Call2Nature

WP4 Attività connesse - Lo smart di seconda mano

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.

Area di competenza	Il verde da conoscere		
Argomenti	*AGIRE PER LA SOSTENIBILITA'*		
Competenze trasversali	☐ LAVORO DI GRUPPO ☐ PENSIERO CRITICO ☐ RACCOLTA FONDI	☐ EMPATIA E RISPETTO ☐ BIODIVERSITA' ☐ OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE	☐ SPIRITO DI INIZIATIVA ☐ LEADERSHIP ☐ INNOVAZIONE
Nome dell'attività	***Trovare gadgets sostenibili***		
Risultati d'apprendimento	• Comprendere i vantaggi ambientali ed economici della tecnologia rinnovata. • Sviluppare competenze nella ricerca, nella valutazione e nell'acquisto di tecnologia di seconda mano. • Migliorare il pensiero critico confrontando i prodotti e prendendo decisioni informate. • Imparare a utilizzare gli strumenti digitali per pratiche sostenibili, collegando il mondo digitale e quello naturale.		
Metodologie usate	• Apprendimento esperienziale • Apprendimento basato sui progetti		

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.

	• Gamificazione • Dialogo e discussione • Apprendimento Peer - to - Peer • Coinvolgimento della comunità • Attività collaborativa digitale
Descrizione	**Passo 1** **Introduzione (15 minuti):** • Brevi partecipanti sull'importanza della tecnologia rinnovata nella promozione della sostenibilità. • Spiegare gli obiettivi dell'attività e delineare i passaggi coinvolti. **Passo 2** **Fase di ricerca (30 minuti):** • Dividere i partecipanti in piccole squadre. • Ogni team utilizza i propri smartphone o computer per cercare gadget ricondizionati su piattaforme come Back Market, eBay o Amazon Renewed. • I team dovrebbero confrontare prezzi, garanzie e condizioni del prodotto. 2. Valutazione e presentazione (45 minuti): Ogni squadra seleziona le migliori offerte trovate e prepara una breve presentazione. I team presentano i risultati, spiegando perché i prodotti scelti sono le migliori opzioni.

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.

	• Incoraggiare il dialogo e la discussione con i partecipanti che fanno domande e danno feedback. **Passo 3** **Discussione e riflessione (30 minuti)** • Facilitare una discussione sull'impatto ambientale della scelta della tecnologia rinnovata rispetto a quella nuova. • Rifletti su come queste scelte possono apportare benefici al mondo naturale e contribuire agli obiettivi di sviluppo sostenibile. **Passo 4** **Applicazione pratica (30 minuti):** • Pianificare un progetto di coinvolgimento della comunità in cui i partecipanti insegnino ad altri (ad esempio, colleghi, familiari) i vantaggi della tecnologia rinnovata. • Creare contenuti digitali (ad esempio, un post sul blog, una campagna sui social media) per diffondere la consapevolezza sulle pratiche tecnologiche sostenibili.
Materiali obbligatori	• Smartphone o computer (almeno uno per squadra) • accesso ad Internet

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.

	• Materiali di presentazione (ad esempio carta, pennarelli o strumenti di presentazione digitale)
Attività di valutazione / riflessione	• Condurre una sessione di feedback in cui i partecipanti condividono i loro pensieri sull'attività. • Valutare il successo delle presentazioni e la qualità della ricerca condotta. • Rifletti sui potenziali impatti a lungo termine della scelta della tecnologia rinnovata sia a livello personale che comunitario.
Risorse utili **(non obbligatorio)**	*Amazon renewed:* *https://www.amazon.com/Certified-Refurbished/b?ie=UTF8&node=12653393011* *Swapa:* *https://swappa.com/* *The definitive guide to green technology in 2024:* *https://rocketmakers.com/blog/guide-to-green-technology/*

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.