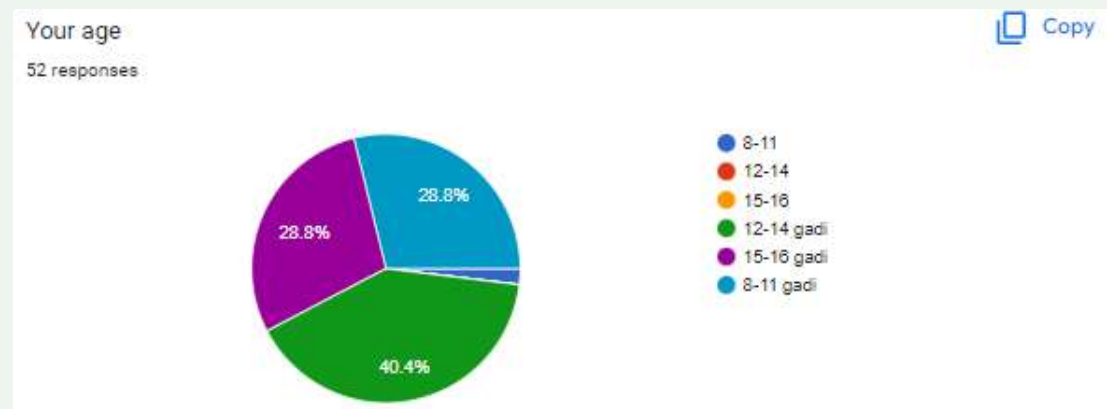




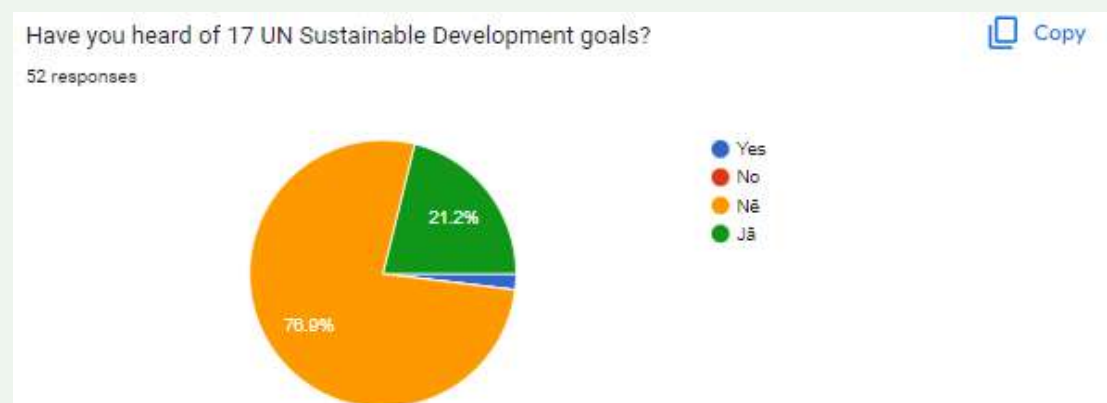
SDG 13 – Azione per il clima

Lettonia

1. Quanti anni hai?



2. Hai mai sentito parlare dei 17 obiettivi di sviluppo sostenibile dell'ONU?

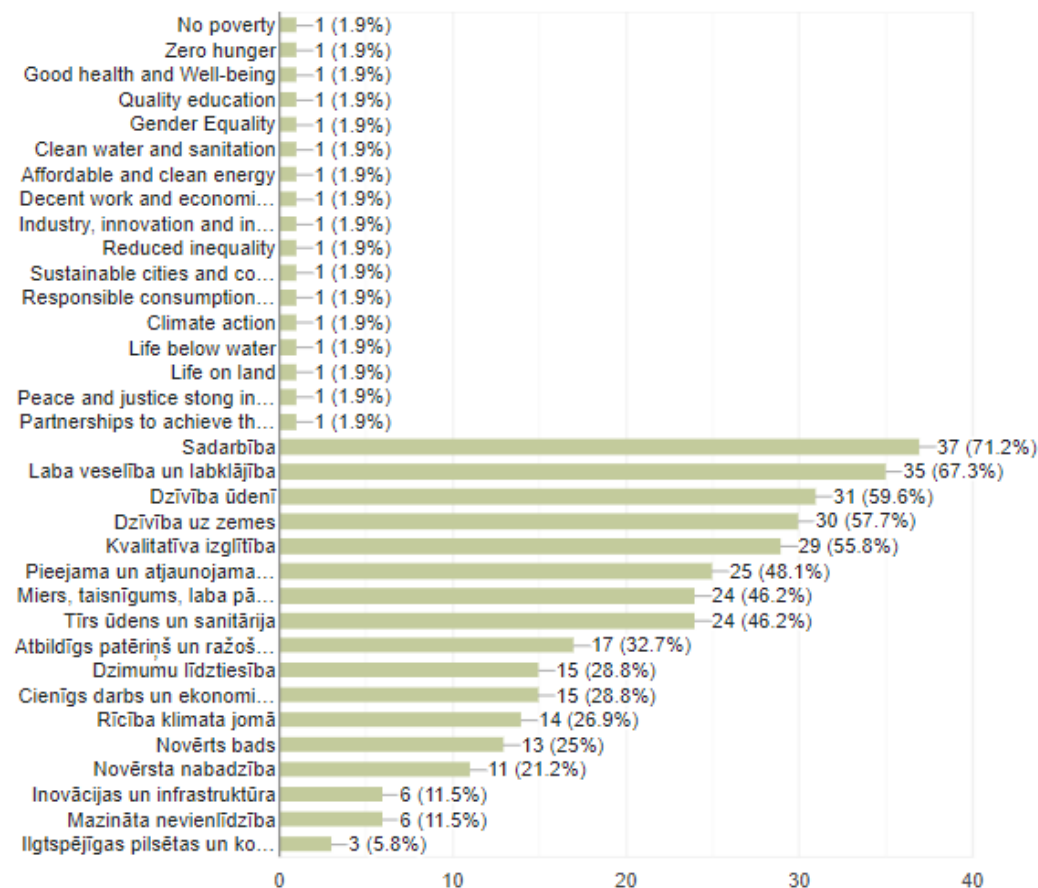




3. Avete parlato a scuola dei 17 obiettivi di sviluppo sostenibile dell'ONU?

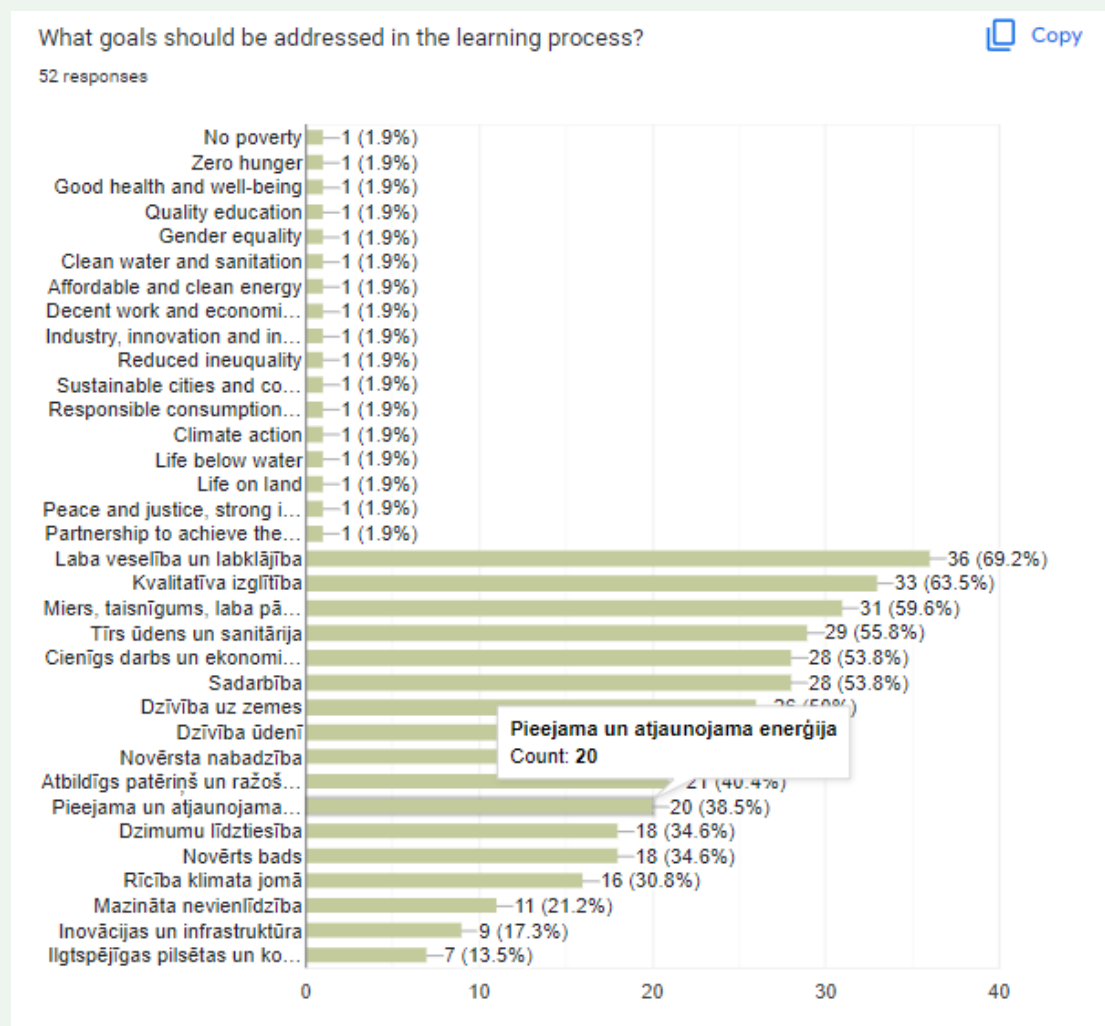
Have you acquired any of these 17 SDGs in your syllabus at school? (several answers possible) [Copy](#)

52 responses

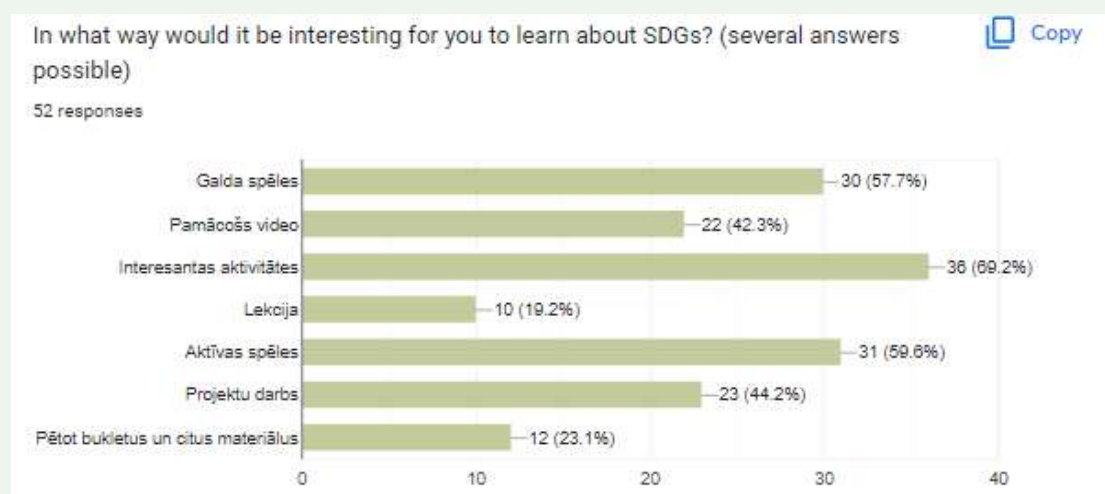




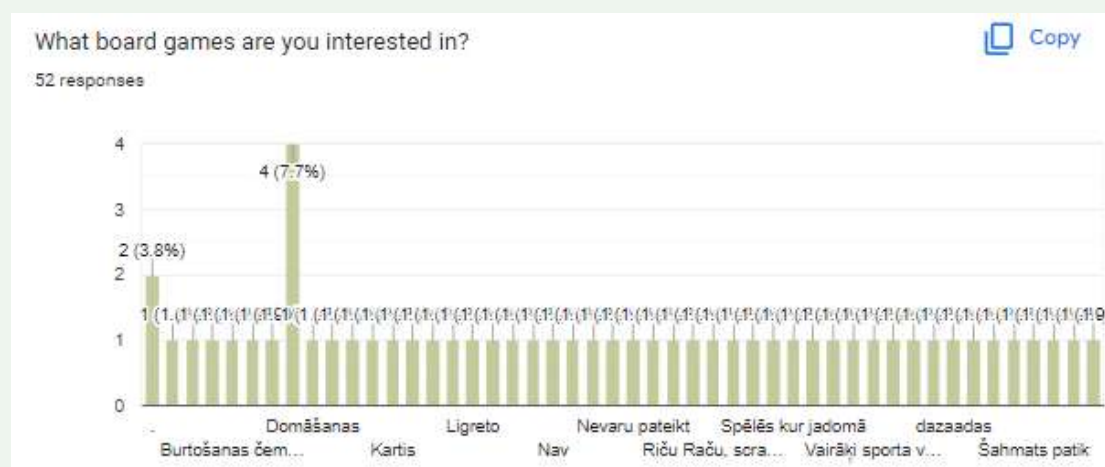
4. Quale obiettivo ti interessa maggiormente nel processo di apprendimento?



5. In quale modo vorresti parlare degli SDG's?



6A quali giochi da tavolo sei interessato? (puoi dire il nome del gioco del cinghiale o spiegarne le caratteristiche (con carte, gioco di ruolo, numero di giocatori, ecc.)



Conclusioni

I risultati del focus group degli insegnanti descrivono il supporto per un gioco educativo veloce e divertente progettato per aiutare a sensibilizzare sugli obiettivi con un focus su GOAL 3: Buona salute e benessere, GOAL 14: Vita sott'acqua, GOAL 15: Vita sulla terraferma, GOAL 4: Istruzione di qualità, GOAL 7: Energia accessibile e pulita, GOAL 16: Pace e giustizia Istituzioni forti, GOAL 6: Acqua pulita e servizi igienico-sanitari e fornire ai giocatori una serie di modi in cui possono aiutare personalmente a raggiungere il obiettivi. I giochi dovrebbero essere adatti a diversi gruppi di età e dimensioni con una trama interessante e uno stile visivo che combini divertimento e realismo, accattivanti e che diano una sfida continua, flessibili con un buon equilibrio tra sfida e ricompensa. Gli argomenti che dovrebbero essere preferibilmente inclusi nei giochi per le classi di livello primario sono Ambiente, Salute, Sostenibilità ambientale, Impatto sugli ecosistemi e Igiene.

Conclusioni generali

Secondo un sondaggio condotto nei paesi partner, gli argomenti più interessanti su cui lavorare per gli insegnanti sono: OBIETTIVO 5: Uguaglianza di genere, OBIETTIVO 3: Buona salute e benessere, OBIETTIVO 7: Energia pulita e accessibile, OBIETTIVO 13: Azione per il clima e OBIETTIVO 16: Istituzioni forti per la pace e la giustizia. Inoltre, hanno affermato di considerare i mezzi preferiti per insegnare agli alunni giochi da tavolo, giochi attivi e attività interessanti. L'intero consorzio ha deciso di creare i giochi da tavolo concentrandosi sui 4 temi SDGs più interessanti:

SDG 3 – Buona salute e benessere

SDG 4 – Istruzione di qualità

SDG 7 – Energia economica e pulita

SDG 13 – Azione per il clima



METODOLOGIE UTILIZZATE NEL PROGETTO

La Educational Design Research (ricerca sul design educativo) è un genere di ricerca in cui lo sviluppo iterativo di soluzioni a problemi educativi pratici e complessi fornisce l'ambiente per l'indagine scientifica. Le soluzioni possono essere prodotti educativi, processi, programmi o politiche. La ricerca sul design educativo non mira solo a risolvere problemi significativi che devono affrontare gli operatori educativi, ma allo stesso tempo cerca di scoprire nuove conoscenze che possano informare il lavoro di altri che affrontano problemi simili. Lavorare in modo sistematico e simultaneo verso questi due obiettivi è forse la caratteristica più determinante della ricerca sul design educativo.

Il Game-based learning, l'apprendimento basato sul gioco (GBL) è un approccio didattico che incorpora elementi e principi di gioco nelle attività educative per promuovere il coinvolgimento e la motivazione degli alunni. Ciò comporta l'utilizzo di meccaniche di gioco, come punti, badge, classifiche e sistemi di feedback, per migliorare l'esperienza di apprendimento.

Ad esempio, i punti possono essere utilizzati per tenere traccia dei progressi di un alunno e fornire ricompense per il raggiungimento di obiettivi specifici, come il completamento di un certo numero di compiti. I badge possono essere guadagnati dimostrando la padronanza di una particolare abilità o completando un compito impegnativo. Le classifiche possono essere utilizzate per favorire la competizione tra gli studenti, promuovendo l'impegno e la motivazione. I forum di discussione possono essere utilizzati per facilitare la collaborazione e l'apprendimento tra pari.

Il GBL può essere svolto utilizzando giochi digitali o non digitali, come giochi di ruolo, giochi da tavolo o giochi di carte. I giochi digitali possono includere simulazioni che consentono agli alunni di sperimentare scenari del mondo reale e sviluppare capacità di risoluzione dei problemi. In questo modo, GBL offre un'esperienza di apprendimento attivo che incoraggia il pensiero critico e promuove la creatività.

Nel complesso, GBL offre un approccio unico all'apprendimento che sfrutta l'impegno e la motivazione dei giochi per migliorare l'esperienza educativa. Incorporando i principi del gioco nelle attività educative, GBL offre un modo divertente ed efficace per promuovere l'apprendimento degli alunni.





L'IMPORTANZA DI UTILIZZARE LA GAME-BASED LEARNING NELLE SCUOLE

Game-based learning (GBL) è una metodologia di insegnamento che ha guadagnato popolarità negli ultimi anni poiché gli educatori cercano nuovi modi per coinvolgere gli alunni e promuovere migliori risultati di apprendimento. Fondamentalmente, GBL prevede l'integrazione di elementi di gioco, meccanismi e principi nelle attività di apprendimento, con l'obiettivo di promuovere il coinvolgimento e la motivazione degli alunni.

GBL offre numerosi vantaggi a studenti, insegnanti e scuole. Forse la cosa più importante è che può essere uno strumento potente per aumentare il coinvolgimento e la motivazione degli studenti. I giochi sono intrinsecamente coinvolgenti e possono catturare l'attenzione degli alunni in un modo che i metodi di insegnamento tradizionali spesso non riescono a fare. Rendendo l'apprendimento divertente e interattivo, GBL può aiutare gli alunni a essere maggiormente coinvolti nel proprio apprendimento, portando a risultati migliori.

Un altro vantaggio chiave del GBL è che promuove l'apprendimento attivo. Nei modelli di insegnamento tradizionali, gli alunni sono spesso destinatari passivi di informazioni, ma in GBL sono attivamente coinvolti nel processo di apprendimento. I giochi richiedono agli alunni di prendere decisioni, risolvere problemi e impegnarsi nel pensiero critico, tutte abilità importanti per il successo a scuola e oltre.

GBL consente anche l'apprendimento individualizzato. I giochi possono essere personalizzati per soddisfare le esigenze e gli stili di apprendimento dei singoli alunni, consentendo loro di lavorare al proprio ritmo e ricevere feedback e supporto personalizzati. Questo può aiutare gli alunni che possono avere difficoltà in contesti scolastici tradizionali ad avere successo e sentirsi più sicuri delle proprie capacità.

La collaborazione è un altro vantaggio di GBL. Molti giochi richiedono lavoro di squadra e comunicazione, che possono aiutare gli alunni a sviluppare importanti abilità sociali ed emotive. Lavorare insieme verso un obiettivo comune può anche promuovere un senso di comunità e appartenenza, che è importante per creare un ambiente di apprendimento positivo.

Infine, GBL può promuovere lo sviluppo di un'ampia gamma di abilità, tra cui alfabetizzazione, matematica, alfabetizzazione digitale, creatività e risoluzione dei problemi. I giochi possono offrire agli alunni l'opportunità di praticare e applicare queste abilità in modo divertente e coinvolgente, aiutandoli a sviluppare le abilità di cui hanno bisogno per avere successo sia a scuola che nelle loro future carriere.



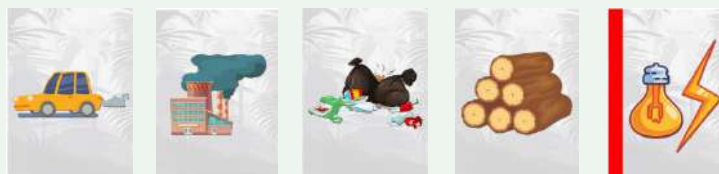
I GIOCHI DA TAVOLO E LE LORO REGOLE

CAMBIAMENTO CLIMATICO – Gioco da tavolo

COME IMPOSTARE IL GIOCO

1. Stampa le 26 pagine. Vi consigliamo di farlo, possibilmente su cartoncino, per aumentare il peso delle carte. Dovrai incollare la parte anteriore e posteriore come descritto di seguito.
2. **Mazzo di carte personaggio** (60 carte, 12 personaggi). Ogni personaggio ha 5 carte: sul davanti, alcune delle cause umane che contribuiscono al cambiamento climatico e sul retro, l'immagine del personaggio.

Avanti

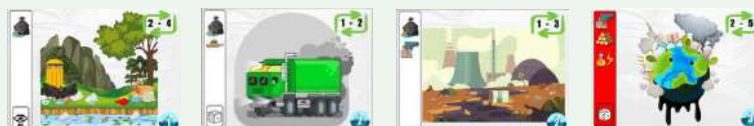


Retro



3. **Mazzo di carte Cambiamento Climatico** (48 carte disposte orizzontalmente): tutte le carte avranno lo stesso dorso. La parte anteriore sarà diversa in ogni caso.

Avanti



Retro



4. **Carte Fine Gioco** (1 carta posata orizzontalmente): ha lo stesso retro delle carte Cambiamento Climatico e l'icona STOP sul davanti.

Avanti



Retro





5. Per facilitare il mescolamento, dovrai mettere le carte nella manica per giocare comodamente (dimensioni buste standard 63,5 mm x 88 mm).
6. Avrai anche bisogno di un dado a 6 facce.

INTRODUZIONE

 **2-5 players**

 **Da 4 anni**

 **20 minuti**

Il cambiamento climatico è un fatto innegabile. L'azione umana contribuisce negativamente attraverso l'emissione di gas inquinanti, l'accumulo di rifiuti, la deforestazione o l'eccessivo consumo di energia. Per cercare di correggerlo, dovrai riconoscere queste cause e cercare di esserne consapevole nella tua vita quotidiana. Sarai in grado di ricordare cosa stiamo facendo di sbagliato in un dato momento con il nostro amato pianeta Terra?

