Call2Nature

WP4 Attività connesse Effetti dannosi della tecnologia

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	Geek sostenibile		
Topic	*Effetti dannosi della tecnologia*		
Competenze trasversali	□ LAVORO DI GRUPPO x PENSIERO CRITICO □ RACCOLTA FONDI	□ EMPATIA E RISPETTO □ BIODIVERSITA' □ OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE	x SPIRITO D'INIZIATIVA □ LEADERSHIP □ INNOVAZIONE
Nome dell'attività	**La trappola della tecnologia**		
Risultati dell'apprendimento	Saperne di più sugli effetti negativi che la standardizzazione della tecnologia nella nostra vita quotidiana può avere sul modo in cui interagiamo non solo con il mondo, ma anche tra di noi.		
Metodologie usate	• Attività collaborativa digitale • Apprendimento tra pari		

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.

Descrizione	*Questa attività comporterà una discussione aperta e potrà essere implementata di persona o digitalmente (tramite Zoom o piattaforme simili).* - *L'inizio dell'attività si concentrerà sulla discussione di tutti i modi in cui la tecnologia ha migliorato e portato benefici al nostro sviluppo; siamo più connessi che mai, la tecnologia ci aiuta sempre nella nostra vita quotidiana e ogni giorno riceviamo più assistenza dal mondo digitale nel nostro mondo fisico, mescolandosi sempre di più!* - *Ma questi benefici comportano anche degli svantaggi che possono influenzare negativamente le nostre interazioni quotidiane* - *Il formatore presenterà l'attività e gli obiettivi: comprendere gli effetti dannosi che la tecnologia può avere sulle nostre vite.* - *Ogni gruppo di partecipanti aprirà una sessione collaborativa sugli strumenti digitali e riceverà una sessione di brainstorming di 15 minuti per identificare quali problemi ritengono che la tecnologia e i dispositivi digitali abbiano sviluppato nelle loro vite.* - *Una volta sviluppato l'elenco dei problemi e degli effetti negativi, ai partecipanti verrà chiesto di creare un elenco di "soluzioni" o modi per contrastarli.* - *Dopo aver creato l'elenco di problemi e soluzioni, i partecipanti discuteranno dell'importanza di questi effetti negativi, di come comprenderli al*

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.

	meglio nell'attuale mondo digitale e di come avere un rapporto più sano con la tecnologia. - *Per finalizzare l'attività, i partecipanti possono prendere nota delle modifiche che vorrebbero apportare alle loro interazioni digitali e salvarne una copia da tenere con sé come promemoria!*
Materiali obbligatori	• *Computer e/o Smartphone* • Accesso a uno strumento collaborativo per note digitali (Google Docs/Padlet sono buone opzioni, anche se qualsiasi è appropriato se la collaborazione è possibile)
Attività di valutazione / riflessione	*Per riflettere su questa attività, i partecipanti possono prendere nota fisicamente dei cambiamenti che vorrebbero apportare per bilanciare gli effetti negativi che l'uso della tecnologia ha su di loro e che abbiamo visto in questa attività.* *Inoltre, una discussione informale per vedere cosa abbiamo imparato e se può essere applicato alle interazioni quotidiane è un buon modo per valutare le opportunità di apprendimento fornite dall'attività.*
Risorse utili **(non obbligatorio)**	*Es.: video, siti internet, 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

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.