



Call2Nature

Attività "disconnessa": ***Realizzare la sostenibilità***

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	2) Condividere mondi multipli		
Argomento	11. Annaffiare semi di curiosità		
Competenze trasversali	LAVORO DI SQUADRA IL PENSIERO CRITICO	OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE	IL SENSO DI INIZIATIVA DIRIGENZA
Nome dell'attività	Realizzare la sostenibilità		
Risultati dell'apprendimento	• Promuovere l'interesse e la partecipazione allo sviluppo sostenibile attraverso l'arte • Identificare domande e concetti pertinenti che definiscono la sostenibilità ambientale e/o sono rilevanti per l'uso responsabile degli smartphone da parte dei giovani • Progettare ed eseguire script teatrali relativi a concetti di sostenibilità e questioni sociali utilizzando la creatività e l'immaginazione • Riconoscere, analizzare e immaginare idee alternative, potenziali soluzioni e concetti relativi all'uso responsabile degli smartphone e allo sviluppo sostenibile • Sviluppare un argomento basato sul processo scientifico e creativo • Sviluppare competenze trasversali come il lavoro di squadra e le capacità di comunicazione, nonché un senso di iniziativa		



Durata	120 minuti
Dimensioni consigliate del gruppo	15-20
Metodo(i) utilizzato(i)	• Apprendimento esperienziale • Apprendimento basato su progetti • Dialogo e discussione • Apprendimento peer-to-peer • Arte e creatività • Coinvolgimento della comunità
Passo dopo passo Descrizione	INTRODUZIONE (10') I partecipanti identificano le questioni e le sfide relative al tema, osservano i problemi, cercano di entrare in empatia con le persone colpite e fanno un piano d'azione basato su prove scientifiche. In questo processo la creatività e l'immaginazione giocano un ruolo importante, così come l'intersezione tra scienza e arte. L'attività presuppone che i partecipanti abbiano una conoscenza preliminare di base sui temi principali dell'argomento. Il facilitatore riassume le principali caratteristiche della sostenibilità, dei concetti di sviluppo sostenibile e delle domande e sfide riguardanti l'impatto dell'uso irresponsabile degli smartphone sui giovani e sul benessere delle società. Poi il facilitatore inizierà una discussione aperta sulle differenze tra arte e scienza. I partecipanti indicheranno le loro opinioni e il facilitatore li sintetizza. Il punto principale è quello di evidenziare l'universalità di entrambi e di sottolineare che il processo scientifico è il mezzo ideale per analizzare un problema e formulare un argomento valido



mentre il processo artistico è il mezzo ideale per comunicare.

L'attività è strutturata sulle sette fasi della metodologia di educazione **scientifica basata sull'indagine**.

1. INTERROGAZIONE (15')

I partecipanti sono divisi in gruppi. Ogni gruppo deciderà di porre una domanda specifica relativa alla sostenibilità e all'impatto dell'uso irresponsabile degli smartphone da parte dei giovani. Attraverso la discussione e la collaborazione i partecipanti selezionano uno dei temi/sfide che sono stati presentati nelle sessioni che precedono l'attività per ulteriori esplorazioni. Il formatore facilita solo il processo e potenzialmente fornisce esempi di domande semplici.

2. PROVE (15')

In questa fase, il lavoro individuale e di squadra svolge un ruolo importante, mirando a trovare e raccogliere le informazioni necessarie sulla domanda di indagine principale che è stata posta. È anche importante rafforzare e consentire ai partecipanti di produrre domande individuali e discutere le prove che hanno trovato nelle varie fonti che hanno cercato di cercare. Accesso alle informazioni sulla questione esplorativa, sia via Internet (ad es. video di YouTube, informazioni provenienti da siti web scientificamente validi, ecc.) sia attraverso libri cartacei. L'obiettivo principale è quello di coordinare il gruppo di partecipanti in termini di ricerca e raccolta delle informazioni necessarie relative alla questione in questione.



3. ANALISI (15')

La caratteristica principale di questa fase è l'organizzazione e l'analisi dei dati raccolti durante la fase precedente e il dialogo tra i partecipanti per categorizzare i dati. È importante sottolineare che 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 possono essere integrati in una sceneggiatura teatrale efficace e scientificamente valida? I tutor a questo punto agiscono come facilitatori, poiché la creatività e il pensiero critico dei partecipanti sono incoraggiati. I partecipanti fanno un primo tentativo di catturare l'idea e creare lo scenario su cui si baserà la loro performance teatrale. L'improvvisazione svolge anche un ruolo essenziale in questo passaggio mentre cercano di creare uno scheletro di base delle loro prestazioni in modo spontaneo.

4. SPIEGARE (15')

Una caratteristica fondamentale di questa fase è il dialogo tra i partecipanti al fine di estrarre e decidere le possibili spiegazioni e risposte per la questione esplorativa che sono state sollevate e che hanno senso per i partecipanti stessi. I partecipanti collaborano e parlano di prendere decisioni sulle spiegazioni di base che adotteranno per rispondere alla domanda che hanno posto e poi procedono con la creazione della loro performance teatrale.

5. COLLEGARE (20')

Questa fase costituisce la fase di drammatizzazione. Ogni gruppo procederà con la drammatizzazione

della spiegazione data: breve storia/script sarà sviluppato con personaggi, dialoghi o pantomime. Caratteristica chiave 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 propri interessi e talenti, in quanto il teatro è una pratica artistica collaborativa e richiede lavoro di squadra e coordinamento da diversi campi (scrittura, recitazione, regia, musica, ecc.). I partecipanti utilizzano tutta la loro fantasia e creatività per ottenere il miglior risultato possibile e produrre i prodotti finali in ogni categoria.

La personificazione (trasformare concetti in esseri umani) e altre tecniche narrative proposte dal facilitatore possono essere utilizzate.

6. COMUNICARE (10')

Ogni gruppo eseguirà la storia sviluppata di fronte al pubblico. Sia durante le prove che durante la loro performance teatrale finale, i partecipanti comunicano attraverso i loro corpi e attraverso vari gesti i concetti scientifici e le questioni che hanno esplorato durante il processo. Dopo la fine della performance, presenteranno la loro bozza di piano strategico di sensibilizzazione su come comunicare le soluzioni/idee sviluppate ai cittadini.

6. RIFLETTORE (10')

I partecipanti riflettono sulla performance in relazione al tema e al loro progetto. Soprattutto la riflessione dei partecipanti, avviata dai tutor, si concentra sul processo e su come questo approccio alle pratiche educative e di apprendimento possa essere rilevante per sensibilizzare e sensibilizzare i giovani sulle questioni di sostenibilità e sull'uso responsabile della tecnologia.



Materiali richiesti	• 5 documenti A3 • 20 matite • 15 marcatori colorati • Post it • Lavagna a fogli mobili • Accesso a Internet (facoltativo)
Impostazione dell'apprendimento	• All'aperto • Sala conferenze • Aula • <i>(Si consiglia una premessa spaziosa in modo che le squadre si sentano a proprio agio nel lavorare separatamente)</i>
Valutazione/riflessione dell'attività	Quali aspetti del processo ha trovato il più interessante? Cosa e come hai imparato a conoscere il tema? L'intersezione tra scienza e arte è stata efficace per te? In che modo? In che modo l'attività avrà un impatto sulle società locali?
Risorse utili (non obbligatorio)	





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