OBIETTIVO DEL GIOCO

Il tuo obiettivo è ottenere punti vittoria. Per fare ciò, devi visualizzare le cause del cambiamento climatico sulle tue carte personaggio nello stesso ordine richiesto dalla carta **Cambiamento Climatico**. Questo compito non sarà facile, poiché le tue carte personaggio cambieranno posizione durante il gioco e dovrai ricordare il nuovo ordine delle cause del cambiamento climatico.

COMPONENTI



60 personaggi / cause



36 Carte Cambiamento climatico



12 Carte Cambiamento climatico (spreco di energia)



1 Carta Fine Gioco



1 dado

PREPARAZIONE

1 - Sono disponibili 12 caratteri. Ogni giocatore dovrà sceglierne una con le carte ad essa associate (4 carte del gioco base + 1 carta espansione con banda laterale rossa).



2 - Decidete insieme se giocare o meno all'espansione (l'espansione è più complessa e non è consigliata ai principianti o ai bambini piccoli).

RACCOMANDAZIONI PER GIOCARE AL GIOCO BASE:

BAMBINI 4 - 5 ANNI: I bambini di questa età possono avere la carta in posizione 4 sempre a faccia in su. **BAMBINI 6-10 ANNI:** possono giocare con le 4 carte coperte.

RACCOMANDAZIONI PER GIOCARE CON L'ESPANSIONE:

BAMBINI SOPRA I 10 ANNI: possono aggiungere la 5° carta che comprende causa ENERGIA SPRECO. Queste carte aumentano la difficoltà.



Hanno una striscia laterale rossa. Se decidi di giocare con l'espansione, dovrai aggiungere al mazzo Cambiamento Climatico le carte Spreco di energia.



NOTA: Il gioco può essere giocato da bambini di età diverse comprese tutte e cinque le carte.

Tieni semplicemente la carta in posizione 5 sempre a faccia in su per i bambini che potrebbero averne bisogno per uniformare la difficoltà. Anche i bambini molto piccoli possono giocare con gli adulti mantenendo le carte dei bambini nelle posizioni 4 e 5 scoperte.

3 - Disporre le carte in fila orizzontale davanti al giocatore. Questa sarà la loro area di gioco. Le carte dovrebbero essere visibili dalla parte del personaggio, cercando di memorizzare in partenza le cause del cambiamento climatico che si celano sotto (TRASPORTI INQUINANTI, EMISSIONI INDUSTRIALI DI CO2, RIFIUTI, DEFORESTAZIONE per il gioco base e DISPERSIONE DI ENERGIA per l'espansione). Il giocatore le posizionerà a faccia in giù nell'ordine che preferisce. Questo segnerà la sua posizione di partenza.



Posizione 1 Posizione 2 Posizione 3 Posizione 4



ESEMPIO di gioco *SENZA* espansione.

4 - Mescola le carte Cambiamento Climatico. Separate le ultime 10 carte del mazzo da 4 e mescolate tra di esse la carta Fine Gioco. Metti queste 11 carte in fondo al mazzo delle carte Cambiamento Climatico e non rimescolarlo.



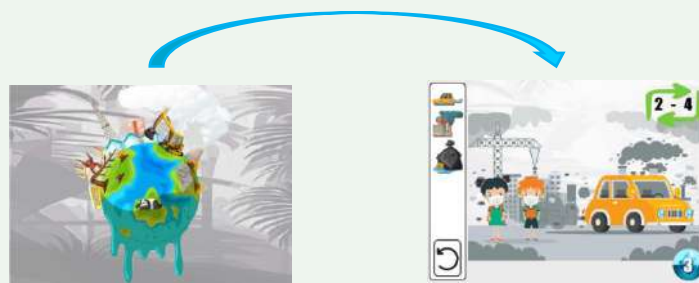
Lascia il mazzo a faccia in giù con l'immagine Cambiamento climatico in bella vista al centro del tavolo alla portata di tutti i giocatori. Gli scarti devono essere messi accanto a questo mazzo.

NOTA: per partite più brevi, puoi rimuovere da 5 a 10 carte dal mazzo **SENZA GUARDARE** e scartare questa carta Fine Gioco.

5 - Posiziona il dado accanto al mazzo Cambiamento Climatico e scegli il primo giocatore (puoi farlo tirando il dado se vuoi).

COME SI GIOCA

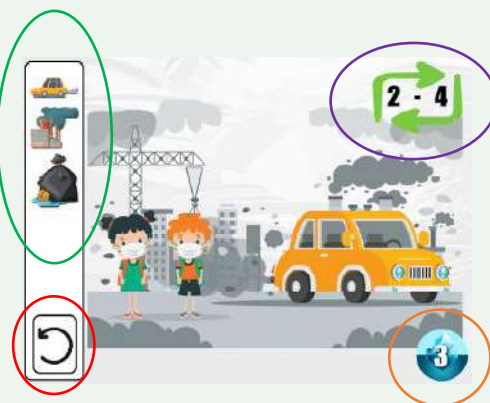
Il primo giocatore scopre la prima carta del mazzo Cambiamenti Climatici.



Oltre all'immagine centrale, puoi trovare diverse icone:

**CAUSE DEL
CAMBIAMENTO
CLIMATICO
NECESSARIE PER
REALIZZARE CARTE**

EFFETTO



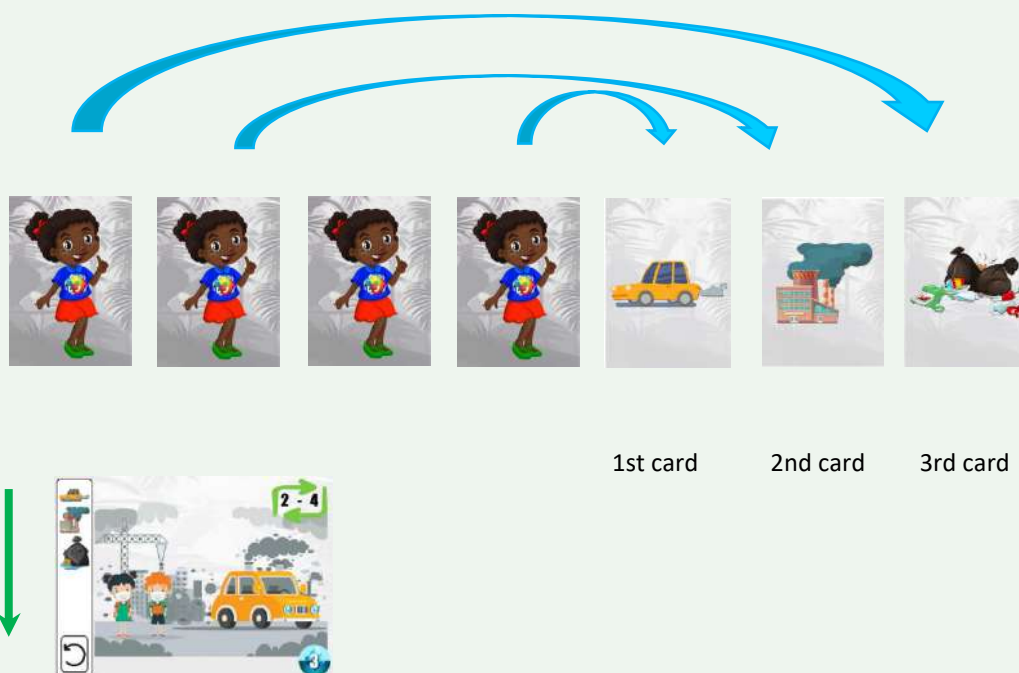
**SCAMBIO
DI POSIZIONE
CARTE**

**PUNTI
VINCENTI**



Una volta visualizzata la carta Cambiamento Climatico, devi girare le tue carte personaggio che mostrano le stesse cause di cambiamento climatico della carta Cambiamento Climatico. **Se c'è più di una causa, devi presentarle nell'ordine corretto (dall'alto verso il basso).**

Esempio: per ottenere questa carta Cambiamento Climatico (per 3 punti vittoria), dovevi girare le carte Trasporti inquinanti, Emissioni di CO2 industriali e Rifiuti in quest'ordine (lasciandole nella stessa posizione).



SE HAI CAPITO BENE:

1°) Prendi la carta Cambiamento Climatico e i suoi punti Vittoria. Posizionalo a faccia in su su un lato nella tua area di gioco. 2°) Gira tutte le tue carte personaggio a faccia in giù e senza guardare le carte, scambia la posizione delle carte come mostrato sulla carta Cambiamento Climatico.

In questo esempio, cambieremo la carta in posizione 2 con la carta in posizione 4.



3°) Applicare l'effetto della carta se ne ha uno.

Come puoi vedere, le tue carte personaggio e le relative cause del cambiamento climatico cambieranno posizione durante il gioco. Devi usare la tua buona memoria per ottenere la vittoria. NOTA: Per i bambini dai 4 - 5 anni o che hanno ancora difficoltà a memorizzare le posizioni delle carte, è possibile posizionare la carta in posizione 4 sempre a faccia in su, in modo che se, ad esempio, ne dovessero essere 2



scambiata con 4, la nuova carta posta in posizione 4 rimarrebbe a faccia in su, mentre la carta che si è spostata in posizione 2 tornerebbe a faccia in giù.

SE FALLISCI:

Rimuovi la carta impossibile da vincere e mettila a faccia in su in una pila degli scarti accanto al mazzo di pesca del cambiamento climatico. Devi consegnare una carta Cambiamento climatico vinta in precedenza come penalità (puoi scegliere tra tutte le carte che hai vinto), mettendola nella pila degli scarti insieme alla carta persa. Se non hai ancora vinto alcuna carta, non ci sono penalità. Una volta che il successo o il fallimento è stato risolto e l'effetto, se presente, è stato applicato, il gioco continua con il giocatore alla tua sinistra (a meno che la direzione non sia stata alterata da uno degli effetti). Il nuovo giocatore a sua volta mostrerà una nuova carta dal mazzo Cambiamento Climatico e cercherà di visualizzare correttamente le energie nell'ordine corretto per ottenerla.

EFFETTI

Puoi trovare 5 diversi tipi di **effetti** (gli effetti si applicano SOLO se la carta è stata ottenuta)



Cambia la direzione del gioco. Il gioco comincia in senso orario.



Salta il turno del giocatore successivo.



Il giocatore che ha ottenuto la carta può guardare le sue carte personaggio per ricordare la posizione delle energie ma senza alterare l'ordine delle carte.



Tutti i giocatori possono guardare le proprie carte personaggio per ricordare la posizione delle energie, ma senza alterarne l'ordine.

Tira i dadi.



- **Se esce 1, 2, 3 o 4:** gli altri giocatori devono scambiarsi, **SENZA GUARDARE**, la posizione di due delle loro carte (a loro scelta). Esempio: scambia la carta 1 con la carta 4.

- **Se esce 5 o 6:** SOLO il giocatore che ha pescato la carta deve scambiare, **SENZA GUARDARE**, due delle sue carte (a sua scelta).



Carta Fine del Gioco

FIN DEL GIOCO: Il gioco termina nel momento in cui appare la carta Fine del gioco. Se hai scelto di rimuovere le carte per abbreviare il gioco, il gioco terminerà quando verrà giocata l'ultima carta del mazzo Cambiamento climatico.

VINCE IL GIOCO il giocatore con più PUNTI VINCENTI. In caso di punteggio uguale la vittoria è condivisa.

ENERGIA VERDE – Gioco da tavolo

CME IMPOSTARE IL GIOCO

1. Stampa le 26 pagine. Vi consigliamo di farlo, possibilmente su cartoncino, per aumentare il peso delle carte. Dovrai incollare la parte anteriore e posteriore come descritto di seguito.
2. **Mazzo di carte personaggio** (60 carte, 12 personaggi). Ogni personaggio ha 5 carte: sul davanti, alcune delle cause umane che contribuiscono al cambiamento climatico e sul retro, l'immagine del personaggio.

Avanti



Retro



3. **Mazzo di carte Energia Verde** (48 carte disposte orizzontalmente): tutte le carte devono avere lo stesso dorso. Il lato anteriore sarà diverso in ogni caso.

Avanti



Retro



1. **Carte Fide del gioco** (1 carta posata orizzontalmente): ha lo stesso retro delle carte Energia Verde e l'icona STOP sul davanti.

Avanti





Retro



2. Per facilitare il mescolamento, dovrai mettere le carte nella manica per giocare comodamente (dimensioni buste standard 63,5 mm x 88 mm).

3. Avrai anche bisogno di un dado a 6 facce.

INTRODUCTIONE



2-5 players



Da 4 anni



20 minuti

Il nostro pianeta è in pericolo. Abbiamo bisogno del tuo aiuto per far sì che la trasformazione del modello energetico avvenga alla velocità necessaria per salvare nostra madre Terra. Per fare questo, dovrai gestire nel modo giusto le energie rinnovabili e verdi. Sarai in grado di ricordare dove è necessario il giusto tipo di energia in un dato momento?

OBIETTIVO DEL GIOCO

Il tuo obiettivo è ottenere punti vittoria. Per fare ciò, devi visualizzare l'energia delle tue carte personaggio nello stesso ordine richiesto dalla carta Energia Verde. Questo compito non sarà facile, poiché le tue carte personaggio cambieranno posizione durante il gioco e dovrai ricordare il nuovo ordine in cui sono disposte le energie.

COMPONENTI



60 personaggi / Carte Energia



36 Carte Energia Verde



12 Carte Energia Verde
(espansione biodiesel)



1 Carta Fine Gioco



1 dado

PREPARAZIONE

1 - Sono disponibili 12 caratteri. Ogni giocatore dovrà sceglierne una con le carte ad essa associate (4 carte del gioco base + 1 carta espansione con banda laterale rossa).

2 - Decidete insieme se giocare o meno all'espansione (l'espansione è più complessa e non è consigliata ai principianti o ai bambini piccoli).

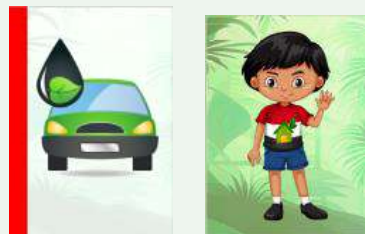
RACCOMANDAZIONI PER GIOCARE AL GIOCO BASE:

BAMBINI 4 - 5 ANNI: I bambini di questa età possono avere la carta in posizione 4 sempre a faccia in su.

BAMBINI 6-10 ANNI: possono giocare con le 4 carte coperte.

RACCOMANDAZIONI PER GIOCARE CON L'ESPANSIONE:

BAMBINI SOPRA I 10 ANNI: possono aggiungere la 5° carta che comprende l'energia BIODIESEL. Queste carte aumentano la difficoltà.



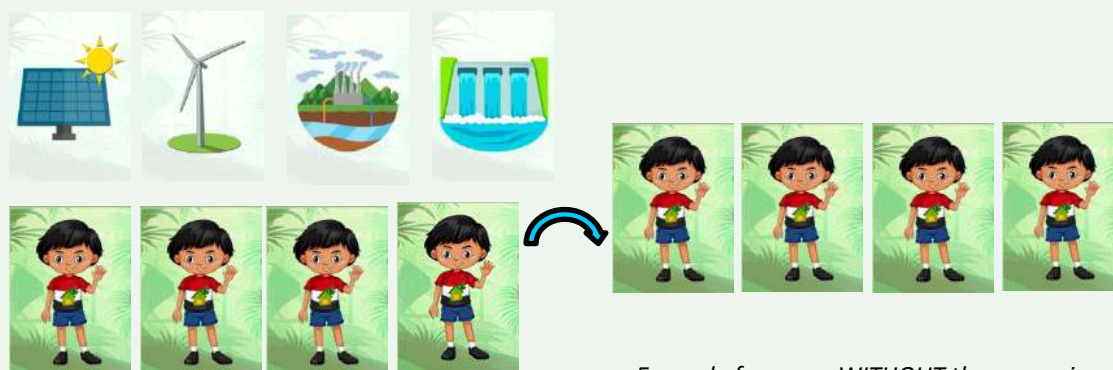
Hanno una **striscia laterale rossa**. Se decidi di giocare con l'espansione, **dovrai aggiungere** al mazzo Green Energy la carta Biodiesel.



NOTA: Il gioco può essere giocato da bambini di età diverse comprese tutte e cinque le carte.

Tieni semplicemente la carta in posizione 5 sempre a faccia in su per i bambini che potrebbero averne bisogno per uniformare la difficoltà. Anche i bambini molto piccoli possono giocare con gli adulti mantenendo le carte dei bambini nelle posizioni 4 e 5 scoperte.

3 - Disporre le carte in fila orizzontale davanti al giocatore. Questa sarà la loro area di gioco. Le carte dovrebbero essere visibili sul lato del personaggio, cercando di memorizzare le energie sottostanti (SOLARE, VENTO, GEOTERMICA e IDRAULICA dal gioco base e BIODIESEL per l'espansione). Il giocatore le posizionerà a faccia in giù nell'ordine che preferisce. Questo segnerà la sua posizione di partenza.



Example for game *WITHOUT* the expansion.
Position 1 Position 2 Position 3 Position 4

4 - Mescola le carte Energia Verde. Separa le ultime 10 carte dal mazzo e mescola tra di esse la carta Fine Gioco. Metti queste 11 carte in fondo al mazzo Energia Verde e non rimescolare il mazzo. Lascia il mazzo coperto con l'immagine Green Energy in bella vista al centro del tavolo alla portata di tutti i giocatori. Gli scarti devono essere messi accanto a questo mazzo.

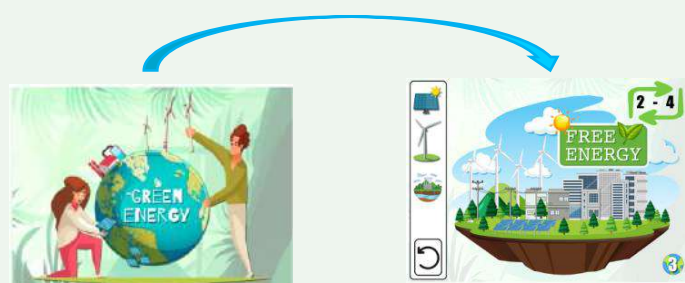
NOTA: per partite più brevi, puoi rimuovere da 5 a 10 carte dal mazzo SENZA GUARDARE e scartare questa carta Fine Gioco.



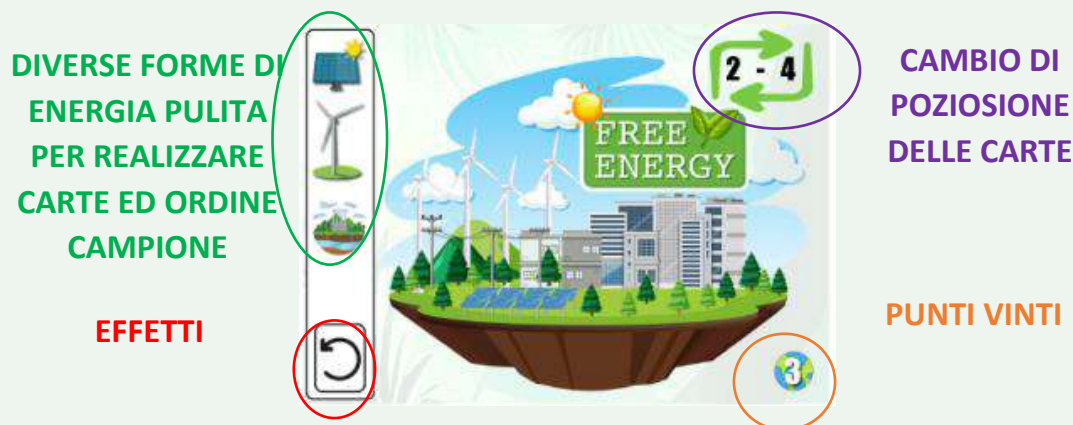
5 - Posiziona il dado accanto al mazzo Green Energy e scegli il primo giocatore (puoi farlo tirando il dado se vuoi).

COME SI GIOCA

Il primo giocatore scopre la prima carta del mazzo Energia Verde.



Oltre all'immagine centrale, puoi trovare diverse icone:



Una volta visualizzata la carta Energia Verde, devi girare le tue carte personaggio che mostrano le stesse energie della carta Energia Verde. **Se c'è più di un'energia, devi alzarle nell'ordine corretto (dall'alto verso il basso).**

Esempio: per ottenere questa carta Energia Verde (per 3 punti vittoria), dovevi girare le carte solare, eolica e geotermica in quest'ordine (lasciandole nella stessa posizione).



SE HAI SUPERATO LA PROVA:

1° Prendi la carta Energia Verde e i suoi punti Vittoria. Posizionalo a faccia in su su un lato nella tua area di gioco.

2° Rimetti a faccia in giù tutte le tue carte personaggio e senza guardare le carte, scambia la posizione delle carte come indicato sulla carta Energia Verde ottenuta.

In questo esempio, cambieremo la carta in posizione 2 con la carta in posizione 4.



3° Applica l'effetto della carta se ne ha uno.

Come puoi vedere, le tue carte personaggio e le loro energie corrispondenti cambieranno posizione durante il gioco. Devi usare la tua buona memoria per ottenere la vittoria.

NOTA: Per i bambini dai 4 - 5 anni o che hanno ancora difficoltà a memorizzare le posizioni delle carte, è possibile posizionare la carta in posizione 4 sempre a faccia in su, in modo che se, ad esempio, si dovesse scambiare 2 con 4, la nuova carta posta in posizione 4 rimarrebbe a faccia in su, mentre la carta che si è spostata in posizione 2 tornerebbe a faccia in giù.

SE FALLISCI LA PROVA:

Rimuovi la carta impossibile da vincere e mettila a faccia in su in una pila degli scarti accanto al mazzo di pesca dell'Energia Verde. Devi consegnare una carta Energia Verde precedentemente vinta come penalità (puoi scegliere tra tutte le carte che hai vinto), mettendola nella pila degli scarti insieme alla carta persa. Se non hai ancora vinto alcuna carta, non ci sono penalità.

Una volta che il successo o il fallimento è stato risolto e l'effetto, se presente, è stato applicato, il gioco continua con il giocatore alla tua sinistra (a meno che la direzione non sia stata alterata da uno degli **effetti**). Il nuovo giocatore a sua volta mostrerà una nuova carta dal mazzo Energia Verde e cercherà di visualizzare correttamente le energie nell'ordine corretto per ottenerla.

EFFECTTI

Puoi trovare 5 diversi tipi di **effetti** (gli effetti si applicano SOLO se la carta è stata ottenuta)



Cambia la direzione del gioco. Il gioco inizia in senso orario.



Salta il turno del giocatore successivo.



Il giocatore che ha ottenuto la carta può guardare le sue carte personaggio per ricordare la posizione delle energie ma senza alterare l'ordine delle carte



Tutti i giocatori possono guardare le proprie carte personaggio per ricordare la posizione delle energie, ma senza alterarne l'ordine.



