



Call2Nature

Attività "disconnessa": *Pensatori sostenibili*

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



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia quelle degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenuti responsabili per loro.

Numero di riferimento del progetto: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032



Area di competenza	3) Progettare futuri sostenibili		
Argomento	15. Scorrimento attivo per il cambiamento globale		
Competenze trasversali	PENSIERO CRITICO OSSERVAZIONE DELLA NATURA		SENSO DI INIZIATIVA
Nome dell'attività	<i>Pensatori sostenibili</i>		
Risultati dell'apprendimento	• Sviluppare la consapevolezza sui diversi modi attraverso i quali le tecnologie digitali possono essere utilizzate • Migliorare il pensiero creativo dei giovani • Aumentare l'engagement online delle bolle sociali		
Durata	120 minuti		
Dimensioni consigliate del gruppo	4-6 per gruppo		
Metodo(i) utilizzato(i)	• Apprendimento esperienziale • Gamification • Dialogo e discussione • Apprendimento peer-to-peer • Arte e creatività		



**Passo dopo
passo
Descrizione**

Introduzione (15 minuti)

Il tutor introduce il concetto di dipendenza da scorrimento da parte dei giovani come forma di malattia.

Il tutor può menzionare:

può mettere a dura prova le relazioni e togliere tempo alle tue responsabilità.

— può farti perdere l'attenzione ecc.

Il tutor si interroga su questa pratica e su cosa pensano i giovani.

Scorrimento passivo (15 minuti)

Il tutor divide i partecipanti in gruppo (qualsiasi tecnica può essere utilizzata) e chiede a ciascun gruppo di poter andare in giro, e rilevare il maggior numero possibile di oggetti, qualunque cosa vogliano, senza motivo particolare, o per qualche storia a cui li colleghino, ecc.

Scorrimento creativo (60 minuti)

Il tutor dà il benvenuto ai partecipanti e spiega che ora è il momento di dare un senso al disordinato scorrimento che abbiamo fatto. Il tutor spiega come nella prima parte non stessero davvero pensando a nulla in particolare, poiché erano pigramente scorrendo intorno, ed ora è tempo di essere scroller attivi!

Il tutor spiega che devono creare qualcosa che tenga insieme tutti questi oggetti — può essere un logo, può essere una rappresentazione o una storia partecipata, o può essere una storia creativa, ecc.

Condivisione e debriefing (30 minuti)

Ogni squadra mostrerà il logo/story etc. fatto di materiali naturali e spiegherà i valori dietro di esso, e ciò che è stato ispirato da loro.



Materiali richiesti	• Lavagna a fogli mobili • Riviste (forse vecchie) x 10 • Forbici (1 per gruppo) • Colla • Nastro di carta
Impostazione dell'apprendimento	• All'aperto • Aula
Valutazione/riflessione dell'attività	• Come percepisci normalmente il tuo tempo di scorrimento? • Com'è stato il processo creativo? È stato complicato? • Come credi di poter prendere decisioni informate?
Risorse utili (non obbligatorio)	<i>Siti web:</i> https://www.businessinsider.com/cure-screen-time-social-media-phone-addiction-app-one-sec-2023-3?r=US&IR=T



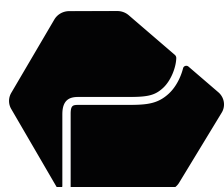


Call2Nature

NUMERO DI RIFERIMENTO DEL PROGETTO:

2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032

Un progetto implementato da:



Polygonal

SMARTUP®

Green Village



Civil Connections
Building robust communities



KAINOTOMIA
κέντρο διά βίου μάθησης



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia quelle degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenuti responsabili per loro.

Numero di riferimento del progetto: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032