



# Call2Nature

Attività "disconnessa":  
*Immersione profonda  
digitale*

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.

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



<b>Area di competenza</b>	1) Elementi essenziali di tecnologia verde		
<b>Argomento</b>	<i>2. Il viaggio dei dispositivi digitali</i>		
<b>Competenze trasversali</b>	LAVORO DI SQUADRA  IL PENSIERO CRITICO	EMPATIA E RISPETTO	IL SENSO DI INIZIATIVA
<b>Nome dell'attività</b>	<b><i>Immersione profonda digitale</i></b>		
<b>Risultati dell'apprendimento</b>	Una migliore comprensione del processo che un dispositivo digitale attraversa da materie prime a rifiuti, insieme all'impatto che questo provoca a livello ambientale.		
<b>Durata</b>	60 minuti		
<b>Dimensione di gruppo consigliata</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gruppi di 5</li></ul>		
<b>Metodo(i) utilizzato(i)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Apprendimento peer-to-peer</li><li>• Dialogo e discussione</li></ul>		



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-JT03-KA220-YOU-000085032

## Passo dopo

### passo

### Descrizione

- Per migliorare la sensazione di discussione aperta e partecipazione, il formatore può andare in giro per il gruppo e chiedere se qualcuno ha familiarità con qualsiasi situazione in cui la comunicazione e l'apprendimento peer-to-peer possono essere implementati per migliorare le capacità e la comprensione.
- Inizio dell'attività: Il trainer distribuisce piccole borse ad ogni gruppo con frasi che dettagliano parti del viaggio di un dispositivo digitale.
- Ad ogni gruppo saranno assegnati 10 minuti per sviluppare le loro storie di viaggio digitali, costruendo una storia attraverso il viaggio dei dispositivi digitali e dei loro materiali.
- I partecipanti possono aggiungere e introdurre ulteriori passaggi o informazioni al viaggio per approfondire la loro storia.
- Dopo questo, i partecipanti possono discutere su come migliorare il viaggio che altri gruppi hanno creato, o il proprio, e discutere apertamente le cose che hanno imparato dall'attività.

### Materiali richiesti

- Borse
- Flashcard (fornite dal formatore)

### Impostazione dell'apprendimento

- Flessibile, anche se all'esterno è preferibile per un ambiente più rilassato da prendere in natura durante la partecipazione

### Valutazione/riflessione dell'attività

Per riflettere sui punti discussi, al termine dell'attività si terrà una sessione informale per coprire i punti principali; ciò che i partecipanti hanno imparato dall'attività, se il formato peer-to-peer ha aiutato o ostacolato il loro processo di pensiero, ecc.



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-JT03-KA220-YOU-000085032



Risorse utili

(non  
obbligatorio)



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.

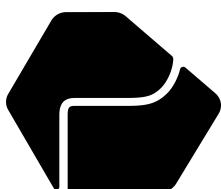
*Numeri di riferimento del progetto: 2022-1-JT03-KA220-YOU-000085032*



# 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.

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