Tira i dadi.

- **Se esce 1, 2, 3 o 4:** gli altri giocatori devono scambiarsi, **SENZA GUARDARE**, la posizione di due delle loro carte (a loro scelta). Esempio: scambia la carta 1 con la carta 4.

- **Se esce 5 o 6:** **SOLO** il giocatore che ha pescato la carta deve scambiare, **SENZA GUARDARE**, due delle sue carte (a sua scelta).

FINDE DEL GIOCO:

Il gioco termina nel momento in cui appare la carta Fine del gioco. Se scegli di rimuovere le carte per abbreviare il gioco, il gioco terminerà quando verrà giocata l'ultima carta del mazzo Energia Verde..



Carta Fine del Gioco

VINCE IL GIOCO: Il giocatore con più **PUNTI VINCENTI**. In caso di pareggio, I giocatori condividono la vittoria.



VITA SANA – Gioco da tavolo

COME IMPOSTARE IL GIOCO

1. **Stampa le 26 pagine.** Ti consigliamo di farlo su cartone, se possibile, per aumentare il peso delle carte. Dovrai incollare la parte anteriore e posteriore come descritto di seguito.
2. **Mazzo di carte personaggio (60 carte, 12 personaggi).** Ogni personaggio ha 5 carte: sul davanti i tipi di energia e sul retro l'immagine del personaggio.

Avanti



Retro



3. **Mazzo di carte Vita sana (48 carte disposte orizzontalmente):** tutte le carte devono avere lo stesso dorso. Il lato anteriore sarà diverso in ogni caso.

Avanti



Retro



4. **Carta Fine del Gioco (1 carta posata orizzontalmente):** ha lo stesso retro delle carte Energia Verde e l'icona STOP sul davanti.

Avanti



Retro





5. Per facilitare il mescolamento, dovrai mettere le carte nella manica per giocare comodamente (dimensioni buste standard 63,5 mm x 88 mm).
6. Avrai anche bisogno di un dado a 6 facce.

INTRODUZIONE

 **2-5 players**

 **Da 4 anni**

 **20 minuti**

Il nostro corpo non è al meglio. L'uso eccessivo dei dispositivi digitali e dei mezzi di trasporto, la televisione in streaming, le lunghe giornate di studio... stanno causando uno stile di vita sedentario e ciò che questo comporta come un danno per la nostra salute. Ma siamo ancora in tempo per migliorare il nostro corpo se riusciamo a cambiare certe abitudini e condurre una vita sana. Riesci a ricordare quali sane abitudini seguire in ogni momento?

OBIETTIVO DEL GIOCO

Il tuo obiettivo è ottenere punti vittoria. Per fare ciò, devi mostrare le abitudini sane delle tue carte personaggio nello stesso ordine richiesto dalla carta Healthy Life. Questo compito non sarà facile, poiché le tue carte personaggio cambieranno posizione durante il gioco e dovrai ricordare il nuovo ordine delle tue sane abitudini.

COMPONENTI



60 personaggi / Carte Abitudini



36 Carte Vita sana



12 Carte Vita Sana (espansione Igiene personale)



1 Carta fine del Gioco



1 dado

PREPARAZIONE

1 - Sono disponibili 12 caratteri. Ogni giocatore dovrà sceglierne una con le carte ad essa associate (4 carte del gioco base + 1 carta espansione con banda laterale rossa).



2 - Decidete insieme se giocare o meno all'espansione (l'espansione è più complessa e non è consigliata ai principianti o ai bambini piccoli).

RACCOMANDAZIONI PER GIOCARE AL GIOCO BASE:

BAMBINI 4 - 5 ANNI: I bambini di questa età possono avere la carta in posizione 4 sempre a faccia in su.

BAMBINI 6-10 ANNI: possono giocare con tutte e 4 le carte coperte.

RACCOMANDAZIONI PER GIOCARE CON L'ESPANSIONE:

BAMBINI SOPRA I 10 ANNI: possono aggiungere la 5° carta che comprende l'abito. **IGIENE PERSONALE.** Queste carte aumentano la difficoltà. Hanno una striscia laterale rossa.



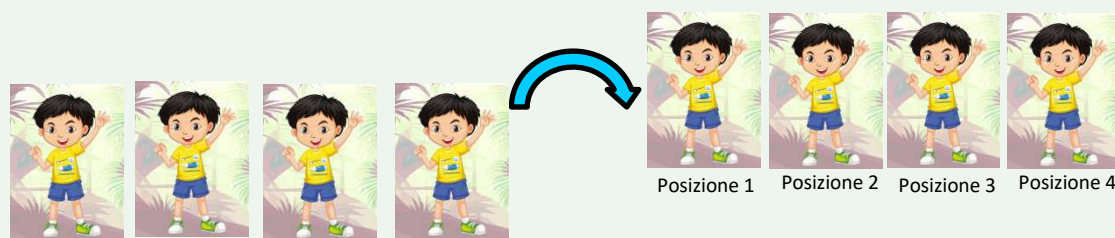
Se decidi di giocare con l'espansione, **dovrai aggiungere** al mazzo Vita Sana le carte per l'igiene personale.



NOTA: Il gioco può essere giocato da bambini di età diverse comprese tutte e cinque le carte. Tieni semplicemente la carta in posizione 5 sempre a faccia in su per i bambini che potrebbero averne bisogno per uniformare la difficoltà. Anche i bambini molto piccoli possono giocare con gli adulti mantenendo le carte dei bambini nelle posizioni 4 e 5 scoperte.

3 - Disporre le carte in fila orizzontale davanti al giocatore. Questa sarà la loro area di gioco. Le carte dovrebbero essere visibili sul lato del personaggio, cercando di memorizzare le sane abitudini sottostanti (**ALIMENTAZIONE SANA, ESERCIZIO FISICO, RELAZIONI SOCIALI e SONNO** dal gioco base e **IGIENE PERSONALE** per l'espansione). Li metti a faccia in giù nell'ordine che preferisci. Questo segnerà la tua posizione di partenza.





Esempio di gioco SENZA espansione.

4 - Mescolate le carte Healthy Life. Separa le ultime 10 carte dal mazzo e mescola tra di esse la carta Fine Gioco. Metti queste 11 carte in fondo al mazzo Healthy Life e non rimescolare il mazzo.

Posiziona il mazzo a faccia in giù con l'immagine Healthy Life in bella vista al centro del tavolo alla portata di tutti i giocatori. Gli scarti devono essere messi accanto a questo mazzo.

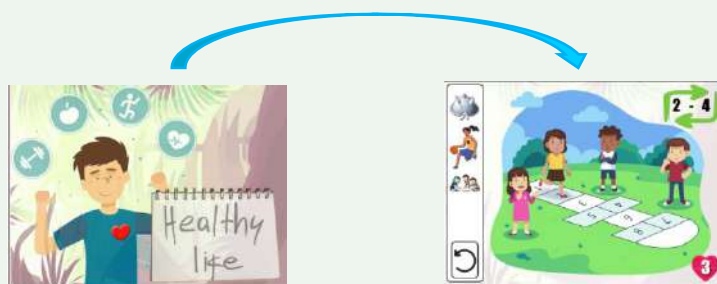
NOTA: per partite più brevi, puoi rimuovere da 5 a 10 carte dal mazzo senza guardare e scartare questa carta Fine Gioco.



5 - Posiziona il dado accanto al mazzo Vita Sana scegli il primo giocatore (puoi farlo tirando il dado se vuoi).

COME GIOCARE

Il primo giocatore scopre la prima carta del mazzo Vita Sana.

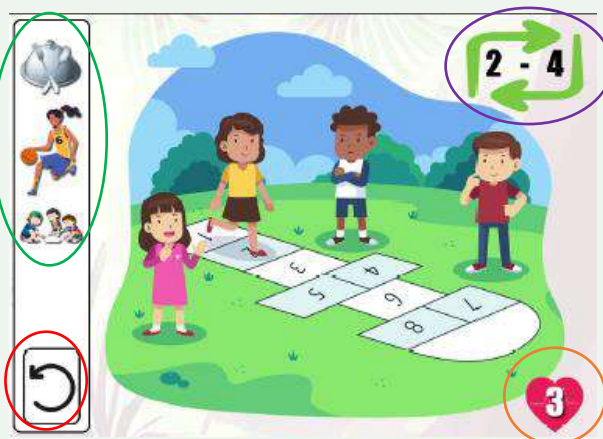


Oltre all'immagine centrale, puoi trovare diverse icone:



ESEMPI DI SANE
ABITUDINI PER
REALIZZARE
CARTE E ORDINE
CAMPIONE

EFFETTI



SCAMBIO DI
POSIZIONE
DELLE CARTE

PUNTI
VINCENTI

Una volta visualizzata la carta Vita Sana, devi girare le tue carte personaggio che mostrano le stesse sane abitudini della carta Vita Sana. **Se c'è più di una sana abitudine, devi alzarle nell'ordine corretto (dall'alto verso il basso).**

Esempio: per ottenere questa carta Vita Sana (per 3 punti vittoria), dovresti girare le carte Alimentazione Sana, Esercizio Fisico e Relazioni Sociali in quest'ordine (lasciandole nella stessa posizione).



SE HAI SUPERATO LA PROVA:

1° Prendi la carta Vita Sana e i suoi punti Vittoria. Posizionalo a faccia in su su un lato nella tua area di gioco.

2° Metti di nuovo tutte le tue carte personaggio a faccia in giù e senza guardare le carte, scambia la posizione delle carte come mostrato sulla carta Vita Sana.

In questo esempio, cambieremo la carta in posizione 2 con la carta in posizione 4.



3° Applicare l'effetto della carta se ne ha uno.

Come puoi vedere, le tue carte personaggio e le loro corrispondenti sane abitudini cambieranno posizione durante il gioco. Devi usare la tua buona memoria per ottenere la vittoria.

NOTA: Per i bambini dai 4 - 5 anni o che hanno ancora difficoltà a memorizzare le posizioni delle carte, è possibile posizionare la carta in posizione 4 sempre a faccia in su, in modo che se, ad esempio, si dovesse scambiare 2 con 4, la nuova carta posta in posizione 4 rimarrebbe a faccia in su, mentre la carta che si è spostata in posizione 2 tornerebbe a faccia in giù.

SE FALLISCI:

Rimuovi la carta impossibile da vincere e mettila a faccia in su in una pila degli scarti accanto al mazzo di pesca Healthy Life. Devi consegnare una carta Healthy Life vinta in precedenza come penalità (puoi scegliere tra tutte le carte pescate), mettendola nella pila degli scarti insieme alla carta persa. Se non hai ancora vinto alcuna carta, non ci sono penalità.

Una volta che il successo o il fallimento è stato risolto e l'effetto, se presente, è stato applicato, il gioco continua con il giocatore alla tua sinistra (a meno che la direzione non sia stata alterata da uno degli effetti). Il nuovo giocatore a sua volta mostrerà una nuova carta dal mazzo Healthy Life e cercherà di visualizzare correttamente le abitudini sane nell'ordine corretto per ottenerlo.

EFFETTI

Puoi trovare 5 diversi tipi di **effetti** (gli effetti si applicano SOLO se la carta è stata ottenuta)



Cambia la direzione del gioco. Il gioco inizia in senso orario.



Salta il turno del giocatore successivo.



Il giocatore che ha ottenuto la carta può guardare le sue carte personaggio per ricordare la posizione delle energie ma senza alterare l'ordine delle carte.



ALL

Tutti i giocatori possono guardare le proprie carte personaggio per ricordare la posizione delle energie, ma senza alterarne l'ordine.



Tira i dadi.

- **Se esce 1, 2, 3 o 4:** gli altri giocatori devono scambiarsi, **SENZA GUARDARE**, la posizione di due delle loro carte (a loro scelta). Esempio: scambia la carta 1 con la carta 4.

- **Se esce 5 o 6:** SOLO il giocatore che ha pescato la carta deve scambiare, **SENZA GUARDARE**, due delle sue carte (a sua scelta).

FINE DEL GIOCO:

Il gioco finisce quando appare la carta Fine del gioco. Se hai scelto di rimuovere le carte per accorciare il gioco, il gioco terminerà quando verrà giocata l'ultima carta del mazzo Vita Sana.



Carta Fine del Gioco

VINCE IL GIOCO il giocatore con più PUNTI VINCENTI. In caso di pareggio, i giocatori condividono la vittoria.



CACCIATORI DI RIFIUTI – Gioco da tavolo

COME IMPOSTARE IL GIOCO

1. Stampa le 26 pagine. Ti consigliamo di farlo su cartone, se possibile, per aumentare il peso delle carte. Dovrai incollare la parte anteriore e posteriore come descritto di seguito.

2. **Mazzo di carte personaggio** (60 carte, 12 personaggi). Ogni personaggio ha 5 carte: sul davanti, i tipi di bidoni della raccolta differenziata e sul retro l'immagine del personaggio.

Avanti



Retro



3. **Mazzo di carte Cacciatori di Rifiuti** (48 carte disposte orizzontalmente): tutte le carte avranno lo stesso dorso. La parte anteriore sarà diversa in ogni caso.

Avanti



Retro



4. **Carta Fine del Gioco** (1 carta disposta orizzontalmente): ha lo stesso dorso delle carte Trash Hunters e l'icona STOP sul davanti.

Avanti



Retro



5. Per facilitare il mescolamento, dovrai mettere le carte nella manica per giocare comodamente (dimensioni buste standard 63,5 mm x 88 mm).

6. Avrai anche bisogno di un dado a 6 facce.



INTRODUZIONI

 **2-5 players**

 **Da 4 anni**

 **20 minuti**

Gli esseri umani sfruttano costantemente le risorse naturali del pianeta. Questo genera grandi quantità di rifiuti di ogni genere, con gravi conseguenze per il nostro pianeta. Oltre ad occupare vaste aree di terreno, questi rifiuti danneggiano il paesaggio, aumentano le emissioni di gas serra e inquinano il suolo, l'acqua e l'aria. se ci abituiamo a Ridurre, Riutilizzare e Riciclare i rifiuti (regola delle 3R).

Riuscirai a ricordare quali contenitori per la raccolta differenziata utilizzare in un dato momento?

OBIETTIVO DEL GIOCO

Il tuo obiettivo è ottenere punti vittoria. Per fare ciò, devi visualizzare i bidoni della raccolta differenziata sulle tue carte personaggio nello stesso ordine richiesto dalla carta Trash Hunters. Questo compito non sarà facile, poiché le tue carte personaggio cambieranno posizione durante il gioco e dovrai ricordare il nuovo ordine dei tuoi contenitori per la raccolta differenziata.

COMPONENTI



60 personaggi / Carte Bidoni



36 Carte Cacciatori di rifiuti



12 Carte Cacciatori di rifiuti
(espansione Bidone dell'organico)



1 Carta Fine del Gioco



1 dado

PREPARAZIONE

1 - Sono disponibili 12 caratteri. Ogni giocatore dovrà sceglierne una con le carte ad essa associate (4 carte del gioco base + 1 carta espansione con banda laterale rossa).

2 - Decidete insieme se giocare o meno all'espansione (l'espansione è più complessa e non è consigliata ai principianti o ai bambini piccoli).



RACCOMANDAZIONI PER GIOCARE AL GIOCO BASE:

BAMBINI 4 - 5 ANNI: I bambini di questa età possono avere la carta in posizione 4 sempre a faccia in su.

BAMBINI 6-10 ANNI: possono giocare con le 4 carte coperte.

RACCOMANDAZIONI PER GIOCARE CON L'ESPANSIONE:

BAMBINI SOPRA I 10 ANNI: possono aggiungere la 5° carta che comprende il bidone del BIOLOGICO. Queste carte aggiungono ulteriore difficoltà. Hanno una striscia laterale rossa.



Se decidi di giocare con l'espansione, **dovrai aggiungere** la carta del cestino dei rifiuti organici al mazzo di Cacciatori di Rifiuti.



NOTA: i bambini di età diverse possono giocare includendo tutte e cinque le carte. Tieni semplicemente la carta in posizione 5 sempre a faccia in su per i bambini che potrebbero averne bisogno per uniformare la difficoltà. Anche i bambini molto piccoli possono giocare con gli adulti mantenendo le posizioni 4 e 5 scoperte sulle carte dei bambini.

3 - Disporre le carte in fila orizzontale davanti al giocatore. Questa sarà la loro area di gioco. Le carte dovrebbero essere visibili dalla parte del personaggio, cercando di memorizzare i contenitori per la raccolta differenziata sottostanti (VETRO, METALLO, PLASTICA, CARTA per il gioco base e BIOLOGICO per l'espansione). Il giocatore le posizionerà a faccia in giù nell'ordine che preferisce. Questo segnerà la loro posizione di partenza.



Posizione 1 Posizione 2 Posizione 3 Posizione 4

Esempio di gioco SENZA espansione



4 - Mescola le carte Trash Hunters. Separa le ultime 10 carte dal mazzo e mescola tra di esse la carta Fine Gioco. Metti queste 11 carte in fondo al mazzo di carte Trash Hunters e non rimescolarlo.

Lascia il mazzo a faccia in giù con l'immagine di Trash Hunters in bella vista, al centro del tavolo alla portata di tutti i giocatori. Gli scarti devono essere messi accanto a questo mazzo.

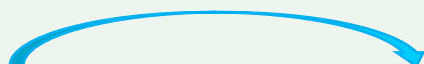
NOTA: per partite più brevi, puoi rimuovere da 5 a 10 carte dal mazzo SENZA GUARDARE e scartare questa carta Fine Gioco.



5 - Posiziona il dado accanto al mazzo dei Cacciatori di Spazzatura e scegli il primo giocatore (puoi farlo tirando il dado se vuoi).

COME GIOCARE

Il primo giocatore scopre
Cacciatori di Spazzatura.



la prima carta del mazzo dei



Oltre all'immagine centrale, puoi trovare diverse icone:

**ESEMPI DI
BIDONI DIVERSI
PER LA
RACCOLTA
DIFFERENZIATA**

EFFETTI



**CAMBIO
OOSIZIONE
DELLE CARTE**

**PUNTI
VINCENTI**

Una volta visualizzata la carta Trash Hunters, devi girare le tue carte personaggio mostrando gli stessi contenitori per il **riciclaggio** della carta Cacciatori di Rifiuti. Se è presente più di un



contenitore per la raccolta differenziata, è necessario raccogliarli nell'ordine corretto (dall'alto verso il basso).

Esempio: per ottenere questa carta Cacciatori di Rifiuti (per 3 punti vittoria), devi girare le carte bidone di vetro, bidone di metallo e bidone di plastica in quest'ordine (lasciandole nella stessa posizione).



SE HAI SUPERATO LA PROVA:

1° Prendi la carta Trash Hunters e i suoi punti Vittoria. Posizionalo a faccia in su su un lato nella tua area di gioco.

2° Capovolgi nuovamente tutte le tue carte personaggio e senza guardare le carte, scambia la posizione delle carte come indicato sulla carta Trash Hunters ottenuta.

In questo esempio, cambieremo la carta in posizione 2 con la carta in posizione 4.



3° Applica l'effetto della carta se ne ha uno. Come puoi vedere, le tue carte personaggio e i corrispondenti cestini cambieranno posizione durante il gioco. Devi usare la tua buona memoria per ottenere la vittoria.

NOTA: Per i bambini dai 4 - 5 anni o che hanno ancora difficoltà a memorizzare le posizioni delle carte, è possibile posizionare la carta in posizione 4 sempre a faccia in su, in modo che se, ad esempio, si dovesse scambiare 2 con 4, la nuova carta posta in posizione 4 rimarrebbe a faccia in su, mentre la carta che si è spostata in posizione 2 tornerebbe a faccia in giù.

**SE FALLISCI:**

Rimuovi la carta impossibile da vincere e mettila a faccia in su in una pila degli scarti accanto al mazzo di pesca di Trash Hunters. Devi consegnare una carta Trash Hunters vinta in precedenza come penalità (puoi scegliere tra tutte le carte che hai vinto), mettendola nella pila degli scarti insieme alla carta persa. Se non hai ancora vinto alcuna carta, non ci sono penalità.

Una volta che il successo o il fallimento è stato risolto e l'effetto, se presente, è stato applicato, il gioco continua con il giocatore alla tua sinistra (a meno che la direzione non sia stata alterata da uno degli effetti). Il nuovo giocatore a sua volta mostrerà una nuova carta dal mazzo Trash Hunters e cercherà di visualizzare correttamente i bidoni della raccolta differenziata nell'ordine corretto per ottenerla.

EFFETTI

Puoi trovare 5 diversi tipi di **effetti** (gli effetti si applicano SOLO se la carta è stata ottenuta)



Cambia la direzione del gioco. Il gioco inizia in senso orario.



Salta il turno del giocatore successivo.



Il giocatore che ha ottenuto la carta può guardare le sue carte personaggio per ricordare la posizione delle energie ma senza alterare l'ordine delle carte.

**ALL**

Tutti i giocatori possono guardare le proprie carte personaggio per ricordare la posizione delle energie, ma senza alterarne l'ordine.



Tira i dadi.

- **Se esce 1, 2, 3 o 4:** gli altri giocatori devono scambiarsi, **SENZA GUARDARE**, la posizione di due delle loro carte (a loro scelta). Esempio: scambia la carta 1 con la carta 4.

- **Se esce 5 o 6:** SOLO il giocatore che ha pescato la carta deve scambiare, **SENZA GUARDARE**, due delle sue carte (a sua scelta).



FINE DEL GIOCO: Il gioco termina nel momento in cui appare la carta Fine del gioco. Se hai scelto di rimuovere le carte per abbreviare il gioco, il gioco terminerà quando verrà giocata l'ultima carta del mazzo Cacciatori di Rifiuti. **VINCE IL GIOCO** Il giocatore con più PUNTI VITTORIA vince la partita. Se c'è un pareggio, i giocatori condividono la vittoria.

Carta Fine del Gioco



PROGRAMMA DELLA LEZIONE

Introduzione

PLAE Toolkit include piani di lezione e attività educative pronte all'uso per insegnanti e alunni. Fornendo chiarezza sugli obiettivi, gestendo il tempo in modo efficace, soddisfacendo diversi stili di apprendimento e consentendo la valutazione dell'apprendimento degli studenti, questi piani di lezione possono aiutare a garantire che i giochi da tavolo siano utilizzati al massimo del loro potenziale come strumento di apprendimento. Inoltre, la versione finale dei programmi delle lezioni è facilmente adattabile alle esigenze delle singole classi in diversi paesi, grazie ai feedback e ai suggerimenti ricevuti durante la fase pilota in ciascun paese partner.

