Call2Nature

WP4 Attività connesse

Performance di sostenibilità

NUMERO DI RIFERIMENTO DEL PROGETTO:
2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

L'idea delle attività connesse è quella di integrare i moduli sviluppati, nonché di rispecchiare il manuale del WP3 per fornire ai formatori e ai giovani materiale per abbracciare il mondo digitale come strumento utile nel mondo fisico.

Queste "attività" possono essere un adattamento del WP3 al mondo digitale e riflettere sul modo in cui il mondo non virtuale possa conoscere meglio quello digitale come metodo per promuovere la natura e cambiare i nostri atteggiamenti.

Area di competenza	Il Buon giardiniere 2 Condividere più mondi		
Argomento	*11. Innaffiare i semi della curiosità*		
Competenze trasversali	□ LAVORO DI GRUPPO □ PENSIERO CRITICO	□ OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE	□ SPIRITO DI INIZIATIVA □ LEADERSHIP
Nome dell'attività	***Performance di sostenibilità***		
Risultati dell'apprendimento	• Promuovere l'interesse e la partecipazione allo sviluppo sostenibile attraverso i mezzi dell'arte • Identificare domande e concetti rilevanti per l'uso responsabile degli smartphone • Progettare, eseguire e filmare sketch relativi a concetti di sostenibilità e questioni sociali utilizzando creatività e immaginazione • Riconoscere, analizzare e immaginare idee alternative, potenziali soluzioni legate all'uso responsabile degli smartphone e allo sviluppo sostenibile • Sviluppare un argomento basato sul processo scientifico e in modo creativo		

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

	• Sviluppare competenze trasversali come il lavoro di squadra e capacità di comunicazione, nonché il senso di iniziativa
Metodologie usate	• Apprendimento esperienziale • Apprendimento basato su progetti • Dialogo e discussione • Apprendimento tra pari • Arti e creatività • L'impegno della comunità
Descrizione	**INTRODUZIONE (10')** I partecipanti identificano le sfide e le opportunità legate all'uso responsabile della tecnologia e elaborano un piano d'azione basato su prove scientifiche. In questo processo la creatività e l'immaginazione giocano un ruolo importante; l'intersezione tra scienza e arte. L'attività inizia con il facilitatore che riassume le principali caratteristiche della sostenibilità e le domande e le sfide riguardanti l'impatto dell'uso irresponsabile degli smartphone sul benessere dei giovani e delle società. Quindi il facilitatore avvierà una discussione aperta sulle differenze tra arte e scienza. I partecipanti esporranno le loro opinioni e il facilitatore le sintetizzerà. L'idea principale è che ogni gruppo registrerà una performance che svilupperà affrontando questi temi. Il facilitatore stabilisce le regole (la durata di ciascun video deve essere al massimo di 10 minuti) e fornirà linee guida sulle tecniche di registrazione/ripresa nonché sulle opzioni del software di editing.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

L'intero processo può essere eseguito dagli smartphone dei partecipanti. Durante il processo di sviluppo dello sketch teatrale (sceneggiatura, drammatizzazione, identificazione degli argomenti, assegnazione dei ruoli, ecc.) così come le riprese/registrazioni, i partecipanti conoscono in modo più profondo e diretto le sfide e le opportunità legate al tema. Sviluppano una comprensione e un interesse più profondi.

DOMANDA (15')

I partecipanti sono divisi in gruppi. Ciascun gruppo deciderà di porre una domanda specifica legata alla sostenibilità e all'impatto dell'uso irresponsabile degli smartphone da parte dei giovani. Attraverso la discussione e la collaborazione i partecipanti selezionano una delle questioni/sfide presentate nelle sessioni precedenti l'attività per un'ulteriore esplorazione. Il formatore si limita a facilitare il processo e potenzialmente fornisce esempi di domande semplici.

I gruppi possono essere collegati da remoto utilizzando strumenti online come Zoom o Google Meets.

