



Call2Nature

WP4 Attività connesse
La risoluzione dei problemi
attraverso diversi fattori

PROJECT REFERENCE NUMBER:
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.

Area di competenza	Verde da conoscere/Geek sostenibile/Detective verde/Attivista verde/Buon giardiniere/Networker verde		
Argomento	La distribuzione dei 25 argomenti deve essere fatta qui: qui		
Competenze trasversali	X LAVORO DI SQUADRA X PENSIERO CRITICO ☐ RACCOLTA FONDI	☐ RISPETTO ED EMPATIA ☐ BIODIVERSITA' ☐ OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE	X SPIRITO DI INIZIATIVA ☐ LEADERSHIP ☐ INNOVAZIONE
Nome dell'attività	<i>Triathlon digitale per la sostenibilità</i>		
Risultati di apprendimento	• Esplorare i concetti di sostenibilità a diversi livelli con la gamification • Riflettere sui diversi aspetti della sostenibilità attraverso livelli di conoscenza e uso critico della tecnologia		
Metodologie usate	• Gamificazione • Apprendimento tra pari • Arti e creatività • Attività collaborativa digitale		

**La descrizione
passo dopo
passo**

L'animatore giovanile spiega la struttura generale dello spettacolo.

Introduce il gioco dicendo:

“Abbiamo poco tempo per salvare il mondo con la nostra tecnologia. Assicuratevi di usarlo saggiamente. Fai del tuo meglio con la tua squadra!”

Prima di iniziare dividete il gruppo in squadre

1. L'animatore giovanile rivolge un numero fisso di domande ai membri della squadra, a cui ovviamente dovranno rispondere. In base alle posizioni finali, ogni squadra ottiene un punteggio!
2. Come seconda attività, i partecipanti si recano sulla piattaforma <https://roomescapemaker.com>. L'animatore giovanile dovrà scegliere tra i compiti esistenti. Uno di quelli semplici e divertenti è qui: <https://roomescapemaker.com/u/Andre/puzzlecardshop>

La squadra otterrà un punteggio pari ai numeri visualizzati come minuti e secondi rimanenti. Ad es., se finisci il quiz in 1:04 e il tempo totale a disposizione è 5:00, i tuoi punti complessivi saranno $500 - 104 = 496$.

3. Spiega ai partecipanti la sfida “Quanto puoi scrivere in 60 secondi!”. Man mano che vengono creati i gruppi, concedete loro 30 secondi per definire una strategia per scrivere il più possibile. Una volta terminati, assicuratevi di scansionare i codici QR che collegano a Google docx. QR1 = gruppo 1; QR2 = gruppo 2 e così via. Per preparare i codici QR, è possibile utilizzare <http://the-qr-code-generator.com>. Assicuratevi che ciascun gruppo sia collegato a un documento diverso.



4. Prima di iniziare, chiedi a tutti i gruppi di lasciare immediatamente i loro telefoni, non appena la sveglia inizia a suonare. Chi continua a scrivere guadagnerà 0 punti.
5. Successivamente è possibile proiettare il testo. Vince il gruppo con il maggior numero di parti scritte.

Nell'era digitale di oggi, l'utilizzo di applicazioni mobili e la visione costante di video sugli smartphone hanno un impatto significativo sia sull'ambiente che sul consumo di elettricità dei giovani. È sconcertante considerare che il costante scorrimento dei feed dei social media e l'abbuffata di video non solo consumano le batterie del telefono, ma contribuiscono anche ad aumentare il consumo di elettricità, portando a una maggiore impronta di carbonio.

Sapevi che l'energia necessaria per alimentare data center e server per servizi di streaming come YouTube e Netflix è notevole ed emette grandi quantità di gas serra? Inoltre, la produzione e lo smaltimento degli smartphone contribuiscono alla produzione di rifiuti elettronici, che potrebbero generare rischi ambientali se non gestiti correttamente.

Incoraggiare i giovani a essere consapevoli dell'utilizzo dei dispositivi mobili, optare per impostazioni di risparmio energetico e prendersi delle pause dallo scorrimento costante può fare una differenza significativa nel ridurre l'impatto ambientale e nel conservare le risorse energetiche. Sfidiamo noi stessi per trovare un equilibrio tra impegno digitale e responsabilità ambientale, garantendo un futuro sostenibile per le generazioni a venire.



	6. Una volta scaduto il tempo, controlla la quantità di parole per gruppo. Ciascuno ottiene una quantità di punti pari alle parole sui propri documenti. 7. Dedica un momento divertente per annunciare i vincitori!
Materiali obbligatori	• <i>Smartphones</i> • <i>Blooket</i> • <i>Proiettore</i> • <i>Laptop</i>
Attività di valutazione / riflessione	• Conoscevi i diversi aspetti della sostenibilità? • Come cambierebbero o non cambierebbero le tue abitudini?
Risorse utili (non obbligatorio)	https://spark-educonferences.com.au/wp-content/uploads/2020/09/How-to-Run-a-Green-Escape-Room.pdf <i>Materiale online libero per creare la tua Escape Room</i> https://genial.ly/template/dragon-dungeon-breakout/





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.