Tutti i piani di lezione includono istruzioni passo per passo, esempi di attività di apprendimento, collegamenti a risorse esterne, idee per l'esplorazione e un glossario di termini di arricchimento. Gli insegnanti sono incoraggiati a usarli in conformità con il curriculum e gli interessi dei loro alunni. In particolare, l'obiettivo dei piani di lezione sviluppati per:

- **il primo gioco da tavolo associato all'SDG 13** (Azione per il clima) è educare gli alunni sulle attività umane che contribuiscono negativamente al cambiamento climatico e incoraggiarli ad agire.
- **il secondo gioco da tavolo associato all'SDG 7** (Energia accessibile e pulita) è educare gli studenti sull'urgenza di trasformare il modello energetico per salvare il nostro pianeta.
- **il terzo gioco da tavolo associato all'SDG 3** (Buona salute e benessere) è quello di educare gli alunni sull'importanza di adottare uno stile di vita sano.
- **il quarto gioco da tavolo associato all'SDG 4** (Istruzione di qualità) è quello di educare gli alunni sulle enormi quantità di rifiuti prodotti dall'uomo e sulle loro implicazioni catastrofiche per il nostro pianeta.

I piani delle lezioni sono organizzati in modo da renderli uno strumento di pianificazione e implementazione prezioso e di facile utilizzo per la pratica dell'insegnamento. I programmi delle lezioni contengono:

Obiettivi pedagogici

Gli obiettivi prefissati di ogni piano di lezione sono chiaramente indicati e coprono domini cognitivi, emotivi e/o psicomotori. Gli obiettivi cognitivi si riferiscono alle conoscenze impartite dal corso e alle abilità cognitive che coltiva, tra cui il pensiero, la percezione e la memoria. Gli obiettivi emotivi riguardano l'interesse generale, le percezioni, gli atteggiamenti e le emozioni dello studente. Questi obiettivi hanno lo scopo di posizionare favorevolmente gli studenti e aumentare il loro apprezzamento per i fatti e le informazioni del corso. Gli obiettivi psicomotori si riferiscono all'acquisizione delle competenze richieste dal contenuto e dalla struttura del corso.

Idee/percezioni preesistenti degli alunni

Prima di proseguire il processo di costruzione di nuove conoscenze da parte degli alunni, è necessario che l'insegnante comprenda le loro percezioni pertinenti. La comunità





educativa accetta che la comprensione da parte degli alunni di ciò che apprendono sia influenzata dai propri concetti interpretativi. In altre parole, gli alunni costruiscono interpretazioni mettendo in relazione ciò che già sanno con ciò che leggono; di conseguenza, è possibile che le loro interpretazioni differiscano da quelle previste dall'insegnante (Kokkotas, 2002). Pertanto, è essenziale che l'insegnante sia consapevole dei modelli mentali che i suoi alunni hanno già sviluppato rispetto all'argomento che viene insegnato.

Approccio Metodologico Proposto

La collaborazione di gruppo, l'esperienza o una combinazione di questi sono i principali metodi pedagogici che producono l'ambiente di apprendimento necessario. La combinazione degli approcci didattici è lasciata alle capacità pedagogico/didattiche dell'insegnante, che può utilizzare ulteriori metodi alternativi se lo ritiene necessario per la piena realizzazione dei risultati di apprendimento. Quando offerto, si suggerisce che gli alunni lavorino in gruppo durante la lezione e discutano insieme i compiti assegnati.

Il modello predominante di apprendimento di gruppo collaborativo proposto porta a risultati di apprendimento migliori. Promuove lo sviluppo del pensiero e della socievolezza dei bambini, motiva e attiva gli alunni, promuove la comprensione e il consolidamento delle conoscenze, contribuisce a una migliore gestione pedagogica dell'eterogeneità della popolazione degli alunni e sviluppa le capacità cognitive e metacognitive degli alunni (Stavridou, 2000).

Inoltre, il pensiero critico dovrebbe essere un obiettivo di tutto l'insegnamento. Il pensiero critico, come forma promossa di pensiero, è un obiettivo fondamentale della pratica dell'insegnamento, perché l'individuo che pensa criticamente, a cui è destinata l'educazione, deve essere in grado e disposto a mettere temporaneamente da parte le convinzioni personali, i pregiudizi sociocognitivi e gli interessi per esaminare prove fattuali e logiche (Matsangouras, 1998).

Principale di ogni differenziazione metodologica è la partecipazione attiva degli alunni durante tutto il processo educativo. Il modello centrato sull'alunno dovrebbe sostituire completamente il modello centrato sull'insegnante nello sviluppo del processo di apprendimento in classe.

Il ruolo dell'insegnante

L'insegnante è responsabile dell'organizzazione, della presentazione, della guida e della valutazione del lavoro di gruppo nel contesto dell'apprendimento collaborativo. Immediata e anticipa le difficoltà e i problemi dei gruppi, supervisiona il loro lavoro, interviene indirettamente e prevede gli esiti finali. E assicura che l'ambiente scolastico sia caratterizzato da cooperazione, democrazia e comprensione reciproca (Trilianos, 1998). Nell'apprendimento cooperativo, l'alunno è responsabile della costruzione del proprio corpus di conoscenze. Sapendo "quello che deve sapere" fin dall'inizio, partecipa attivamente sia all'attuazione dell'istruzione per





raggiungere gli obiettivi di apprendimento sia alla ricerca di nuove informazioni per arricchire la conoscenza dei suoi coetanei.

Una filosofia centrata sull'alunno caratterizza l'approccio collaborativo, che è fondamentale per lo sviluppo dell'insegnamento. Come guida piuttosto che come trasmettitore di conoscenze, l'insegnante funge da facilitatore dell'intero processo educativo. L'apprendimento collaborativo richiede il possesso, da parte dell'insegnante, di competenze cruciali e impegnative (Kokkotas, 2002).





GIOCO DA TAVOLO SUI CAMBIAMENTI CLIMATICI - PROGRAMMA DELLA LEZIONE 1

LESSON IDENTITY

TITOLO: INTRODUZIONE PRIMA DI GIOCARE AL GIOCO DA TAVOLO "CAMBIAMENTI CLIMATICI"

COME USARE IL KIT EDUCATIVO

Educational KIT è progettato per fornire a insegnanti ed educatori un supporto metodologico che sensibilizzi gli studenti sui cambiamenti climatici e sulle cause e gli effetti dei problemi ambientali. L'idea di questo piano di lezione è introdurre gli studenti all'argomento "cambiamento climatico" prima di giocare al gioco da tavolo "Cambiamento climatico".

TARGET GROUP

Gruppo target diretto: insegnanti ed educatori che lavorano con gli alunni della scuola primaria (6-12 anni)

Gruppo target indiretto: alunni della scuola primaria; dai 6 ai 12 anni

DURATA: 40 minuti

OBIETTIVO: L'obiettivo è sensibilizzare gli studenti sugli SDG 13 e 15 prima di giocare al gioco da tavolo Cambiamento climatico.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Gli studenti sono portati a:

- Aumentare la consapevolezza del cambiamento climatico e delle azioni per il clima.
- Identificare le cause e gli effetti del cambiamento climatico.
- Comprendere l'importanza dei problemi ambientali.
- Valutare i risultati della lezione.

METODI E MEZZI DIDATTICI:

Brainstorming

Sessioni di domande e risposte

Discussione tra pari

Lavoro di coppia e di gruppo





Autovalutazione

Step 1:	Fai una domanda introduttiva a tutta la classe (Domanda: quali caratteristiche del paesaggio vedi in giro? (Ci sono montagne, campi, fiumi, laghi, ecc.?))
Step 2:	Chiedi agli alunni di rispondere alle domande in coppia. (Domanda 1- Qual è il posto più bello della tua città? Perché ti piace? Descrivilo. 2- Qual è il posto più brutto della tua città? Perché non ti piace? Descrivilo.). Quindi, chiedi loro di presentare le loro idee agli altri.
Step 3:	Gli alunni guardano il video sul cambiamento climatico (https://www.youtube.com/watch?v=5v7OHfpIRfU or https://www.youtube.com/watch?v=IJoAcD0pUww).
Step 4:	Scrivi alla lavagna le parole "cambiamento climatico" e chiedi loro di spiegarlo con parole proprie basate sul video.
Step 5:	Dividi gli alunni in coppie o gruppi di 3.
Step 6:	Disegna una tabella con i titoli "cause" ed "effetti" e chiedi agli alunni di raggruppare le cause e gli effetti del cambiamento climatico nella tabella.
Step 7:	Gli alunni presentano i loro risultati.
Step 8:	Valuta la lezione rispondendo alle domande (vedi sotto).

Step 6: Tabella cause ed effetti

Cause	Effetti

Step 8: Autovalutazione della lezione

Ho imparato....	
Non ho capito....	
Una domanda che vorrei fare...	

SDGs collegati:





N. 13 Cambiamento climatico: il cambiamento climatico è una minaccia reale e innegabile per la nostra intera civiltà. Gli effetti sono già visibili e saranno catastrofici se non agiamo ora. Possiamo apportare i cambiamenti necessari per proteggere il pianeta attraverso l'istruzione, l'innovazione e il rispetto dei nostri impegni sul clima. Questi cambiamenti offrono anche enormi opportunità per modernizzare la nostra infrastruttura che creerà nuovi posti di lavoro e promuoverà una maggiore prosperità in tutto il mondo. L'SDG 13 ha diversi obiettivi specifici tra cui:

- Rafforzare la resilienza e la capacità di adattamento ai rischi climatici e ai disastri naturali di tutti i paesi.
- Migliorare l'educazione, la sensibilizzazione e la capacità umana e istituzionale sulla mitigazione del cambiamento climatico, l'adattamento, la riduzione dell'impatto e il preallarme.
- Integrare le misure relative al cambiamento climatico nelle politiche, nelle strategie e nella pianificazione nazionali.
- Attuare la convenzione quadro delle Nazioni Unite sui cambiamenti climatici.

N. 15 La vita sulla terraferma: Una vita fiorente sulla terraferma è il fondamento della nostra vita su questo pianeta. Facciamo tutti parte dell'ecosistema del pianeta e abbiamo causato gravi danni attraverso la deforestazione, la perdita di habitat naturali e il degrado del suolo. Promuovere l'uso sostenibile dei nostri ecosistemi e preservare la biodiversità non è una causa. È la chiave della nostra sopravvivenza. L'SDG 15 ha diversi obiettivi specifici tra cui:

- Conservare e ripristinare gli ecosistemi terrestri e d'acqua dolce.
- Porre fine alla deforestazione e ripristinare le foreste degradate.
- Porre fine alla desertificazione e ripristinare i terreni degradati.
- Garantire la conservazione degli ecosistemi montani.
- Proteggere la biodiversità e gli habitat naturali.
- Promuovere l'accesso alle risorse genetiche e l'equa ripartizione dei benefici.



Feedback sulla lezione:

Dopo la lezione, il formatore riflette su come è stata l'intera sessione. Si prega di valutare il livello di soddisfazione rispondendo alle seguenti domande. Si prega di utilizzare la seguente scala di valutazione: 1-molto soddisfatto, 2-soddisfatto, 3-neutrale, 4-insoddisfatto, 5-molto insoddisfatto.

No	Question	1	2	3	4	5
1.	La lezione è terminata entro un lasso di tempo adeguato?					
2.	Le istruzioni erano abbastanza chiare?					
3.	Gli insegnanti erano coinvolti e interessati alle attività?					
4.	Lo scopo e gli obiettivi della lezione sono stati raggiunti dagli insegnanti?					
5.	Cosa farebbe di diverso per la prossima sessione?					



GIOCO DA TAVOLO CAMBIAMENTO CLIMATICO – PROGRAMMA DELLA LEZIONE 2

LESSON IDENTITY

TITOLO: Imparare giocando al gioco da tavolo "Cambiamenti climatici".

COME UTILIZZARE IL KIT EDUCATIVO

Il KIT educativo è progettato per fornire a insegnanti ed educatori un supporto metodologico che sensibilizzi gli studenti sui cambiamenti climatici e sulle cause e gli effetti dei problemi ambientali. Questo piano di lezione ha lo scopo di aiutare gli alunni a comprendere l'argomento "cambiamento climatico" mentre giocano al gioco da tavolo "Cambiamento climatico".

TARGET GROUP

Target Group Diretto: insegnanti ed educatori che lavorano con gli alunni della scuola primaria (6-12 anni)

Target Group Indiretto: alunni della scuola primaria; dai 6 ai 12 anni.

DURATA STIMATA: 40 min

OBIETTIVO: Giocando al gioco da tavolo, gli alunni riconosceranno l'importanza del cambiamento climatico nella nostra vita quotidiana.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Gli studenti sono portati a:

- Aumentare la consapevolezza del cambiamento climatico sul nostro pianeta.
- Realizzare l'importanza delle cause e degli effetti del cambiamento climatico.
- Essere coinvolti e partecipare attivamente alle discussioni relative al gioco da tavolo.

METODI E MEZZI DIDATTICI:

Game-Based Learning

SDGs collegati

No 13 Cambiamento climatico: Il cambiamento climatico è una minaccia reale e innegabile per tutta la nostra civiltà. Gli effetti sono già visibili e saranno catastrofici se non agiamo ora. Possiamo apportare i cambiamenti necessari per proteggere il pianeta attraverso l'istruzione, l'innovazione e il rispetto dei nostri impegni sul clima. Questi cambiamenti offrono anche enormi opportunità per modernizzare la nostra





infrastruttura che creerà nuovi posti di lavoro e promuoverà una maggiore prosperità in tutto il mondo.

L'SDG 13 ha diversi obiettivi specifici tra cui:

- Rafforzare la resilienza e la capacità di adattamento ai rischi climatici e ai disastri naturali di tutti i paesi.
- Migliorare l'educazione, la sensibilizzazione e la capacità umana e istituzionale sulla mitigazione del cambiamento climatico, l'adattamento, la riduzione dell'impatto e il preallarme.
- Integrare le misure relative al cambiamento climatico nelle politiche, nelle strategie e nella pianificazione nazionali.
- Attuare la convenzione quadro delle Nazioni Unite sui cambiamenti climatici.

No 15 Vita sulla terra ferma: Una vita fiorente sulla terraferma è il fondamento della nostra vita su questo pianeta. Facciamo tutti parte dell'ecosistema del pianeta e gli abbiamo causato gravi danni attraverso la deforestazione, la perdita di habitat naturali e il degrado del suolo. Promuovere l'uso sostenibile dei nostri ecosistemi e preservare la biodiversità non è una causa. È la chiave della nostra sopravvivenza.

- L'SDG 15 ha diversi obiettivi specifici tra cui:
- Conservare e ripristinare gli ecosistemi terrestri e d'acqua dolce.
- Porre fine alla deforestazione e ripristinare le foreste degradate.
- Porre fine alla desertificazione e ripristinare i terreni degradati.
- Garantire la conservazione degli ecosistemi montani.
- Proteggere la biodiversità e gli habitat naturali.
- Promuovere l'accesso alle risorse genetiche e l'equa ripartizione dei benefici.

Step1:	Dividere gli alunni in più gruppi e giocare.
Step 2:	Spiegare le regole del gioco
Step 3:	Lasciar giocare gli alunni per circa 15 minuti
Step 4:	Fermare il gioco e fare domande agli alunni collegate al tema del "cambiamento climatico".
Step 5:	Al termine della discussione, lasciare che gli studenti giochino ancora.

Domande per la fase di dibattito:

- 1) Di cosa parla il gioco?
- 2) Chi o cosa è responsabile del cambiamento climatico?
- 3) What dangers are threatening our lives and our planet?





- 4) In che modo il cambiamento climatico ha influenzato le specie animali?
- 5) Come spieghi il cambiamento climatico ad altre persone?
- 6) Potresti cambiare il tuo stile di vita per salvare il nostro pianeta e prevenire il cambiamento climatico?
- 7) E' troppo tardi per arrestare il cambiamento climatico?

Dopo la lezione, il formatore riflette su come è stata l'intera sessione. Si prega di valutare il livello di soddisfazione rispondendo alle seguenti domande. Si prega di utilizzare la seguente scala di valutazione: 1-molto soddisfatto, 2-soddisfatto, 3-neutrale, 4-insoddisfatto, 5-molto insoddisfatto

N o	Question	1	2	3	4	5
1.	La lezione è terminata entro un lasso di tempo adeguato?					
2.	Le istruzioni erano abbastanza chiare?					
3.	Gli insegnanti erano coinvolti e interessati alle attività?					
4.	Lo scopo e gli obiettivi della lezione sono stati raggiunti dagli insegnanti?					
5.	Cosa farebbe di diverso per la prossima sessione?					



GIOCO DA TAVOLO CAMBIAMENTO CLIMATICO – PROGRAMMA DELLA LEZIONE 3

LESSON IDENTITY

TITOLO: Tu e l'ambiente / Fai la differenza

TARGET GROUP

Target Group diretto: insegnanti ed educatori che lavorano con gli alunni della scuola primaria (6-12 anni)

Target Group indiretto: alunni della scuola primaria; dai 6 ai 12 anni.

DURATA STIMATA: 80 min (2 lezioni)

OBIETTIVO: L'obiettivo è incoraggiare gli studenti a riflettere sui loro atteggiamenti nei confronti dell'ambiente, discutere soluzioni ed elaborare semplici passaggi su come il coinvolgimento delle persone può aumentare la consapevolezza sul tema della protezione ambientale nella loro comunità.

RIUSLTATI DI APPRENDIMENTO

Gli studenti sono portati a:

- Riflettere su ciò che già fanno sul cambiamento climatico, identificare e spiegare le minacce per l'ambiente;
- Pensare a come l'ambiente può essere influenzato dalle loro attività quotidiane;
- Scoprire come possono migliorare la qualità della loro vita esercitando un impatto positivo sull'ambiente a casa, a scuola e nella loro comunità promuovendo la sostenibilità.

MEZZI E METODI DI INSEGNAMENTO:

Discussione e dibattito aperto

Pensiero Critico

Sessione domande e risposte

Lavoro di coppia e di gruppo

Auto valutazione

Fogli A3

Evidenziatori

Materiali/schede stampabili



Step 1:	Attività di riscaldamento.
Step 2:	Riflessione su ciò che gli alunni già sanno sul cambiamento climatico.
Step 3:	Chiedere agli alunni di trovare 7 errori nell'immagine e di spiegare loro le possibili minacce per l'ambiente.
Step 4:	Nei gruppi, gli alunni dovrebbero identificare le azioni positive e negative e discutere come l'ambiente può essere influenzato da queste attività quotidiane.
Step 5:	Dividi la classe in gruppi di 3 e chiedi loro di creare un poster o un puzzle.
Step 6:	Fase di presentazione: l'insegnante chiede a ciascun gruppo di presentare alla classe il proprio poster o un puzzle e incoraggia il feedback e i suggerimenti degli altri alunni.
Step 7	Autovalutazione

Step 1. Attività di riscaldamento.

L'insegnante chiede agli alunni di guardare l'immagine e di impegnarsi in un discorso libero per tre minuti in risposta al termine "cambiamento climatico" ponendo domande.



Cosa vedi nell'immagine? Dove (in quale parte dell'immagine) preferiresti vivere e perché? Chi ha bisogno dell'ambiente? Per chi pensi che l'ambiente sia importante? È importante per gli alberi? È importante per le rane? E tu, per te è importante l'ambiente?



Step 2. Riflessione sulla lezione precedente sui cambiamenti climatici. Chiedere agli studenti in un primo momento di parlare delle immagini in coppia utilizzando le domande come suggerimenti, quindi sollecitare un feedback come tutta la classe. Assicurarsi che tutti gli alunni partecipino



Discuti le domande seguenti:

- Quali problemi ambientali mostrano le immagini?
- A quanti altri problemi ambientali riesci a pensare o a ricordare della lezione precedente? Qual è l'impatto del cambiamento climatico (sull'ambiente, sulle persone e sugli animali)?
- Quali problemi affliggono il tuo paese/la tua comunità?

Step 3. What's Wrong with this Picture?

Lo scopo di questa attività è incoraggiare gli alunni a pensare a come l'ambiente può essere influenzato dalle loro attività quotidiane.

Istruzioni per gli insegnanti: "Ogni giorno le tue decisioni hanno un impatto sull'ambiente. Tutto, dal lavarsi i denti, lavare i piatti, buttare via un pezzo di carta, andare a scuola in auto e persino accendere una luce in camera da letto ha un impatto sull'ambiente. L'immagine seguente mostra un quartiere in cui le persone svolgono attività quotidiane".

Dividi gli studenti in piccoli gruppi per l'attività. Chiedi agli studenti di trovare sette cose nella figura seguente che non sono adatte all'ambiente. Incoraggiali a discutere diverse opzioni per rendere l'immagine più rispettosa dell'ambiente.



Quali altre cose che si fanno di solito hanno un impatto negativo sull'ambiente?

Risposte: riesci a trovare le 7 cose che non vanno in questa immagine?

1. La donna getta una bottiglia di vetro nella spazzatura invece di riciclarla. Il riciclaggio aiuta sia l'ambiente che l'economia riducendo la necessità di estrarre materie prime e il riciclaggio crea anche molti posti di lavoro. Il riciclaggio impedisce anche che i materiali vengano gettati via.
2. L'uomo sta raccogliendo l'erba tagliata e le foglie nei sacchi della spazzatura. Puoi usare i sacchetti di foglie per riciclare le foglie e l'erba, oppure puoi lasciare l'erba tagliata sul prato come fonte di nutrimento per l'erba. Puoi anche compostare l'erba tagliata e le foglie cadute e utilizzare il compost per fertilizzare il terreno.
3. L'auto perde olio in strada. Quando l'olio fuoriesce dalle auto, viene lavato nelle fognature quando piove. Gli scarichi spesso conducono direttamente a fiumi e torrenti.
4. L'uomo sta gettando i rifiuti in strada. I rifiuti stradali, come sacchetti di plastica, bicchieri e involucri di caramelle, spesso vengono spazzati via con l'acqua piovana nei tombini e finiscono per galleggiare nei fiumi o lavarsi sulla terraferma. Gran parte dei rifiuti stradali è costituita da plastica, che impiega centinaia di anni per decomporsi. Gli animali possono scambiare la plastica per cibo e rimanere impigliati in essa. Ricicla la maggior quantità possibile di spazzatura e metti tutti gli altri rifiuti nei bidoni della spazzatura.
5. L'uomo sta versando olio per motore nello scarico. L'olio motore può danneggiare o



uccidere piante e animali sottomarini.

6. L'irrigatore sta irrigando il marciapiede. Posiziona gli irrigatori in modo che l'acqua vada solo sul prato, non sulla strada o sul marciapiede. Evita di annaffiare nei giorni ventosi quando l'acqua potrebbe essere soffiata su strade o marciapiedi.

7. L'uomo e la donna stanno bruciando le foglie. Il fumo di cinque libbre di foglie contiene circa un chilo di inquinamento atmosferico che contiene inquinanti nocivi. La combustione all'aperto contribuisce alla formazione di ozono a livello del suolo che danneggia la salute umana, la vegetazione e gli edifici. Alcuni dei problemi di salute causati dalla combustione aperta includono irritazione agli occhi, al naso e alla gola; irritazione e congestione polmonare; mancanza di respiro e tosse; stomaco o disturbi intestinali; e mal di testa.

https://www.in.gov/idem/iee/files/ieay_lesson_plan.pdf

Passaggio 4. Ad ogni gruppo verrà dato un set di carte illustrate. Gli studenti dovrebbero identificare azioni positive e negative e discutere come l'ambiente può essere influenzato da queste attività quotidiane.