EVIDENZA E ANALISI (15')

In questa fase, il lavoro individuale e il gioco di squadra svolgono un ruolo importante, mirando a trovare e raccogliere le informazioni necessarie sulla principale domanda di indagine che è stata posta. È anche importante rafforzare e dare ai partecipanti la possibilità di produrre domande individuali e discutere le prove che hanno trovato nelle varie fonti.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Accesso alle informazioni sul quesito esplorativo, sia via internet (es. video di YouTube, informazioni da siti web scientificamente validi, ecc.) sia attraverso libri cartacei. Lo scopo principale è quello di coordinare il gruppo di partecipanti in termini di ricerca e raccolta delle informazioni necessarie relative alla questione.

Infine, gli studenti devono collegare questa analisi al loro progetto. Quali dati possono essere utili nello sviluppo di potenziali soluzioni/idee per affrontare il problema? Come integrarli in una sceneggiatura teatrale efficace e scientificamente valida? I partecipanti fanno un primo tentativo di catturare l'idea e creare lo scenario su cui si baserà la loro performance teatrale.

4. SPIEGARE (15')

Una caratteristica fondamentale di questa fase è il dialogo tra i partecipanti al fine di estrarre e decidere le possibili risposte alla domanda esplorativa posta. I partecipanti collaborano e discutono e poi procedono con la creazione della loro performance teatrale.

5. COLLEGARE (20')

Questo passaggio costituisce la fase di drammatizzazione. Ciascun gruppo procederà con la drammatizzazione della spiegazione data: verrà sviluppato un breve racconto con personaggi, dialoghi etc. Una caratteristica fondamentale di questa fase è l'interdisciplinarietà, poiché gli studenti conquistano concetti e conoscenze scientifiche interconnettendoli con varie forme d'arte.

Per raggiungere questo obiettivo, ogni gruppo dovrebbe assegnare compiti specifici a ciascun membro in base ai

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

	propri interessi e talenti, poiché il teatro è una pratica artistica collaborativa e richiede lavoro di squadra e coordinamento di diversi ambiti (sceneggiatura, recitazione, regia, musica, ecc.). I partecipanti usano tutta la loro immaginazione e creatività per ottenere il miglior risultato possibile. Possono essere utilizzate la personificazione (trasformare i concetti in esseri umani) e altre tecniche narrative proposte dal facilitatore. **6. COMUNICARE (30')** Ogni gruppo registrerà quindi la propria performance e la condividerà con il resto dei gruppi. Sia durante le prove che durante le riprese, i partecipanti comunicano attraverso i loro corpi e attraverso vari gesti i concetti e le questioni scientifiche che hanno esplorato durante il processo. Dopo la fine dello spettacolo, presenteranno la loro bozza di piano strategico di sensibilizzazione su come comunicare le soluzioni ai cittadini. **6. RIFLETTERE (10')** I partecipanti riflettono sulla performance in relazione al tema e al progetto. Soprattutto, la riflessione dei partecipanti, così come avviata dai tutor, si concentra sul processo e su come questo approccio alle pratiche educative e di apprendimento possa essere rilevante per sensibilizzare e aumentare la consapevolezza dei giovani sui temi della sostenibilità e sull'uso responsabile della tecnologia.
Materiali obbligatori	• Smartphone o computer con accesso a Internet (uno per gruppo) • Proiettore e schermo per presentazioni • Opzioni software: Audacity, Windows Filmmakerfilm maker

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

	Lavagna a fogli mobili o lavagna per brainstorming e prendere appunti Carta e penna per appunti e schizzi individuali
Attività di valutazione / riflessione	Quali aspetti del processo hai trovato più interessanti? Cosa e come hai imparato sul tema? L'intersezione tra scienza e arte è stata efficace per te? In quale modo? Che impatto avrà l'attività sulle società locali?
Risorse utili **(non obbligatorio)**	*Ex. video, siti internet, strumenti etc*

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Call2Nature

NUMERO DI RIFERIMENTO DEL PROGETTO: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032

Un progetto implementato da:

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.