Vedere l'appendice alla fine del programma della lezione.

Passaggio 5.

Opzione 1. Il compito successivo prevede un'attività di gruppo per disegnare un poster o un'infografica su come diventare rispettosi dell'ambiente, compresi piccoli passi per rendere questo pianeta un posto migliore per le nostre comunità e le generazioni a venire.

Ogni gruppo ha un compito diverso. Un gruppo deve concentrarsi sulle attività che possono svolgere per proteggere l'ambiente a casa, 2° a scuola, 3° nella propria comunità.

Reflection on what they already know about climate change. Reflection on what they already know about climate change.

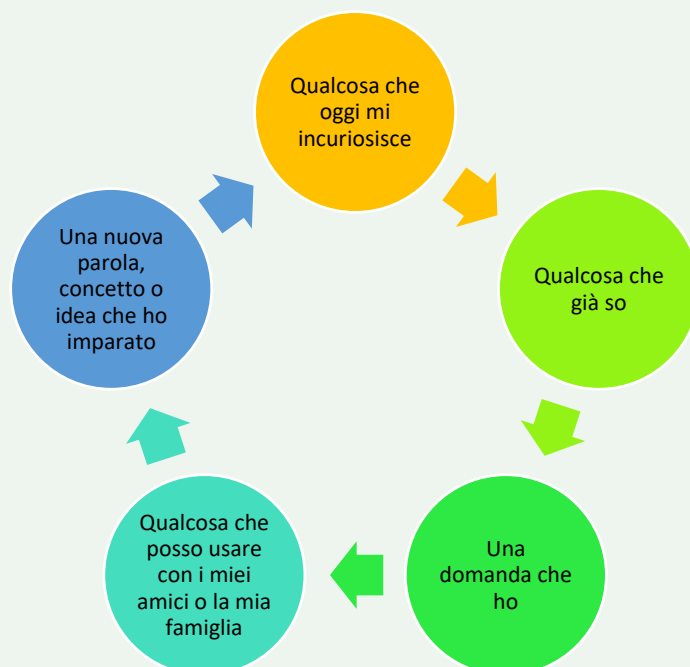
Opzione 2. Dai a ogni alunno uno o due pezzi del puzzle e chiedi loro di creare il loro ambiente su ogni pezzo, un insegnante li assegna o uno che inventano da soli. In secondo luogo, chiedi a ogni alunno di ritagliare il proprio pezzo del puzzle. Terzo, riunisci gli alunni attorno al cartellone e chiedi loro di mettere insieme il puzzle. Infine, chiedi agli alunni di incollare o fissare con nastro adesivo i loro pezzi del puzzle sul cartellone.

Discussione/Follow-up: chiedi agli studenti di fare previsioni su come il loro pezzo del puzzle influenzerà il pezzo del puzzle del loro vicino e su come le nostre azioni quotidiane possono influenzare il nostro ambiente.

Passaggio 6. Presentazioni di lavoro di gruppo

L'insegnante chiede a ciascun gruppo di presentare il proprio poster o un puzzle alla classe e incoraggia feedback e suggerimenti da un altro alunno.



**Step 7. Autovalutazione – LA RUOTA****Si prega di applicare alle attività di oggi**

Dopo la lezione, il formatore riflette su come è stata l'intera sessione. Si prega di valutare il livello di soddisfazione rispondendo alle seguenti domande. Si prega di utilizzare la seguente scala di valutazione: 1-molto soddisfatto, 2-soddisfatto, 3-neutrale, 4-insoddisfatto, 5-molto insoddisfatto

N o	Question	1	2	3	4	5
1.	La lezione è terminata entro un lasso di tempo adeguato?					
2.	Le istruzioni erano abbastanza chiare?					
3.	Gli insegnanti erano coinvolti e interessati alle attività?					
4.	Lo scopo e gli obiettivi della lezione sono stati raggiunti dagli insegnanti?					
5.	Cosa farebbe di diverso per la prossima sessione?					

Dopotutto, le lezioni relative al "Cambiamento climatico" consentiranno di aumentare la consapevolezza e la conoscenza degli alunni sia sull'SDG 13 che sull'SDG 15 e, più specificamente, consentire agli studenti di concentrarsi su modi pratici per implementare pratiche sostenibili nella loro vita quotidiana.





Correlati agli SDG:

No 13 Cambiamento Climatico: Il cambiamento climatico è una minaccia reale e innegabile per tutta la nostra civiltà. Gli effetti sono già visibili e saranno catastrofici se non agiamo ora. Attraverso l'istruzione, l'innovazione e il rispetto dei nostri impegni sul clima, possiamo apportare i cambiamenti necessari per proteggere il pianeta. Questi cambiamenti offrono anche enormi opportunità per modernizzare la nostra infrastruttura che creerà nuovi posti di lavoro e promuoverà una maggiore prosperità in tutto il mondo.

L'SDG 13 ha diversi obiettivi specifici tra cui:

- Rafforzare la resilienza e la capacità di adattamento ai rischi legati al clima e ai disastri naturali in tutti i paesi.
- Migliorare l'educazione, la sensibilizzazione e la capacità umana e istituzionale sulla mitigazione del cambiamento climatico, l'adattamento, la riduzione dell'impatto e il preallarme.
- Integrare le misure relative al cambiamento climatico nelle politiche, nelle strategie e nella pianificazione nazionali.
- Attuare la convenzione quadro delle Nazioni Unite sui cambiamenti climatici.

No 15 Vita sulla terra: Una vita fiorente sulla terraferma è il fondamento della nostra vita su questo pianeta. Facciamo tutti parte dell'ecosistema del pianeta e gli abbiamo causato gravi danni attraverso la deforestazione, la perdita di habitat naturali e il degrado del suolo. Promuovere l'uso sostenibile dei nostri ecosistemi e preservare la biodiversità non è una causa. È la chiave della nostra sopravvivenza.

L'SDG 15 ha diversi obiettivi specifici tra cui:

- conservare e ripristinare gli ecosistemi terrestri e d'acqua dolce.
- porre fine alla deforestazione e ripristinare le foreste degradate.
- porre fine alla desertificazione e ripristinare i terreni degradati.
- garantire la conservazione degli ecosistemi montani.
- proteggere la biodiversità e gli habitat naturali.
- promuovere l'accesso alle risorse genetiche e l'equa ripartizione dei benefici.









GIOCO DA TAVOLO ENERGIA VERDE - PROGRAMMA DI LEZIONE 1

LESSON IDENTITY

TITLE: Introduzione a l'Energia e le Fonti Energetiche Rinnovabili

TARGET GROUP:

Target Group Diretto: insegnanti, educatori che lavorano con gli alunni della scuola primaria (6-12 anni)

Gruppo target indiretto: alunni della scuola primaria; dai 6 ai 12 anni.

DURATA STIMATA: 60 min.

OBIETTIVO: L'obiettivo è aumentare la consapevolezza degli studenti sull'SDG 7 e sulle fonti di energia verde prima di giocare al gioco da tavolo.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Gli studenti sono portati a:

- Acquisire familiarità con gli elementi del gioco.
- Scopri l'SDG 7 e il tema del gioco.
- Acquisire la conoscenza dei diversi tipi di fonti energetiche rinnovabili e di come possiamo integrarle nelle nostre pratiche.
- Riconoscere l'importanza delle fonti energetiche rinnovabili per il nostro pianeta e la società.

METODI E MEZZI DIDATTICI

Sessione plenaria, lavoro di gruppo, brainstorming, computer, relatori, proiettore o lavagna, materiali stampabili.

SDG 7

SDG 7 "Energia economica e verde" è uno dei 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs) stabiliti dalle Nazioni Unite nel 2015 nell'ambito dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile. Questo obiettivo è incentrato sulla garanzia dell'accesso a un'energia accessibile, affidabile, sostenibile e moderna per tutti.

L'SDG 7 ha diversi obiettivi specifici tra cui:

1. Fornire l'accesso universale a servizi energetici economici, affidabili e moderni.





2. Aumentare significativamente la percentuale di energia rinnovabile nella matrice energetica globale.

3. Raddoppiare il tasso di sviluppo dell'efficienza energetica globale.

4. Rafforzare la cooperazione internazionale per facilitare l'accesso alla ricerca e alla tecnologia sull'energia pulita, come l'energia rinnovabile, l'efficienza energetica e la tecnologia dei combustibili fossili avanzata e più verde, e incoraggiare gli investimenti nelle infrastrutture energetiche e nella tecnologia dell'energia pulita.

5. Espandere le infrastrutture e migliorare la tecnologia per la fornitura di servizi energetici moderni e sostenibili per tutti nei paesi in via di sviluppo, in particolare nei paesi meno sviluppati, nei piccoli stati insulari in via di sviluppo e nei paesi in via di sviluppo senza sbocco sul mare, in conformità con i rispettivi programmi di sostegno.

Attraverso il gioco da tavolo sviluppato "ENERGIA VERDE", gli insegnanti avranno l'opportunità di sensibilizzare gli studenti sui mezzi e le azioni per raggiungere questo SDG e garantire il futuro del nostro pianeta.

Ogni carta del gioco rappresenta una diversa energia verde che può essere collegata alla situazione corrispondente, consentendo agli studenti di visualizzare e realizzare fonti energetiche sostenibili.

Fase 1 - Introduzione

5'

Step 1:	L'insegnante scrive alla lavagna la parola "ENERGIA" e poi chiede agli studenti di spiegare cos'è l'energia e da dove viene. L'insegnante concede un po' di tempo agli alunni per pensare ed esprimere le loro idee (anche attraverso il movimento).
Step 2:	L'insegnante scrive alla lavagna le idee degli alunni.





Fase 2 – Impara & Esplora

45'

Step 1:	La classe guarda il video “Energy Animated” (https://www.youtube.com/watch?v=uMH0zrZegDU), per circa 6 minuti
Step 2:	L'insegnante divide gli alunni in gruppi e distribuisce una copia del Scheda detective (Appendice I) e gli indizi a ciascun gruppo. Sottolinea che il loro scopo è cercare una risposta alla domanda "Cos'è l'energia?" Se un gruppo ha difficoltà a completare il compito, l'insegnante può offrire qualche indizio in più (Appendice II).
Step 3:	Gli alunni discutono tra loro e usano gli indizi forniti sul foglio per trovare prove di energia. Dopo che ogni gruppo ha registrato i propri risultati sulla scheda tecnica, l'insegnante chiede loro di definire il termine "ENERGIA".
Step 4:	L'insegnante spiega quindi agli alunni la distinzione tra fonti energetiche rinnovabili e non rinnovabili. Lei/lui scrive i termini alla lavagna e dà agli alunni il tempo di pensare e discutere i loro significati.
Step 5:	La classe guarda il video “What Are Sources of Energy” (https://www.youtube.com/watch?v=ViXtT8c4z-c&t=122s), per circa 5 minuti. L'insegnante suddivide la classe in gruppi e distribuisce la Scheda Fonti Energetiche, che deve essere compilata da ciascun gruppo.
Step 6:	L'insegnante quindi chiede ai gruppi di fornire le loro risposte mentre elaborano ciascuna risposta.

Fase 3 – Riflessione & Valutazione

10'

Step 1:	L'insegnante mostra alla lavagna l'immagine dell'SDG 7 e chiede agli studenti di pensare a quali tipi di fonti energetiche usiamo di più oggi. Queste fonti di energia stanno danneggiando il nostro pianeta?
Step 2:	Quali tipi di fonti di energia dovremmo utilizzare e perché? Come possiamo utilizzare le fonti di energia rinnovabile nella nostra vita quotidiana?
Step 3:	Al termine della sessione di domande, l'insegnante chiederà agli alunni le loro aspettative per il gioco (cosa credono di imparare, cosa pensano del metodo di apprendimento attraverso il gioco, ecc.) e, se necessario, fornirà





	le risposte corrette, consentendo agli studenti di aumentare le loro conoscenze.
Step 4:	Questa attività consentirà agli studenti di saperne di più sui diversi tipi di fonti energetiche e sul motivo per cui dobbiamo agire per raggiungere l'SDG 7, preparandoli anche per la sessione di gioco.

Riflessione dell'insegnante

Dopo la lezione, il formatore riflette su come è stata l'intera sessione. Si prega di valutare il livello di soddisfazione rispondendo alle seguenti domande. Si prega di utilizzare la seguente scala di valutazione: 1-molto soddisfatto, 2-soddisfatto, 3-neutrale, 4-insoddisfatto, 5-molto insoddisfatto

N o	Question	1	2	3	4	5
1.	La lezione è terminata entro un lasso di tempo adeguato?					
2.	Le istruzioni erano abbastanza chiare?					
3.	Gli insegnanti erano coinvolti e interessati alle attività?					
4.	Lo scopo e gli obiettivi della lezione sono stati raggiunti dagli insegnanti?					
5.	Cosa farebbe di diverso per la prossima sessione?					





Appendice I

SCHEDA DETECTIVE

INDIZI

Ogni dispositivo che utilizziamo ogni giorno, dal più piccolo al più grande, richiede energia per funzionare.

Migliaia di anni fa, gli esseri umani hanno inventato il fuoco e ne hanno utilizzato l'energia per scaldarsi, illuminare le loro case e cucinare il cibo.



Gli esseri umani hanno anche osservato diverse fonti di energia in natura, come il sole, il vento e l'acqua nei fiumi e nei laghi...

Pertanto, hanno utilizzato l'energia del vento che soffia per costruire mulini a vento, l'energia dell'acqua che scorre nei fiumi per costruire mulini ad acqua, l'energia emessa dal sole per generare elettricità, ecc.

Al giorno d'oggi usiamo l'energia per cucinare il nostro cibo, produrre condizioni di vita confortevoli, comunicare, muoverci, intrattenere e così via.

PROVE

Sappiamo che l'energia era qui perché.....	Fonte di energia (sole? vento? elettricità? altro?)



Appendice II

INDIZI EXTRA

1. L'energia solare ci dà luce.
2. L'energia solare aiuta le nostre piante a crescere.
3. Il fulmine è una fonte naturale di energia elettrica.
4. La benzina, prodotta dal petrolio, dà ai veicoli l'energia per muoversi.
5. L'energia viene utilizzata per riscaldare le nostre case e le nostre scuole.
6. L'energia mantiene fresco il nostro frigorifero.
7. L'energia eolica è essenziale per le barche a vela.



INDIZI EXTRA

1. L'energia solare ci dà luce.
2. L'energia solare aiuta le nostre piante a crescere.
3. Il fulmine è una fonte naturale di energia elettrica.
4. La benzina, prodotta dal petrolio, dà ai veicoli l'energia per muoversi.
5. L'energia viene utilizzata per riscaldare le nostre case e le nostre scuole.
6. L'energia mantiene fresco il nostro frigorifero.
7. L'energia eolica è essenziale per le barche a vela.



EXTRA CLUES

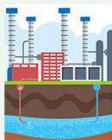
1. L'energia solare ci dà luce.
2. L'energia solare aiuta le nostre piante a crescere.
3. Il fulmine è una fonte naturale di energia elettrica.
4. La benzina, prodotta dal petrolio, dà ai veicoli l'energia per muoversi.
5. L'energia viene utilizzata per riscaldare le nostre case e le nostre scuole.
6. L'energia mantiene fresco il nostro frigorifero.
7. L'energia eolica è essenziale per le barche a vela.





Appendice III

FONTI DI ENERGIA

RENEWABLE		NON-RENEWABLE		
				
				
GEOTHERMAL	BIOMASS	NATURAL GAS	WIND	WOOD
				
COAL	HYDROPOWER	MINERALS	OIL	SOLAR ENERGY



GIOCO DA TAVOLO ENERGIA VERDE - PROGRAMMA DI LEZIONE 2

LESSON IDENTITY

TITOLO: Imparare giocando al gioco da tavolo "ENERGIA VERDE".

GRUPPO DESTINATARIO

Gruppo target diretto: insegnanti, educatori che lavorano con gli alunni della scuola primaria (6-12 anni)

Gruppo target indiretto: alunni della scuola primaria; dai 6 ai 12 anni

DURATA STIMATA: 60 min.

OBIETTIVO: Giocando al gioco da tavolo, gli studenti riconosceranno l'importanza di integrare l'energia rinnovabile nella nostra vita quotidiana.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Gli studenti sono portati a:

- Diventare più consapevoli degli effetti che il cambiamento climatico ha portato sul nostro pianeta.
- Comprendere l'importanza delle fonti energetiche rinnovabili nella lotta al cambiamento climatico.
- Coinvolgere gli studenti in dibattiti e discussioni sui giochi da tavolo.

METODI E MEZZI DIDATTICI:

Sessione plenaria, lavoro di gruppo, apprendimento basato sul gioco, brainstorming, carte "Green Energy", dadi, relatori, proiettore o lavagna, materiali stampabili.

SDG 7

L'**SDG 7** "Energia economica e verde" è uno dei 17 obiettivi di sviluppo sostenibile (SDG) stabiliti dalle Nazioni Unite nel 2015 come parte dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile. Questo obiettivo è incentrato sulla garanzia dell'accesso a un'energia accessibile, affidabile, sostenibile e moderna per tutti.

L'**SDG 7** ha diversi obiettivi specifici tra cui:

1. Fornire l'accesso universale a servizi energetici economici, affidabili e moderni.





2. Aumentare significativamente la percentuale di energia rinnovabile nella matrice energetica globale.

3. Raddoppiare il tasso di sviluppo dell'efficienza energetica globale.

4. Rafforzare la cooperazione internazionale per facilitare l'accesso alla ricerca e alla tecnologia sull'energia pulita, come l'energia rinnovabile, l'efficienza energetica e la tecnologia dei combustibili fossili avanzata e più verde, e incoraggiare gli investimenti nelle infrastrutture energetiche e nella tecnologia dell'energia pulita.

5. Espandere le infrastrutture e migliorare la tecnologia per la fornitura di servizi energetici moderni e sostenibili per tutti nei paesi in via di sviluppo, in particolare nei paesi meno sviluppati, nei piccoli stati insulari in via di sviluppo e nei paesi in via di sviluppo senza sbocco sul mare, in conformità con i rispettivi programmi di sostegno.

Attraverso il gioco da tavolo sviluppato "ENERGIA VERDE", gli insegnanti avranno l'opportunità di sensibilizzare gli studenti sui mezzi e le azioni per raggiungere questo SDG e garantire il futuro del nostro pianeta.

Ogni carta del gioco rappresenta una diversa energia verde che può essere collegata alla situazione corrispondente, consentendo agli studenti di visualizzare e realizzare fonti energetiche sostenibili.

**Fase 1 – Introduzione****5'**

Step 1:	L'insegnante spiega agli alunni che giocheranno al gioco "ENERGIA VERDE". Mostra loro le carte e chiede loro di ricordare di cosa hanno parlato nella lezione precedente. (Piano di lezione 1).
Step 2:	L'insegnante permette agli alunni di esprimere i loro pensieri sul gioco e su cosa si aspettano da esso.

Fase 2 – Impara & Esplora**45'**

Step 1:	L'insegnante divide la classe in gruppi. Ogni gruppo è un personaggio/giocatore. I gruppi tirano i dadi e prendono nota del numero che tirano sui dadi. Il gruppo con il numero più alto seleziona per primo il personaggio e così via.
Step 2:	Quando i gruppi hanno scelto il loro personaggio/giocatore, l'insegnante distribuisce le REGOLE a ciascun gruppo e spiega il gioco.
Step 3:	L'insegnante concede alla classe 20 minuti per esplorare e giocare. L'insegnante osserva e fornisce aiuto quando necessario.
Step 4:	Quando i 20 minuti sono scaduti, l'insegnante interrompe il gioco e pone le seguenti domande: • Di cosa tratta il gioco? • Cosa hai imparato durante il gioco? • Ti sei imbattuto in carte di cui non riuscivi a capire il significato? (Qui, se un alunno ha difficoltà a capire una carta, è una buona idea fargliela spiegare da un altro alunno e, se necessario, aggiungere informazioni al riguardo) Scegli una carta a caso dal mazzo e chiedi alla classe cosa significa per loro. (ripeti questo con qualche altra carta)
Step 5:	Dopo la sessione di domande, l'insegnante concede più tempo agli alunni per giocare, se lo desiderano.



**Fase 3 – Riflessione & Valutazione****10'**

Step 1:	Nel compito precedente, il gruppo con il maggior numero di punti vince e ottiene il badge "Planet Hero". Quindi chiede agli alunni di collegare le immagini sulle carte con problemi della vita reale e come le nostre azioni influiscono sul nostro futuro.
Step 2:	<u>Sessione di discussione:</u> L'insegnante pone domande in plenaria e cerca di trarre conclusioni su come le fonti di energia verde ci aiuteranno a raggiungere l'SDG 7. Domande suggerite: • Qual è l'impatto delle fonti energetiche non rinnovabili sul nostro pianeta? • Quali sono i vantaggi delle fonti di energia verde? • C'è un modo per utilizzare fonti di energia verde per alimentare le nostre attività quotidiane?

Riflessione dell'insegnante

Dopo la lezione, il formatore riflette su come è stata l'intera sessione. Si prega di valutare il livello di soddisfazione rispondendo alle seguenti domande. Si prega di utilizzare la seguente scala di valutazione: 1-molto soddisfatto, 2-soddisfatto, 3-neutrale, 4-insoddisfatto, 5-molto insoddisfatto

N o	Question	1	2	3	4	5
1.	La lezione è terminata entro un lasso di tempo adeguato?					
2.	Le istruzioni erano abbastanza chiare?					
3.	Gli insegnanti erano coinvolti e interessati alle attività?					
4.	Lo scopo e gli obiettivi della lezione sono stati raggiunti dagli insegnanti?					
5.	Cosa farebbe di diverso per la prossima sessione?					







GIOCO DA TAVOLO ENERGIA VERDE - PROGRAMMA DELLA LEZIONE 3

LESSON IDENTITY

TITOLO: Il valore del Risparmio Energetico!

GRUPPO DESTINATARIO:

Gruppo target diretto: insegnanti, educatori che lavorano con gli alunni della scuola primaria (6-12 anni)

Gruppo target indiretto: alunni della scuola primaria; dai 6 ai 12 anni

DURATA STIMATA: 60 min.

OBIETTIVO: L'obiettivo è quello di aiutare gli alunni a implementare le conoscenze e le abilità acquisite nelle sessioni precedenti nella loro vita quotidiana.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Gli studenti sono portati a:

- Essere più motivati a incorporare pratiche sostenibili nella vita quotidiana.
- Riconoscere l'importanza delle azioni individuali nella promozione della sostenibilità.
- Comprendere il valore della riduzione del consumo energetico.
- Comprendere come possiamo lavorare per raggiungere l'SDG 7 su base giornaliera.

METODI E MEZZI DIDATTICI:

Sessione plenaria, lavoro di gruppo, cartoncini, pennarelli, brainstorming, relatori, proiettore o lavagna, materiali stampabili.

SDG 7

L'SDG 7 "Energia economica e verde" è uno dei 17 obiettivi di sviluppo sostenibile (SDG) stabiliti dalle Nazioni Unite nel 2015 come parte dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile. Questo obiettivo è incentrato sulla garanzia dell'accesso a un'energia accessibile, affidabile, sostenibile e moderna per tutti.

L'SDG 7 ha diversi obiettivi specifici tra cui:

1. Fornire l'accesso universale a servizi energetici economici, affidabili e moderni.
2. Aumentare significativamente la percentuale di energia rinnovabile nella matrice energetica globale.





3. Raddoppiare il tasso di sviluppo dell'efficienza energetica globale.
4. Rafforzare la cooperazione internazionale per facilitare l'accesso alla ricerca e alla tecnologia sull'energia pulita, come l'energia rinnovabile, l'efficienza energetica e la tecnologia dei combustibili fossili avanzata e più verde, e incoraggiare gli investimenti nelle infrastrutture energetiche e nella tecnologia dell'energia pulita.
5. Espandere le infrastrutture e migliorare la tecnologia per la fornitura di servizi energetici moderni e sostenibili per tutti nei paesi in via di sviluppo, in particolare nei paesi meno sviluppati, nei piccoli stati insulari in via di sviluppo e nei paesi in via di sviluppo senza sbocco sul mare, in conformità con i rispettivi programmi di sostegno.

Attraverso il gioco da tavolo sviluppato "ENERGIA VERDE", gli insegnanti avranno l'opportunità di sensibilizzare gli studenti sui mezzi e le azioni per raggiungere questo SDG e garantire il futuro del nostro pianeta.

Ogni carta del gioco rappresenta una diversa energia verde che può essere collegata alla situazione corrispondente, consentendo agli studenti di visualizzare e realizzare fonti energetiche sostenibili.

Fase 1 – Introduzione

5'

Step 1:	L'insegnante mostra un'immagine del gioco che hanno giocato nella sessione precedente (Lesson Plan 2) e pone agli studenti alcune domande relative: • Ricordi l'argomento del gioco? • Cos'è l'SDG 7? (mostra un'immagine dell'SDG 7).
Step 2:	L'insegnante consente agli alunni di esprimersi e fornisce suggerimenti per aiutarli a migliorare il loro schema e prepararsi per il compito successivo.

Fase 2 – Impara & Esplora

45'

Step 1:	L'insegnante divide la classe in 2 - 4 gruppi e distribuisce un cartoncino e dei pennarelli a ciascun gruppo.
Step 2:	Chiedi agli studenti di trovare modi per risparmiare energia. Ogni gruppo dovrà realizzare una presentazione su cartoncino (illustrazioni e frasi). L'insegnante può chiedere:





	• Perché dobbiamo risparmiare energia? • Riesci a pensare a dispositivi che consumano energia nella tua casa che potrebbero essere realizzati per consumare meno energia? • Possiamo risparmiare energia anche a scuola? Come? L'insegnante incoraggia gli studenti a pensare in modo creativo e a presentare una varietà di idee.
Step 3:	L'insegnante concede 20 minuti ai gruppi per sviluppare il piano di risparmio energetico. L'insegnante può fare di questo un gioco in cui un alunno del gruppo ha un'idea per il risparmio energetico, lo scrive, poi passa il pennarello alla persona alla sua sinistra e quell'alunno ha un'idea diversa per il risparmio energetico. Muoviti in senso orario intorno al gruppo finché ogni alunno non ha almeno 4 idee.
Step 4:	Ogni gruppo nominerà un leader che presenterà il proprio piano e scambierà idee con il resto della classe.



**Fase 3 – Riflessione & Valutazione****10'**

Step 1:	Quando tutti i gruppi avranno presentato le loro idee, l'insegnante parlerà di come lo sforzo di ognuno fa la differenza. Quindi, chiederà idee su altri modi per risparmiare energia che non sono nelle liste.
Step 2:	<u>Sessione di discussione:</u> L'insegnante pone domande in plenaria e cerca di trarre conclusioni su come le fonti di energia verde ci aiuteranno a raggiungere l'SDG 7. Domande suggerite: • Quale forma di energia viene utilizzata più quotidianamente? (Probabilmente elettricità.) • Perché dobbiamo risparmiare energia? • Quanta energia utilizzata è rinnovabile? • Qual è l'impatto delle fonti energetiche non rinnovabili sul nostro pianeta? • Quali sono i vantaggi delle fonti di energia verde? • C'è un modo per utilizzare fonti di energia verde per alimentare le nostre attività quotidiane?

Riflessione dell'insegnante

Dopo la lezione, il formatore riflette su come è stata l'intera sessione. Si prega di valutare il livello di soddisfazione rispondendo alle seguenti domande. Si prega di utilizzare la seguente scala di valutazione: 1-molto soddisfatto, 2-soddisfatto, 3-neutrale, 4-insoddisfatto, 5-molto insoddisfatto

N o	Question	1	2	3	4	5
1.	La lezione è terminata entro un lasso di tempo adeguato?					
2.	Le istruzioni erano abbastanza chiare?					
3.	Gli insegnanti erano coinvolti e interessati alle attività?					
4.	Lo scopo e gli obiettivi della lezione sono stati raggiunti dagli insegnanti?					





5. Cosa farebbe di diverso per la prossima sessione?

GIOCO DA TAVOLA VITA SANA - PROGRAMMA DI LEZIONE 1

LESSON IDENTITY

TITOLO: introduzione prima di giocare al gioco da tavolo "vita sana"

COME USARE IL KIT EDUCATIVO

Educational KIT è progettato per fornire agli insegnanti e agli educatori un supporto metodologico che aumenti la consapevolezza degli alunni sullo stile di vita sano, riconoscendo l'interdipendenza tra salute e sviluppo. L'idea di questo piano di lezione è di presentare agli alunni l'argomento "buona salute e benessere" prima di giocare al gioco da tavolo "Vita sana".

TARGET GROUP

Gruppo target diretto: insegnanti, educatori che lavorano con gli alunni della scuola primaria (6-12 anni)

Gruppo target indiretto: alunni della scuola primaria; dai 6 ai 12 anni

DURATA STIMATA: 60 minuti

OBIETTIVO: L'obiettivo è fornire le conoscenze necessarie agli insegnanti per spiegare gli SDG 3, 6, 11 e 17 alle loro classi con gli alunni nel momento prima dell'utilizzo del gioco da tavolo.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Gli studenti sono portati a:

- Acquisire familiarità con gli elementi del gioco;
- Ampliare la conoscenza degli SDG 3, 6, 11 e 17 e del tema del gioco;
- Comprendere l'importanza di uno stile di vita sano, per se stessi e per la comunità.
- Capire cosa si intende per stile di vita sano.
- Essere in grado di identificare diverse strategie e abitudini per avere uno stile di vita sano.

METODI E MEZZI DIDATTICI

Sessione plenaria, lavoro di gruppo, brainstorming, computer, relatori, proiettore o lavagna, materiali stampabili.





Utilizzando questo piano di lezione sarà possibile aumentare la consapevolezza e la conoscenza nei bambini sia degli SDG 3, 6, 11 e 17 e più specificamente farli riflettere sull'importanza di uno stile di vita sano fornendo loro anche informazioni utili per incoraggiare un comportamento attivo per proteggere l'ambiente.

L'idea di questa lezione è quella di consentire agli insegnanti della scuola primaria di gestire il momento prima dell'implementazione del gioco fornendo agli alunni i concetti importanti legati all'argomento del gioco e agli SDG selezionati.

Ciò avverrà non come una classica lezione frontale, ma incentivando e favorendo il dialogo tra gli alunni portandoli a riflettere sull'importanza di uno stile di vita sano e sugli effetti che avrà su di sé e sulla collettività, sull'ambiente e sul futuro.

SDG 3, 6, 11 e 17

SDG 3 Buona salute e benessere: negli ultimi 15 anni, il numero di morti infantili si è dimezzato. Ciò dimostra che è possibile vincere la lotta contro quasi tutte le malattie. Tuttavia, stiamo spendendo un'incredibile quantità di denaro e risorse per curare malattie che sono sorprendentemente facili da prevenire. Il nuovo obiettivo per la buona salute mondiale promuove stili di vita sani, misure preventive e un'assistenza sanitaria moderna ed efficiente per tutti.

SDG 6 Acqua pulita e servizi igienico-sanitari: una persona su tre vive senza servizi igienico-sanitari. Questo sta causando malattie inutili e morte. Sebbene siano stati compiuti enormi progressi nell'accesso all'acqua potabile, la mancanza di servizi igienico-sanitari sta minando questi progressi. Se forniamo attrezzature a prezzi accessibili e istruzione sulle pratiche igieniche, possiamo fermare questa sofferenza insensata e la perdita di vite umane.

SDG 11 Città e comunità sostenibili: la popolazione mondiale è in costante aumento. Per accogliere tutti, dobbiamo costruire città moderne e sostenibili. Affinché tutti noi sopravviviamo e prosperiamo, abbiamo bisogno di una nuova pianificazione urbana intelligente che crei città sicure, convenienti e resilienti con condizioni di vita verdi e culturalmente stimolanti.

SDG 17 Partnership per gli obiettivi: gli obiettivi globali possono essere raggiunti solo se lavoriamo insieme. Sono necessari investimenti e sostegno internazionali per garantire lo sviluppo tecnologico innovativo, il commercio equo e l'accesso al mercato, in particolare per i paesi in via di sviluppo. Per costruire un mondo migliore, dobbiamo essere solidali, empatici, creativi, appassionati e, soprattutto, collaborativi.



Fase 1 – Introduzione

10'

Grazie al gioco da tavolo sviluppato "VITA SANA" sarà possibile per gli insegnanti aumentare la consapevolezza con i propri alunni sugli SDG citati.

Ogni carta del gioco rappresenta infatti un diverso esempio di stile di vita sano.

Step 1:	PRESENTA IL TEMA SDGs e prepara un gioco da tavolo su un tavolo
Step 2:	BREVE RACCONTO PER INTRODURRE IL TEMA DELLA VITA SANA

Fase 2 – Impara & Esplora

45'

Step 1:	Dividi la classe in 3 o più gruppi (utilizzando diversi tipi di nome "energetico" (come puoi vedere sulle regole del gioco, ci sono: sana alimentazione, sport, giochi, riposo, igiene)
Step 2:	Ogni gruppo disegna un esempio di vita sana o crea una storia con esempi di vita sana
Step 3:	Giocare il gioco
Step 4:	Dopo 3 turni, interrompi il gioco e fai domande su cosa capiscono gli alunni e se si divertono
Step 5:	Continua a giocare fino alla fine

Fase 3 – Riflessione & Valutazione

10'

Step 1:	L'insegnante mostra alla lavagna l'immagine dell'SDG 3 e chiede agli alunni di pensare a quali tipi di attività sane svolgono nella loro vita quotidiana e chiede se queste abitudini funzionano per loro stessi e per la loro famiglia
Step 2:	Che tipo di stile di vita dovremmo avere e perché? Cosa possiamo fare nella nostra quotidianità?
Step 3:	Al termine della sessione di domande, l'insegnante chiederà agli alunni le loro aspettative per il gioco (cosa credono di imparare, cosa pensano del metodo di apprendimento attraverso il gioco, ecc.) e, se necessario, fornirà





	le risposte corrette, consentendo agli studenti di aumentare le loro conoscenze.
Step 4:	Questa attività consentirà agli alunni di saperne di più sui diversi tipi di uno stile di vita sano e sul perché dobbiamo agire per raggiungere l'SDG 3, preparandoli anche per la sessione di gioco.

Riflessione dell'insegnante

Dopo la lezione, il formatore riflette su come è stata l'intera sessione. Si prega di valutare il livello di soddisfazione rispondendo alle seguenti domande. Si prega di utilizzare la seguente scala di valutazione: 1-molto soddisfatto, 2-soddisfatto, 3-neutrale, 4-insoddisfatto, 5-molto insoddisfatto

N o	Question	1	2	3	4	5
1.	La lezione è terminata entro un lasso di tempo adeguato?					
2.	Le istruzioni erano abbastanza chiare?					
3.	Gli insegnanti erano coinvolti e interessati alle attività?					
4.	Lo scopo e gli obiettivi della lezione sono stati raggiunti dagli insegnanti?					
5.	Cosa farebbe di diverso per la prossima sessione?					





GIOCO DA TAVOLO VITA SANA - PROGRAMMA DELLA LEZIONE 2

LESSON IDENTITY

TITOLO: Imparare giocando al gioco da tavolo “Vita sana”.

COME USARE IL KIT EDUCATIVO

Educational KIT è progettato per fornire agli insegnanti e agli educatori un supporto metodologico che aumenti la consapevolezza degli alunni sullo stile di vita sano, riconoscendo l'interdipendenza tra salute e sviluppo. L'idea di questo piano di lezione è di presentare agli alunni l'argomento “buona salute e benessere” prima di giocare al gioco da tavolo “Vita sana”.

TARGET GROUP

Gruppo target diretto: insegnanti, educatori che lavorano con gli alunni della scuola primaria (6-12 anni)

Gruppo target indiretto: alunni della scuola primaria; dai 6 ai 12 anni

DURATA STIMATA: 60 minuti

OBIETTIVO: L'obiettivo è fornire le conoscenze necessarie agli insegnanti per spiegare gli SDG 3, 6, 11 e 17 alle loro classi con gli alunni nel momento prima dell'utilizzo del gioco da tavolo.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Gli studenti sono portati a:

- Acquisire familiarità con gli elementi del gioco;
- Ampliare la conoscenza degli SDG 3, 6, 11 e 17 e del tema del gioco;
- Comprendere l'importanza di uno stile di vita sano, per se stessi e per la comunità;
- Comprendere cosa si intende per stile di vita sano;
- Essere in grado di identificare diverse strategie e abitudini per avere uno stile di vita sano.

METODI E MEZZI DIDATTICI

Sessione plenaria, lavoro di gruppo, brainstorming, computer, relatori, proiettore o lavagna, materiali stampabili.

Utilizzando questo piano di lezione sarà possibile aumentare la consapevolezza e la conoscenza nei bambini sugli SDG 3, 6, 11 e 17 e più specificamente farli riflettere sull'importanza di uno stile di vita sano fornendo loro anche informazioni utili per incoraggiare un comportamento attivo per proteggere l'ambiente.





L'idea di questa lezione è quella di consentire agli insegnanti della scuola primaria di gestire il momento prima dell'implementazione del gioco fornendo agli alunni i concetti importanti legati all'argomento del gioco e agli SDG selezionati.

Ciò avverrà non come una classica lezione frontale, ma incentivando e favorendo il dialogo tra gli alunni portandoli a riflettere sull'importanza di uno stile di vita sano e sugli effetti che avrà su di sé e sulla collettività, sull'ambiente e sul futuro.

SDG 3, 6, 11 e 17

SDG 3 Buona salute e benessere: negli ultimi 15 anni, il numero di morti infantili si è dimezzato. Ciò dimostra che è possibile vincere la lotta contro quasi tutte le malattie. Tuttavia, stiamo spendendo un'incredibile quantità di denaro e risorse per curare malattie che sono sorprendentemente facili da prevenire. Il nuovo obiettivo per la buona salute mondiale promuove stili di vita sani, misure preventive e un'assistenza sanitaria moderna ed efficiente per tutti.

SDG 6 Acqua pulita e servizi igienico-sanitari: una persona su tre vive senza servizi igienico-sanitari. Questo sta causando malattie inutili e morte. Sebbene siano stati compiuti enormi progressi nell'accesso all'acqua potabile, la mancanza di servizi igienico-sanitari sta minando questi progressi. Se forniamo attrezzature a prezzi accessibili e istruzione sulle pratiche igieniche, possiamo fermare questa sofferenza insensata e la perdita di vite umane

SDG 11 Città e comunità sostenibili: la popolazione mondiale è in costante aumento. Per accogliere tutti, dobbiamo costruire città moderne e sostenibili. Affinché tutti noi sopravviviamo e prosperiamo, abbiamo bisogno di una nuova pianificazione urbana intelligente che crei città sicure, convenienti e resilienti con condizioni di vita verdi e culturalmente stimolanti.

SDG 17 Partnership per gli obiettivi: gli obiettivi globali possono essere raggiunti solo se lavoriamo insieme. Sono necessari investimenti e sostegno internazionali per garantire lo sviluppo tecnologico innovativo, il commercio equo e l'accesso al mercato, in particolare per i paesi in via di sviluppo. Per costruire un mondo migliore, dobbiamo essere solidali, empatici, creativi, appassionati e, soprattutto, collaborativi.



**Fase 1 – Introduzione****10'**

Step1:	Prima della sessione di gioco, cerca un breve video sui corretti stili di vita, nella lingua del tuo paese o in inglese. Puoi cercare utilizzando i seguenti link: https://sdgs.un.org/goals https://unric.org/it/agenda-2030/
---------------	--

Fase 2 – Impara & Esplora**45'**

Step1:	Dopo il primo round del gioco, interrompi il gioco.
Step 2:	Introdurre un breve gioco di ruolo, il più possibile attinente al contesto dei bambini (scuola, famiglia, spazi di aggregazione con i coetanei) Traccia 1 Mangiare sano Traccia 2 Sport Traccia 3 relazioni sociali Traccia 4 Riposo Traccia 5 Igiene Se hai diviso la classe in più gruppi, puoi assegnare un gioco di ruolo a ciascun gruppo. 30 minuti per giocare.
Step 3:	<u>Sessione di dibattito</u> Dopo la sessione di gioco, l'insegnante può porre domande alla classe su: Che tipo di sane abitudini di vita sono emerse nei giochi di ruolo? Che tipo di atteggiamenti sbagliati sono emersi nel gioco di ruolo? Chi si è riconosciuto nel gioco di ruolo? A causa di atteggiamenti corretti o scorretti? Cosa ne pensi delle abitudini personali? Cosa suggeriscono di fare per correggere e cambiare abitudini sbagliate?





Fase 3 – Riflessione & Valutazione

10'

Step 1:

Sessione di discussione:

L'insegnante pone domande in plenaria e cerca di trarre conclusioni su come le fonti di uno stile di vita sano ci aiuteranno a raggiungere l'SDG 3.

Domande suggerite:

- Qual è l'impatto delle fonti di uno stile di vita sano sul nostro pianeta?
- Quali sono i vantaggi delle fonti di uno stile di vita sano?
- C'è un modo per utilizzare stili di vita sani per svolgere le nostre attività quotidiane?

Riflessione dell'insegnante

Dopo la lezione, il formatore riflette su come è stata l'intera sessione. Si prega di valutare il livello di soddisfazione rispondendo alle seguenti domande. Si prega di utilizzare la seguente scala di valutazione: 1-molto soddisfatto, 2-soddisfatto, 3-neutrale, 4-insoddisfatto, 5-molto insoddisfatto

N o	Question	1	2	3	4	5
1.	La lezione è terminata entro un lasso di tempo adeguato?					
2.	Le istruzioni erano abbastanza chiare?					
3.	Gli insegnanti erano coinvolti e interessati alle attività?					
4.	Lo scopo e gli obiettivi della lezione sono stati raggiunti dagli insegnanti?					
5.	Cosa farebbe di diverso per la prossima sessione?					





GIOCO DA TAVOLO VITA SANA - PROGRAMMA DELLA LEZIONE 3

LESSON IDENTITY

TITOLO: Introduzione dopo aver giocato al gioco da tavolo "vita sana"

COME USARE IL KIT EDUCATIVO

Educational KIT è progettato per fornire agli insegnanti e agli educatori un supporto metodologico che aumenti la consapevolezza degli alunni sullo stile di vita sano, riconoscendo l'interdipendenza tra salute e sviluppo. L'idea di questo piano di lezione è introdurre gli alunni all'argomento "buona salute e benessere" prima di giocare al gioco da tavolo "Vita sana".

TARGET GROUP

Gruppo target diretto: insegnanti, educatori che lavorano con gli alunni della scuola primaria (6-12 anni)

Gruppo target indiretto: alunni della scuola primaria; dai 6 ai 12 anni.

DURATA STIMATA: 60 minuti

OBIETTIVO: L'obiettivo è fornire agli insegnanti le conoscenze necessarie per spiegare gli SDG 3, 6, 11 e 17 alle loro classi con gli alunni nel momento successivo all'utilizzo del gioco da tavolo.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Gli studenti sono portati a:

- Acquisire familiarità con gli elementi del gioco;
- Ampliare la conoscenza degli SDG 3, 6, 11 e 17 e del tema del gioco;
- Comprendere l'importanza di uno stile di vita sano, per se stessi e per la comunità;
- Comprendere cosa si intende per stile di vita sano;
- Essere in grado di identificare diverse strategie e abitudini per avere uno stile di vita sano.

METODI E MEZZI DIDATTICI

Sessione plenaria, lavoro di gruppo, brainstorming, computer, relatori, proiettore o lavagna, materiali stampabili.

Utilizzando questo piano di lezione sarà possibile aumentare la consapevolezza e la conoscenza nei bambini sia degli SDG 3, 6, 11 e 17 e più specificamente farli riflettere sull'importanza di uno stile di vita sano fornendo loro anche informazioni utili per incoraggiare un comportamento attivo per proteggere l'ambiente.





L'idea di questa lezione è quella di consentire agli insegnanti della scuola primaria di gestire il momento prima dell'implementazione del gioco fornendo agli alunni i concetti importanti legati all'argomento del gioco e agli SDG selezionati.

Ciò avverrà non come una classica lezione frontale, ma incentivando e favorendo il dialogo tra gli alunni portandoli a riflettere sull'importanza di uno stile di vita sano e sugli effetti che avrà su di sé e sulla collettività, sull'ambiente e sul futuro.

SDG 3, 6, 11 e 17

SDG 3 Buona salute e benessere: negli ultimi 15 anni, il numero di morti infantili si è dimezzato. Ciò dimostra che è possibile vincere la lotta contro quasi tutte le malattie. Tuttavia, stiamo spendendo un'incredibile quantità di denaro e risorse per curare malattie che sono sorprendentemente facili da prevenire. Il nuovo obiettivo per la buona salute mondiale promuove stili di vita sani, misure preventive e un'assistenza sanitaria moderna ed efficiente per tutti.

SDG 6 Acqua pulita e servizi igienico-sanitari: una persona su tre vive senza servizi igienico-sanitari. Questo sta causando malattie inutili e morte. Sebbene siano stati compiuti enormi progressi nell'accesso all'acqua potabile, la mancanza di servizi igienico-sanitari sta minando questi progressi. Se forniamo attrezzature a prezzi accessibili e istruzione sulle pratiche igieniche, possiamo fermare questa sofferenza insensata e la perdita di vite umane.

SDG 11 Città e comunità sostenibili: la popolazione mondiale è in costante aumento. Per accogliere tutti, dobbiamo costruire città moderne e sostenibili. Affinché tutti noi sopravviviamo e prosperiamo, abbiamo bisogno di una nuova pianificazione urbana intelligente che crei città sicure, convenienti e resilienti con condizioni di vita verdi e culturalmente stimolanti.

SDG 17 Partnership per gli obiettivi: gli obiettivi globali possono essere raggiunti solo se lavoriamo insieme. Sono necessari investimenti e sostegno internazionali per garantire lo sviluppo tecnologico innovativo, il commercio equo e l'accesso al mercato, in particolare per i paesi in via di sviluppo. Per costruire un mondo migliore, dobbiamo essere solidali, empatici, creativi, appassionati e, soprattutto, collaborativi.



**Fase 1 – Introduzione****10'**

Grazie al gioco da tavolo sviluppato "VITA SANA" sarà possibile per gli insegnanti aumentare la consapevolezza con i propri alunni sugli SDG citati.

Ogni carta del gioco rappresenta infatti un diverso esempio di stile di vita sano.

Step 1:	L'insegnante mostra un'immagine del gioco che hanno giocato nella sessione precedente (Lesson Plan 2) e pone agli studenti alcune domande relative: • Ricordi l'argomento del gioco? • Cos'è l'SDG 3? (mostra un'immagine dell'SDG 3 o il video mostrato nella lezione precedente)
Step 2:	L'insegnante consente agli alunni di esprimersi e fornisce suggerimenti per aiutarli a migliorare il loro schema e prepararsi per il compito successivo.

Fase 2 – Impara & Esplora**45'**

Step 1:	L'insegnante divide la classe in 2 - 4 gruppi e distribuisce cartoncini e colori a ciascun gruppo.
Step 2:	Chiedi agli alunni di trovare modi per avere uno stile di vita sano. Ogni gruppo dovrà realizzare una presentazione su cartoncino (illustrazioni e frasi). L'insegnante può chiedere: • Perché abbiamo uno stile di vita sano? • Come puoi aiutare la tua famiglia a mantenere uno stile di vita sano? • Quali comportamenti corretti per uno stile di vita sano si possono seguire a scuola? L'insegnante incoraggia gli studenti a pensare in modo creativo e a presentare una varietà di idee.
Step 3:	L'insegnante concede 20 minuti ai gruppi per sviluppare un piano di stile di vita sano.
Step 4:	Ogni gruppo nominerà un leader che presenterà il proprio piano e scambierà idee con il resto della classe.
Step 5:	Attività alternative per gruppi: 1. Laboratorio di pittura, artistico e manuale sulle abitudini di "buono e sano stile di vita" che ognuno di noi può fare quotidianamente". 2. Pratica tornei sportivi e altre attività all'aperto a scuola o nel parco cittadino





3. “La ricetta più sana” - Laboratorio di Cucina Semplice elaborazione di testi liberi scritti o dettati.
4. Tieni la classe nel parco della scuola e continua a giocare con il tabellone.
5. Geocaching: Caccia al tesoro attraverso il tablet di classe con sistema GPS: testimonianze indizi e tesori sono legati al tema del benessere e del sano stile di vita.
6. Organizzare un breve “Video Contest” di vita sana in cui sono coinvolte le famiglie e altre classi.

Fase 3 – Riflessioni & Valutazione

10'

Step 1: Quando tutti i gruppi avranno presentato i loro progetti, l'insegnante parlerà di come l'impegno di ognuno faccia la differenza. Quindi, l'insegnante chiederà idee su altri modi per avere uno stile di vita sano che non sono nell'elenco.

Step 2: Sessione di discussione:
L'insegnante pone domande in plenaria e cerca di trarre conclusioni su come lo stile di vita ci aiuterà a raggiungere l'SDG 3.
Domande suggerite:
Quali sono i vantaggi di una vita sana?
Quale attività svolgiamo più spesso?
Chi ci ha insegnato le corrette abitudini?
Cosa possiamo fare ogni giorno per promuovere uno stile di vita sana?

Riflessine dell'insegnante

Dopo la lezione, il formatore riflette su come è stata l'intera sessione. Si prega di valutare il livello di soddisfazione rispondendo alle seguenti domande. Si prega di utilizzare la seguente scala di valutazione: 1-molto soddisfatto, 2-soddisfatto, 3-neutrale, 4-insoddisfatto, 5-molto insoddisfatto

N o	Question	1	2	3	4	5
1.	La lezione è terminata entro un lasso di tempo adeguato?					
2.	Le istruzioni erano abbastanza chiare?					
3.	Gli insegnanti erano coinvolti e interessati alle attività?					





4.	Lo scopo e gli obiettivi della lezione sono stati raggiunti dagli insegnanti?					
5.	Cosa farebbe di diverso per la prossima sessione?					





GIOCO DA TAVOLO CACCIATORE DI RIFIUTI - PROGRAMMA DELLA LEZIONE 1

LESSON IDENTITY

TITOLO: Riflessione in classe sull'importanza della raccolta differenziata

TARGET GROUP

Gruppo target diretto: insegnanti ed educatori che lavorano con gli alunni della scuola primaria (6-12 anni).

Gruppo target indiretto: alunni della scuola primaria; dai 6 ai 12 anni.

DURATA STIMATA: 80 min

OBIETTIVO: L'obiettivo è quello di fornire le conoscenze necessarie agli insegnanti per spiegare gli SDG 4 e 11 alle loro classi con gli alunni durante il momento prima di utilizzare il gioco da tavolo.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Gli studenti sono portati a:

- Acquisire familiarità con gli elementi del gioco
- Ampliare la conoscenza degli SDGs 4 e 11 e del tema del gioco
- Comprendere l'importanza del riciclaggio per l'ambiente e la società.
- Conoscenza dei diversi tipi di materiali riciclabili e del processo di riciclaggio.
- Capacità di identificare materiali riciclabili e non riciclabili.

METODI E MEZZI DIDATTICI

Utilizzando questo piano di lezione sarà possibile aumentare la consapevolezza e la conoscenza nei bambini sia dell'SDG 4 che dell'11 e più specificamente farli riflettere sull'importanza del riciclo fornendo loro anche informazioni utili per incoraggiare comportamenti attivi per proteggere l'ambiente.

L'idea di questa lezione è quella di consentire agli insegnanti della scuola primaria di gestire il momento prima dell'implementazione del gioco fornendo agli alunni i concetti importanti legati all'argomento del gioco e agli SDG selezionati.

Ciò avverrà non come una classica lezione frontale, ma incentivando e favorendo il dialogo tra gli alunni portandoli a riflettere sull'importanza del riciclo e sugli effetti che avrà nelle città del futuro in cui vivranno.

SDG 4 e SDG 11:



L'SDG 4 ha diversi obiettivi specifici, tra cui:

1. Garantire che tutte le ragazze e i ragazzi abbiano accesso a un'istruzione primaria e secondaria gratuita, equa e di qualità.
2. Garantire che tutti i giovani e una parte sostanziale degli adulti, uomini e donne, raggiungano l'alfabetizzazione e la matematica.
3. Garantire che tutti gli studenti acquisiscano le conoscenze e le competenze necessarie per promuovere lo sviluppo sostenibile.
4. Aumentare il numero di insegnanti qualificati nei paesi in via di sviluppo
5. Eliminare le disparità di genere nell'istruzione e garantire parità di accesso a tutti i livelli di istruzione e formazione professionale per le persone vulnerabili, comprese le persone con disabilità e le popolazioni indigene

L'SDG 11 si riferisce a "Città e comunità sostenibili", che è uno dei 17 Obiettivi di sviluppo sostenibile (SDG) stabiliti dalle Nazioni Unite nel 2015 come parte dell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile. Questo obiettivo si concentra sulla creazione di città e comunità sostenibili e vivibili, che sono essenziali per raggiungere uno sviluppo sostenibile e affrontare le sfide ambientali, sociali ed economiche.

Gli obiettivi associati all'SDG 11 sono i seguenti:

Garantire l'accesso a alloggi e servizi di base sicuri e convenienti: questo obiettivo mira a fornire alloggi adeguati e convenienti, acqua e servizi igienico-sanitari, energia, trasporti e altri servizi di base a tutti i residenti urbani, compresi i poveri e i vulnerabili.

Fornire un'urbanizzazione e una pianificazione inclusive e sostenibili: questo obiettivo mira a promuovere l'urbanizzazione e la pianificazione inclusive e sostenibili, inclusa la riduzione dell'espansione urbana incontrollata, il miglioramento dei trasporti pubblici, la creazione di spazi verdi e la promozione di uno sviluppo compatto e ad uso misto.

Migliorare la resilienza e la riduzione del rischio di disastri nelle città: questo obiettivo si concentra sulla riduzione della vulnerabilità delle città ai disastri, compresi i disastri legati al clima, migliorando le infrastrutture, promuovendo la preparazione alle catastrofi e sviluppando sistemi di allerta precoce.

Proteggere il patrimonio culturale e naturale nelle città e negli insediamenti umani: questo obiettivo mira a proteggere e promuovere il patrimonio culturale e naturale nelle città e negli insediamenti umani, inclusi edifici storici, punti di riferimento culturali e aree naturali.

Garantire l'accesso per tutti a spazi verdi e pubblici sicuri, inclusivi e accessibili: questo obiettivo mira a promuovere lo sviluppo di spazi verdi e pubblici sicuri, inclusivi e accessibili a tutti i residenti urbani, compresi bambini, donne, anziani e persone con disabilità.



Ridurre l'impatto ambientale delle città: questo obiettivo mira a ridurre l'impatto ambientale delle città, compreso l'inquinamento dell'aria e dell'acqua, le emissioni di gas a effetto serra e la produzione di rifiuti, promuovendo modelli di consumo e produzione sostenibili, riducendo il consumo di energia e promuovendo le fonti di energia rinnovabile.

L'SDG 11, che riguarda la creazione di città e comunità sostenibili, è strettamente connesso all'SDG 4, che riguarda la garanzia di un'istruzione di qualità per tutti. La connessione tra questi due obiettivi è importante perché l'istruzione è un fattore chiave per raggiungere uno sviluppo sostenibile e città e comunità sostenibili sono necessarie per fornire un'istruzione di qualità a tutti.

Più in dettaglio questi due SDGs sono strettamente connessi al tema del riciclo. Il riciclaggio è una pratica importante che contribuisce al raggiungimento degli obiettivi di sviluppo sostenibile riducendo i rifiuti, conservando le risorse naturali e mitigando gli impatti dei cambiamenti climatici. Ecco alcuni modi in cui SDG 11, SDG 4 e riciclaggio sono interconnessi:

1. L'accesso a un'istruzione di qualità è essenziale per promuovere pratiche di riciclaggio. Fornendo istruzione e formazione sulla gestione dei rifiuti, il riciclaggio e il consumo sostenibile, le persone possono sviluppare le conoscenze, le competenze e gli atteggiamenti necessari per creare e mantenere città e comunità sostenibili.
2. Le città e le comunità sostenibili forniscono un ambiente migliore per il riciclaggio. Promuovendo la riduzione dei rifiuti e implementando programmi di riciclaggio, le città sostenibili possono creare un ambiente favorevole al riciclaggio, che può portare a migliori risultati ambientali.
3. Il riciclaggio promuove l'equità nell'istruzione e la giustizia ambientale. Riducendo le disparità nell'accesso ai servizi di base, come la gestione dei rifiuti e le infrastrutture per il riciclaggio, e promuovendo politiche di riciclaggio inclusive e accessibili, le città sostenibili possono contribuire a garantire che tutti i bambini abbiano accesso a un'istruzione di qualità e a benefici ambientali, indipendentemente dal loro background o stato socio-economico.
4. Il riciclaggio offre opportunità di apprendimento esperienziale. Promuovendo iniziative di riciclaggio e riduzione dei rifiuti nelle scuole e nelle comunità, gli alunni possono impegnarsi in esperienze di apprendimento pratiche che promuovono la sostenibilità e la consapevolezza ambientale.
5. Il riciclaggio promuove un'economia circolare e modelli di produzione e consumo sostenibili, che sono essenziali per raggiungere l'SDG 12, "Consumo e produzione responsabili". Riducendo i rifiuti e conservando le risorse naturali, il riciclaggio può contribuire a un'economia più sostenibile e circolare, che a sua volta può aiutare a raggiungere altri obiettivi di sviluppo sostenibile, tra cui SDG 11 e SDG 4-





Grazie al gioco da tavolo sviluppato “CACCIATORE DI RIFIUTI” sarà possibile per gli insegnanti sensibilizzare i propri alunni sugli SDG citati. Ogni carta nel gioco rappresenta un bidone diverso e un esempio di spazzatura/situazione da collegare al cestino corretto.

Fase 1 - Introduzione

10'

Step 1:	Illustrare gli SDG 4 e 11, l'argomento e le diverse carte del gioco
Step 2:	Dividi la classe in gruppi di 4

Pase 2 – Impara & Esplora

30'

Step 1:	Delinea le domande e dai a ciascun gruppo 20 minuti per rispondere
Step 2:	Fai un brainstorming con i bambini sul tema del gioco e sull'importanza dell'ambiente nel presente e nel futuro

Phase 3 – Riflessione & Valutazione

40'

Step 1:	Fornire ai bambini informazioni corrette sui diversi argomenti discussi (utilizzare video, presentazioni PPT, ecc.)
Step 2:	Chiedi ai bambini di immaginare e disegnare in gruppo la città del futuro

Nella prima fase, gli insegnanti dimostreranno gli SDGs relativi al gioco e mostreranno nel dettaglio le carte del gioco, come supporto per fornire informazioni sul tema del riciclo e per permettere ai bambini di familiarizzare con i diversi elementi del gioco. I bambini saranno divisi in gruppi e saranno loro assegnate alcune domande da discutere. Questi saranno utili sia agli insegnanti per capire il livello di conoscenza sul tema del “riciclo” sia per capire le diverse abitudini quotidiane che ogni bambino ha. Le domande serviranno a stimolare la curiosità e la voglia di mettersi in gioco per imparare ancora di più.





Queste domande sono solo indicative e possono essere modificate con altre:

5. Quali oggetti butti di solito nella spazzatura?
6. Ricicli qualche oggetto? Se sì, quali?
7. Quanto spesso porti fuori la spazzatura o ricicli?
8. Sai dove vanno a finire la tua spazzatura e il riciclaggio dopo che sono stati raccolti?
9. Hai mai pensato di ridurre la quantità di rifiuti che produci? Come hai potuto farlo?
10. Riutilizzi qualche oggetto invece di buttarlo via?
11. Conosci la differenza tra articoli biodegradabili, riciclabili e non riciclabili?
12. Come possiamo incoraggiare gli altri a riciclare e ridurre i rifiuti?
13. Come possiamo rendere divertente il riciclaggio?
14. Sai cosa succede agli oggetti che non vengono smaltiti correttamente?
15. Hai qualche suggerimento su come ridurre la spazzatura in casa?

Terminata la sessione di domande, l'insegnante chiederà ai bambini quali sono le loro aspettative nei confronti del gioco (cosa pensano di imparare, cosa pensano del metodo di apprendimento giocando, ecc.) e poi fornirà, ove necessario, le risposte corrette dando loro modo di accrescere le proprie conoscenze. Ciò avverrà utilizzando strumenti digitali interattivi, che garantiranno che i bambini mantengano l'attenzione e apprendano divertendosi.

Nell'ultima fase, prima dell'inizio del gioco, l'insegnante chiederà agli alunni di disegnare la città del futuro, utilizzando la loro immaginazione e le nuove informazioni acquisite.

Riflessione dell'insegnante

Dopo la lezione, il formatore riflette su come è stata l'intera sessione. Si prega di valutare il livello di soddisfazione rispondendo alle seguenti domande. Si prega di utilizzare la seguente scala di valutazione: 1-molto soddisfatto, 2-soddisfatto, 3-neutrale, 4-insoddisfatto, 5-molto insoddisfatto

N o	Question	1	2	3	4	5
1.	La lezione è terminata entro un lasso di tempo adeguato?					
2.	Le istruzioni erano abbastanza chiare?					
3.	Gli insegnanti erano coinvolti e interessati alle attività?					
4.	Lo scopo e gli obiettivi della lezione sono stati raggiunti dagli insegnanti?					





5. Cosa farebbe di diverso per la prossima sessione?

GIOCO DA TAVOLO CACCIATORE DI RIFIUTI - PROGRAMMA DELLA LEZIONE 2

LESSON IDENTITY

TITOLO: Stimolare la riflessione sull'importanza del riciclo durante il gioco

TARGET GROUP

Gruppo target diretto: insegnanti ed educatori che lavorano con gli alunni della scuola primaria (6-12 anni)

Gruppo target indiretto: alunni della scuola primaria; dai 6 ai 12 anni.

DURATA STIMATA: 60 min

OBIETTIVO: L'obiettivo è fornire agli insegnanti le conoscenze necessarie per spiegare gli SDG 4 e 12 alle loro classi con gli alunni utilizzando un gioco da tavolo.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Gli studenti sono portati a:

- Essere più consapevoli dell'istruzione di qualità
- Essere più consapevoli del consumo responsabile
- Creare discussioni e dibattiti con gli studenti durante l'attività sui tabelloni

METODI E MEZZI DIDATTICI: SDG 4 e SDG 12

Applicazione dell'apprendimento basato sul gioco.

Utilizzando il gioco da tavolo del PLAE "Trash Hunters" e questo piano di lezione sarà possibile aumentare la consapevolezza sugli SDG 4 e 12 con gli alunni.

L'idea di questa lezione è quella di permettere agli insegnanti della scuola primaria di implementare il gioco con gli alunni e nel frattempo porre domande e spiegare concetti, creando una discussione con loro.

Innanzitutto, l'SDG 4 rappresenta il quarto obiettivo degli Obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite, ovvero "Istruzione di qualità". L'obiettivo mira a garantire un'istruzione di qualità inclusiva ed equa e promuovere opportunità di apprendimento permanente per tutti.





L'SDG 4 ha diversi obiettivi specifici, tra cui:

- Garantire che tutte le ragazze ei ragazzi abbiano accesso a un'istruzione primaria e secondaria gratuita, equa e di qualità
- Garantire che tutti i giovani e una parte sostanziale degli adulti, uomini e donne, raggiungano l'alfabetizzazione e la matematica
- Garantire che tutti gli studenti acquisiscano le conoscenze e le competenze necessarie per promuovere lo sviluppo sostenibile
- Aumentare il numero di insegnanti qualificati nei paesi in via di sviluppo
- Eliminare le disparità di genere nell'istruzione e garantire parità di accesso a tutti i livelli di istruzione e formazione professionale per le persone vulnerabili, comprese le persone con disabilità e le popolazioni indigene

L'SDG 12 si riferisce al dodicesimo obiettivo degli Obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite, che è "Consumo e produzione responsabili". Questo obiettivo mira a garantire che i modelli di consumo e produzione sostenibili siano adottati in tutto il mondo per ridurre l'impatto negativo delle attività umane sull'ambiente e sulle risorse naturali.

L'SDG 12 ha diversi obiettivi specifici, tra cui:

- Ottenere una gestione sostenibile e un uso efficiente delle risorse naturali
- Dimezzare lo spreco alimentare globale pro capite a livello di vendita al dettaglio e consumatore e ridurre le perdite alimentari lungo le catene di produzione e di approvvigionamento
- Garantire che le persone abbiano accesso alle informazioni e alla consapevolezza rilevanti per lo sviluppo e gli stili di vita sostenibili.
- Promuovere lo sviluppo di un turismo sostenibile che crei posti di lavoro e promuova la cultura ei prodotti locali riducendo al minimo l'impatto ambientale.
- Incoraggiare le aziende ad adottare pratiche sostenibili e riferire sulle loro prestazioni di sostenibilità.

Il raggiungimento dell'SDG 12 è fondamentale per raggiungere uno sviluppo sostenibile e garantire che le generazioni future possano godere di un pianeta sano e prospero.





L'SDG 4 (Istruzione di qualità) e l'SDG 12 (Consumo e produzione responsabili) sono entrambi strettamente correlati al riciclaggio, che è un aspetto critico del consumo e della produzione responsabili.

Il riciclaggio è il processo di conversione dei materiali di scarto in nuovi prodotti per ridurre il consumo di materie prime, il consumo di energia e l'inquinamento ambientale. Il riciclaggio è una strategia chiave per raggiungere l'SDG 12, che mira a promuovere modelli di consumo e produzione sostenibili.

Per raggiungere l'SDG 12, l'istruzione svolge un ruolo fondamentale. L'istruzione può promuovere la consapevolezza, la conoscenza e le competenze necessarie per comprendere i vantaggi del riciclaggio e l'impatto delle attività umane sull'ambiente. Attraverso l'istruzione, le persone possono conoscere pratiche sostenibili, come la riduzione degli sprechi, l'uso efficiente delle risorse e la scelta di prodotti e servizi sostenibili. L'istruzione può anche insegnare alle persone l'importanza di separare i rifiuti per il riciclaggio e come riciclare correttamente per ridurre al minimo l'impatto ambientale.

Inoltre, l'SDG 4 può sostenere la promozione delle pratiche di riciclaggio. L'accesso a un'istruzione di qualità può consentire agli individui e alle comunità di prendere decisioni informate e agire per ridurre i rifiuti e riciclare i materiali. L'istruzione può anche fornire alle persone le competenze e le conoscenze necessarie per sviluppare soluzioni di riciclaggio innovative, come l'upcycling, che comporta la trasformazione di materiali di scarto in nuovi prodotti di maggior valore.

Raggiungendo l'SDG 4 e l'SDG 12, possiamo creare una cultura del consumo e della produzione responsabili che includa il riciclaggio come pratica chiave. Il riciclaggio non è solo una pratica sostenibile, ma crea anche opportunità di lavoro, riduce il costo dello smaltimento dei rifiuti e conserva le risorse naturali. È una componente essenziale dell'economia circolare, in cui i materiali vengono riutilizzati, riciclati o riutilizzati per ridurre al minimo gli sprechi e massimizzare il valore delle risorse.

Grazie al gioco da tavolo sviluppato "TRASH HUNTERS" sarà possibile per gli insegnanti aumentare la consapevolezza con i propri alunni sugli SDG menzionati.

Ogni carta nel gioco rappresenta un bidone diverso e un esempio di spazzatura/situazione da collegare al cestino corretto.

In conclusione, collegare SDG 4 e SDG 12 con il riciclaggio evidenzia il ruolo cruciale dell'educazione nella promozione di modelli di consumo e produzione responsabili che includono il riciclaggio. L'istruzione consente agli individui e alle comunità di agire per ridurre i rifiuti e riciclare i materiali, contribuendo al raggiungimento degli SDG e a un futuro più sostenibile per tutti.

**Fase 1 - Introduzione****15'****Step 1:** Dividi gli alunni in gruppi per giocare.**Step 2:** Spiega le regole del gioco.**Fase 2 – Impara & Esplora****25'****Step 1:** Lascia che i bambini giochino.**Step 2:** Dopo 15 minuti di gioco fermali e fai domande sull'argomento.**Fase 3 – Riflessione & Valutazione****20'****Step 1:** Durante le domande, la fase crea un dibattito proattivo e fornisce informazioni sugli SDG 4 e 12.**Step 2:** Una volta che gli alunni hanno risposto alle domande, il gioco può ricominciare.

Per creare una discussione con i tuoi studenti in questa sezione, forniremo alcune domande come esempi che puoi utilizzare. Alcuni di essi potranno essere implementati mostrando la scheda del gioco da tavolo per permettere agli alunni di giocare durante la seconda parte dell'attività, essendo più consapevoli non solo del gioco ma anche del suo contenuto.

DOMANDE GENERALI:

- Secondo te, cosa significa istruzione di qualità e perché è importante?
- Questo significa secondo te "Educazione inclusiva"?
- Come possiamo garantire che l'istruzione sia inclusiva ed equa per tutti gli studenti, indipendentemente dal loro background o dalle circostanze?

DOMANDE DI GIOCO:

- Di cosa tratta il gioco?
- Hai trovato qualche carta di cui non capivi il significato? Quale?





(Qui se qualcuno degli alunni non ha capito una scheda è bene coinvolgere gli altri per spiegargli cosa hanno capito e nel caso aggiungere qualche informazione a riguardo dopo che gli alunni hanno espresso le loro opinioni)

- Cos'è il riciclo e perché è importante?
- Come possiamo selezionare e separare i materiali riciclabili da quelli non riciclabili?
- Qual è il colore del cestino che usiamo per riciclare carta/vetro/plastica/... (sceglierne uno - ed eventualmente chiedere di mostrarvi la scheda corrispondente)
- Scegli una carta a caso dal mazzo e chiedi alla classe cosa significa secondo loro (ripeti con alcune carte)
- Come possiamo ridurre sprechi e consumi nella nostra vita quotidiana?
- Quali sono alcune sfide o barriere per un riciclaggio efficace e come possiamo superarle?
- Qual è l'impatto del riciclaggio sul cambiamento climatico?

Riflessione dell'insegnante

Dopo la lezione, il formatore riflette su come è stata l'intera sessione. Si prega di valutare il livello di soddisfazione rispondendo alle seguenti domande. Si prega di utilizzare la seguente scala di valutazione: 1-molto soddisfatto, 2-soddisfatto, 3-neutrale, 4-insoddisfatto, 5-molto insoddisfatto

N o	Question	1	2	3	4	5
1.	La lezione è terminata entro un lasso di tempo adeguato?					
2.	Le istruzioni erano abbastanza chiare?					
3.	Gli insegnanti erano coinvolti e interessati alle attività?					
4.	Lo scopo e gli obiettivi della lezione sono stati raggiunti dagli insegnanti?					
5.	Cosa farebbe di diverso per la prossima sessione?					



GIOCO DA TAVOLO CACCIATORE DI RIFIUTI - PROGRAMMA DELLA LEZIONE 3

TITOLO: "Ridurre, Riutilizzare, Riciclare: prendersi cura del nostro Pianeta"

TARGET GROUP

Gruppo target diretto: insegnanti ed educatori che lavorano con gli alunni della scuola primaria (6-12 anni).

Gruppo target indiretto: alunni della scuola primaria; dai 6 ai 12 anni.

DURATA STIMATA: 80 min

OBIETTIVO: L'obiettivo è quello di aiutare gli alunni ad applicare le conoscenze e le abilità acquisite dalla lezione e dal gioco da tavolo sul riciclaggio alla loro vita quotidiana.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Gli studenti sono portati a:

- Essere più motivati a implementare pratiche sostenibili nella vita quotidiana.
- Comprendere l'importanza delle azioni individuali nella promozione della sostenibilità.
- Comprendere che i processi di apprendimento possono avvenire anche attraverso i giochi.

METODI E MEZZI DIDATTICI:

Dopo aver utilizzato il gioco da tavolo del PLAE "Trash Hunters" e questo piano di lezione sarà possibile aumentare la consapevolezza e la conoscenza nei bambini sia dell'SDG 4 che dell'SDG 13 e più specificamente per consentire agli alunni di concentrarsi su modi pratici per implementare pratiche sostenibili nella vita quotidiana.

L'idea di questa lezione è quella di consentire agli insegnanti della scuola primaria di gestire il momento successivo all'implementazione del gioco fornendo agli alunni un'attività coinvolgente collegata al tema del gioco e agli SDG selezionati.

Ciò avverrà non come una classica lezione frontale, ma incentivando e incoraggiando il dialogo e la creatività tra gli alunni con una sessione di feedback e un'attività pratica.

SDG 4 e SDG 13:

L'SDG 4 ha diversi obiettivi specifici, tra cui:

- Garantire che tutte le ragazze e i ragazzi abbiano accesso a un'istruzione primaria e secondaria gratuita, equa e di qualità.





- Garantire che tutti i giovani e una parte sostanziale degli adulti, uomini e donne, raggiungano l'alfabetizzazione e la matematica.
- Garantire che tutti gli studenti acquisiscano le conoscenze e le competenze necessarie per promuovere lo sviluppo sostenibile.
- Aumentare il numero di insegnanti qualificati nei paesi in via di sviluppo
- Eliminare le disparità di genere nell'istruzione e garantire parità di accesso a tutti i livelli di istruzione e formazione professionale per le persone vulnerabili, comprese le persone con disabilità e le popolazioni indigene.

L'SDG 13 si riferisce al 13° obiettivo di sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite per lo sviluppo sostenibile. L'obiettivo dell'SDG 13 è intraprendere azioni urgenti per combattere il cambiamento climatico e i suoi impatti.

Gli obiettivi SDG 13 includono:

- Rafforzare la resilienza e la capacità di adattamento ai rischi legati al clima e ai disastri naturali
- Integrare le misure relative al cambiamento climatico nelle politiche, nelle strategie e nella pianificazione nazionali
- Migliorare l'istruzione, la sensibilizzazione e la capacità umana e istituzionale in materia di mitigazione dei cambiamenti climatici, adattamento, riduzione dell'impatto e preallarme
- Promuovere meccanismi per aumentare la capacità di un'efficace pianificazione e gestione del cambiamento climatico nei paesi meno sviluppati e nei piccoli Stati insulari in via di sviluppo, concentrandosi anche su donne, giovani e comunità locali ed emarginate.

L'SDG 13 riconosce l'urgente necessità di affrontare il cambiamento climatico e i suoi impatti, che sono tra le maggiori sfide che l'umanità deve affrontare oggi. Gli obiettivi dell'SDG 13 sono fondamentali per proteggere il pianeta e garantire un futuro sostenibile per tutti.

L'SDG 4 e l'SDG 13 sono collegati in diversi modi, poiché sono entrambi interdipendenti e si rafforzano a vicenda. L'istruzione può svolgere un ruolo nell'affrontare il cambiamento climatico aumentando la consapevolezza e la comprensione delle cause e degli impatti del cambiamento climatico, nonché promuovendo lo sviluppo delle competenze e delle conoscenze necessarie per agire per mitigare e adattarsi ai suoi impatti.





Raggiungere uno sviluppo sostenibile richiede un'azione sia sull'istruzione che sul cambiamento climatico. Promuovendo insieme l'istruzione e l'azione per il clima, possiamo costruire un futuro più resiliente e sostenibile per tutti.

Fase 1 - Introduzione

10'

Step1:	Dividi la classe in gruppi
Step 2:	Inizia la fase di feedback dopo aver testato il gioco

Fase 2 – Impara & Esplora

30'

Step1:	Chiedi agli studenti di riflettere sui modi per ridurre gli sprechi in classe.
Step 2:	A loro volta, gli alunni dovrebbero identificare gli oggetti riciclabili e non riciclabili in classe.

Fase 3 – Riflessione & Valutazione

40'

Step1:	Dividi la classe in piccoli gruppi e chiedi a ciascun gruppo di creare un piano di riciclaggio per la classe. Presentazione: Chiedi a ciascun gruppo di presentare il proprio piano di riciclaggio alla classe e incoraggiare feedback e suggerimenti dagli altri alunni.
Step 2:	Dividi la classe in piccoli gruppi e chiedi a ciascun gruppo di creare un piano di riciclaggio per la classe. Presentazione: Chiedi a ciascun gruppo di presentare il proprio piano di riciclaggio alla classe e incoraggiare feedback e suggerimenti dagli altri alunni.

Passo 1

Nella prima fase, l'insegnante chiederà ai bambini un feedback sul gioco, con domande come queste:

1. Cosa ti è piaciuto del gioco?
2. Cosa hai imparato dal gioco?
3. C'è stato qualcosa che hai trovato stimolante nel gioco?





4. Hai trovato il gioco utile per comprendere l'argomento?
5. Qual è stata la tua parte preferita del gioco?
6. Hai pensato che il gioco fosse facile da capire e da giocare?
7. C'era qualcosa che cambieresti nel gioco?
8. Ti senti più informato sull'argomento dopo aver giocato?

Passo 2

Durante questa fase, l'insegnante introdurrà l'attività spiegando l'importanza della riduzione e del riciclo dei rifiuti e le tre R della gestione dei rifiuti: Ridurre, Riutilizzare e Riciclare.

Passaggio 3

Avere una discussione di gruppo con gli alunni per riflettere su diversi modi per ridurre i rifiuti nella loro scuola o comunità. Incoraggiarli a pensare in modo creativo e a proporre una varietà di idee. Alcune idee potrebbero essere: spegnere luci ed elettronica quando non in uso, utilizzare bottiglie d'acqua riutilizzabili e contenitori per il pranzo e utilizzare carta straccia per appunti.

Passaggio 4

Chiedere agli alunni di identificare gli oggetti riciclabili e non riciclabili in classe per verificare che i bambini abbiano compreso la differenza.

Passaggio 5

Questa è la fase di sviluppo in cui gli alunni lavoreranno in gruppo e lavoreranno al piano di riciclaggio. Il piano dovrebbe includere strategie per ridurre i rifiuti, separare i materiali riciclabili da quelli non riciclabili e smaltire i materiali pericolosi.

Passaggio 6

Ogni gruppo avrà un leader che presenterà il piano e poi nel corso del mese si assicurerà che la strategia venga rispettata. Ogni mese l'animatore cambierà per permettere a tutti i bambini di apprendere queste buone pratiche. Questa attività promuove la collaborazione e il lavoro di squadra, rafforzando al contempo l'importanza delle pratiche sostenibili.

Riflessione dell'insegnante

Dopo la lezione, il formatore riflette su come è stata l'intera sessione. Si prega di valutare il livello di soddisfazione rispondendo alle seguenti domande. Si prega di utilizzare la seguente scala di valutazione: 1-molto soddisfatto, 2-soddisfatto, 3-neutrale, 4-insoddisfatto, 5-molto insoddisfatto

N o	Question	1	2	3	4	5
1.	La lezione è terminata entro un lasso di tempo adeguato?					



2.	Le istruzioni erano abbastanza chiare?					
3.	Gli insegnanti erano coinvolti e interessati alle attività?					
4.	Lo scopo e gli obiettivi della lezione sono stati raggiunti dagli insegnanti?					
5.	Cosa farebbe di diverso per la prossima sessione?					





DESCRIZIONE DELLE BUONE PRATICHE (SDGs)

Di seguito elencheremo una serie di risorse gratuite disponibili online gratuitamente che possono essere utilizzate dagli insegnanti come esempi per rendere le loro lezioni su un numero selezionato di argomenti relativi agli SDG coinvolgenti e divertenti.

Risorse per SDG 3 – Buona salute e benessere

Titolo:	HIV e Educazione alla salute
Organizzazione:	UNESCO
Link:	https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000222122
Descrizione:	Un breve riassunto dell'HIV e dell'educazione sanitaria, che fornisce conoscenze di base e informazioni pratiche.

Titolo:	L'ascesa di Plate PioneerZ
Organizzazione:	La lezione più grande del mondo in collaborazione con Unicef
Link:	https://worldslargestlesson.globalgoals.org/wp-content/uploads/2020/08/Rise-of-the-Plate-PioneerZ-English.pdf
Descrizione:	Un'avventura a fumetto per supportare gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile 2 e 3

Titolo:	Introduzione a Plate PioneerZ
Organizzazione:	La lezione più grande del mondo in collaborazione con Unicef
Link:	https://worldslargestlesson.globalgoals.org/wp-content/uploads/2020/08/Introducing-the-Plate-PioneerZ.pdf
Description:	Un programma di lezione per supportare gli SDG's 2 e 3

Titolo:	SDG 3 - Take it easy !
Organizzazione:	Erasmus+ Project: Stairway to SDG
Link:	https://www.stairwaytosdg.eu/en/act/147-take-it-easy
Descrizione:	UN programma di Lezione per supportare l'SDG's 3





Titolo:	Good Health and Well-Being Goals
Organization:	Fondazione Simpleshow
Link:	https://www.youtube.com/watch?v=HN9Gz7rCFo4
Descrizione:	UN video che spiega gli obiettivi di salute e benessere.

Risorse per SDG 4 – Qualità dell'educazione

Titolo:	Perché ci sono ancora tanti bambini che non frequentano la scuola?
Organizzazione:	La lezione più grande del mondo in collaborazione con Unicef
Link:	http://cdn.worldslargestlesson.globalgoals.org/2016/06/12-Why-Are-So-Many-Children-Still-Not-In-School.pdf
Descrizione:	Un programma di lezione per supportare SDG 4. Questa risorsa cerca di approfondire le sfide legate all'educazione e l'istruzione che alcuni bambini incontrano.

Titolo:	2 girls 2 lives
Organizzazione:	Send My Friend to School
Link:	https://sendmyfriend.org/resource/1goal-2-girls-2-lives/
Descrizione:	UN film che racconta la storia di 2 ragazze nate nello stesso giorno a Johannesburg. Una ha avuto l'opportunità di andare a scuola l'altra no.

Titolo:	#SDG4 Data to Get All Children in School and Learning by 2030
Organizzazione:	UNESCO
Link:	https://www.youtube.com/watch?v=X8bKAGr6xiY
Descrizione:	Un video sull'importanza di portare a tutti i bambini l'istruzione entro il 2030.



**Risorse per SDG 5 – Parità di genere**

Titolo:	From Where I Stand
Organizzazione:	LA più grande lezione del mondo in collaborazione con Unicef
Link:	https://worldslargestlesson.globalgoals.org/wp-content/uploads/2020/08/Final-Gender-Equality-Lesson-Plan-1.pdf
Descrizione:	Lo scopo della risorsa è acquisire una migliore comprensione e consapevolezza di un argomento globale, l'uguaglianza di genere, per modellare una cittadinanza globale più efficace e attiva.

Titolo:	La società tratta allo stesso modo donne e uomini?
Organizzazione:	www.liveworksheets.com
Link:	https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/Social_Studies/Gender_equality/GENDER_EQUALITY_bq8184rq
Descrizione:	Lo scopo dell'attività è quello di discutere le responsabilità e i ruoli di uomini e donne nella società.

Titolo:	Scenario Cards Sfidare il pregiudizio del genere
Organizzazione:	TWINK! website
Link:	https://www.twinkl.co.uk/resource/gender-equality-ks1-scenario-cards-t-lf-1644172696
Descrizione:	Tutti nel mondo meritano di essere trattati con rispetto. Discutendo questioni importanti, come l'uguaglianza, con i bambini piccoli, possiamo fornire loro la conoscenza e la comprensione per sfidare gli stereotipi e opporsi al pregiudizio e alla discriminazione.

Titolo:	Ruoli di genere e stereotipi
Organizzazione:	Youtube educational video
Link:	https://www.youtube.com/watch?v=Ulh0DnFUGsk
Descrizione:	Le persone hanno occasionalmente sentito la pressione di agire o apparire in un certo modo in base al loro genere. Questa pressione può rendere infelici le persone, se viene chiesto loro di essere o agire in un modo che non corrisponde a chi sono realmente. Oggi le persone hanno più libertà che mai di esprimersi in modi che si sentano fedeli a chi sono, indipendentemente dal loro genere.

Risorse per SDG 6 – Acqua pulita e servizi igienico-sanitari

Titolo:	Acqua pulita per tutti
---------	------------------------





Organizzazione:	World's Largest Lesson in partnership con Unicef
Link:	http://cdn.worldslargestlesson.globalgoals.org/2016/06/14-Clean-Water-for-All.pdf
Descrizione:	Questa risorsa mira a definire l'inquinamento idrico, delineare alcune delle cause dell'inquinamento idrico e descrivere la disuguaglianza globale di accesso all'acqua pulita.

Titolo:	Crisi Mondiale dell'acqua
Organizzazione:	British Council- Learn English Teens
Link:	https://learnenglishteens.britishcouncil.org/study-break/video-zone/world-water-crisis
Descrizione:	Lo scopo di questa lezione è aumentare la consapevolezza del problema dell'acqua e della sua carenza nel mondo.

Titolo:	Giornata Mondiale dell'Acqua
Organizzazione:	British Council- Learn English Teens
Link:	https://learnenglishteens.britishcouncil.org/study-break/magazine-zone/world-water-day
Descrizione:	Questa lezione ha lo scopo di far conoscere ai bambini delle scuole la Giornata mondiale dell'acqua per celebrare l'acqua e fare la differenza per le persone che non hanno l'acqua di cui hanno bisogno.

Titolo:	Acqua sulla Terra
Organizzazione:	Sydney water
Link:	https://www.sydneywater.com.au/content/dam/sydneywater/documents/education/water-on-earth-lesson-plans.pdf
Descrizione:	Questo materiale offre agli insegnanti varie idee su come costruire negli studenti la comprensione dell'acqua sulla Terra, della sua disponibilità limitata e del fatto che esistono diversi tipi di acqua e quantità utilizzabili.

Title:	Acqua Pulita e servizi igienico sanitari
Organizzazione:	TWINKI website
Link:	https://www.twinkl.co.uk/resource/cfe-p-233-global-goals-clean-water-and-sanitation-first-level-idl-and-resource-pack
Descrizione:	L'obiettivo globale 6 delle Nazioni Unite è avere acqua pulita e servizi igienico-sanitari. Questo è il tema di questo brillante pacchetto di risorse con tutto il necessario per preparare un argomento IDL su questo tema. Contiene risorse per la pianificazione e la visualizzazione, nonché attività per far riflettere la classe su come raggiungere questo obiettivo globale.

Titolo:	Come tenere la plastica fuori dal nostro oceano
Organizzazione	National Geographic





Link:	https://www.youtube.com/watch?v=HQTUWK7CM-Y
Descrizione:	Questo video sottolinea il problema dell'inquinamento da plastica nelle acque e sottolinea il suo impatto sugli habitat naturali degli animali sani e sicuri.

Risorse per SDG 8 – Lavoro decente e crescita economica

Tiolo:	Go Bananas
Organizzazione	Oxfam
Link:	https://www.oxfam.org.uk/education/classroom-resources/go-bananas-help-learners-aged-7-11-discover-where-their-food-comes/
Descrizione:	Aggiornata con nuovi fatti, fotografie e storie, questa risorsa interdisciplinare aiuterà gli studenti dai 7 agli 11 anni a scoprire da dove viene il loro cibo.

Titolo:	The Clothes Line
Organizzazione:	Oxfam
Link:	https://oxfamlibrary.openrepository.com/handle/10546/620664
Descrizione	Una serie di programmi di lezioni e storie fotografiche insegna sul commercio equo, l'industria tessile e l'India. Le lezioni includono un'esplorazione del viaggio del cotone dal campo ai negozi; un quiz sull'India; e un sondaggio di classe sulle origini dei vestiti degli studenti.

Titolo:	The Global Goals Food Project: Every Plate Tells A Story
Organizzazione:	Unicef
Link:	http://cdn.worldslargestlesson.globalgoals.org/2017/07/WLL-Lesson-Plan-July-Edit-20173.pdf
Descrizione	Advocacy Poster alzato con l'obiettivo di fermarsi a riflettere sugli Obiettivi Globali. Solleva le seguenti domande: cosa posso fare diversamente? A chi posso dirlo?

Risorse per SDG 13 – Azione climatica

Titolo:	Cambiamento Climatico
Organizzazione:	UNESCO
Tipologia di attività:	Attività in classe
Link:	https://worldslargestlesson.globalgoals.org/wpcontent/uploads/2020/08/Introducing-the-Plate-PioneerZ.pdf





Descrizione:	Grazie a questa risorsa: Gli studenti impareranno a conoscere le reciproche esperienze, conoscenze e sentimenti personali riguardo al cambiamento climatico; L'attività farà emergere l'esperienza collettiva degli studenti e il livello di comprensione del cambiamento climatico.
--------------	--

Titolo:	Climate box and education
Organizzazione:	United Nations Development Programme
Link:	http://climate-box.com/
Descrizione	Climate Box è un toolkit di apprendimento completo che educa i bambini in età scolare sul cambiamento climatico e li ispira ad agire.

Titolo:	Comprendere l'obiettivo 13: azione per il clima (primario)
Organizzazione:	Participate
Link:	https://www.youtube.com/watch?v=x68J435E0S4
Descrizione	Spiegazione video dell'azione per il clima utilizzando un linguaggio adatto alla comprensione dei bambini delle scuole elementari

Titolo:	Chakra The Invincible fights climate change
Organizzazione:	UNICEF
Link:	https://www.yumpu.com/en/document/read/55025200/chakra-the-invincible-fights-climate-change
Descrizione	Un fumetto educativo su un'avventura speciale per sostenere l'azione sul cambiamento climatico.



CONCLUSIONE E SINTESI

Il PLAE Toolkit è una risorsa e una guida gratuita per gli insegnanti della scuola primaria che desiderano combinare il curriculum scolastico tradizionale con uno studio approfondito dello sviluppo sostenibile e degli SDG dell'Agenda 2030 in contesti educativi sia formali che informali. È progettato per gli insegnanti della scuola primaria i cui alunni hanno un'età compresa tra 6 e 12 anni.

Vuole essere una risorsa per i professionisti dell'istruzione e le famiglie per sostenere gli alunni della scuola primaria a diventare futuri cittadini sostenibili. Il KIT educativo, abbinato al set di giochi da tavolo, garantisce un processo di apprendimento più efficace, fornendo a insegnanti e professionisti dell'educazione tutte le conoscenze e il know-how necessari per implementare metodi, attività e strumenti educativi non formali per affrontare il tema dei SGD con i loro alunni. Ciascuno dei quattro giochi da tavolo nel PLAE Toolkit si concentra su un aspetto diverso degli SDG per i quali sono stati sviluppati piani di lezione.

REFERENZE

Kokkotas, P. (2002). Didactics of science. Contemporary approaches to science teaching.

Matsangouras, H. (1998). Teaching strategies. Athens: Gutenberg.

Stavridou, E. (2000). Collaborative learning in science. Volos.

Trillianos, Th. (1998). Methodology of Modern Teaching, vol. B'

