



Call2Nature

Attività "disconnessa": *Disintossicazione 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.



Area di competenza	1) Elementi essenziali di tecnologia verde		
Argomento	6. Effetti nocivi della tecnologia		
Competenze trasversali	IL PENSIERO CRITICO		IL SENSO DI INIZIATIVA
Nome dell'attività	Disintossicazione digitale		
Risultati dell'apprendimento	Una migliore consapevolezza del mondo naturale, e come il nostro rapporto con la tecnologia a volte può ostacolare il nostro rapporto con l'ambiente naturale, così come il modo in cui lo arricchisce.		
Durata	60 minuti		
Dimensione di gruppo consigliata	5 persone		
Metodo(i) utilizzato(i)	• Apprendimento esperienziale • Arte e creatività		



**Passo dopo
passo
Descrizione**

- Il formatore introdurrà con una rapida apertura sui comuni svantaggi che la tecnologia può portare alla nostra vita (sentirsi disconnessi dalla natura, dalle questioni sociali, dall'ambiente, ecc.) nonostante il suo significativo impatto positivo sulla società.
- In seguito, i partecipanti discuteranno e condideranno alcuni degli impatti che la tecnologia può avere sulle persone di cui sono a conoscenza prima dell'inizio dell'attività. Ciò può includere aspetti quali una migliore accessibilità delle conoscenze e delle informazioni, nonché l'aumento delle interazioni digitali e una minore discussione faccia a faccia, nonché argomenti ambientali come i rifiuti, l'inquinamento, ecc.
- Per iniziare l'attività, i partecipanti saranno portati in un ambiente all'aperto, come una foresta, una spiaggia, ecc. per una passeggiata per assorbire la natura
- Il trainer chiederà ai partecipanti di prendere appunti (mentalmente o con penna e carta) di sensazioni e sensazioni che notano, come luoghi, odori e sensazioni tattili.
- I partecipanti dovrebbero prestare particolare attenzione a cose che di solito non notano, soprattutto a causa di distrazioni o l'uso di dispositivi tecnologici.
- Dopo la passeggiata attraverso l'ambiente naturale, i partecipanti andranno in un'area preparata con la loro carta A2 e materiali.
- Ai partecipanti verrà chiesto di disegnare o creare un'opera d'arte che rappresenti le sensazioni che hanno provato e il modo in cui questi si collegano agli ostacoli e agli effetti nocivi che la tecnologia introduce nel nostro rapporto con il mondo naturale.
- Il disegno può anche rappresentare non solo il nostro rapporto, ma l'impatto dannoso della tecnologia sul mondo naturale che



	sperimentiamo, come l'inquinamento, la deforestazione, la gestione dei rifiuti, ecc. • Dopo 15/20 minuti, i gruppi presenteranno le loro opere al gruppo più ampio per discutere apertamente le loro idee e ispirazione. • Dopo aver visto tutte le opere d'arte, i gruppi voteranno per un vincitore. • Una volta terminata l'attività, si avrà una discussione non formale per valutare l'attività e il suo valore, nonché per condividere pensieri e idee.
Materiali richiesti	• Penna e carta per prendere appunti • Marcatori e pastelli colorati • Carta A2 per il disegno • Materiali visivi (riviste per ritagli, decorazioni, ecc.) • Forbici • Colla
Impostazione dell'apprendimento	• All'aperto • All'aperto o sala conferenze per la seconda parte (la disponibilità del tavolo è importante)
Valutazione/riflessione dell'attività	Una valutazione non formale aperta avrà luogo sotto forma di tavola rotonda tra gruppi sul contenuto appreso dall'attività, nonché di valutazione della validità dell'attività. Le domande possono includere: • Nel complesso, consideriamo la tecnologia come negativa o positiva nella società? O è uno strumento come molti altri, invece di qualcosa di così bianco e nero? • Era a conoscenza della maggior parte delle conseguenze o degli effetti negativi della tecnologia discussa? E gli impatti positivi? • Cosa ne pensate dell'uso diffuso della tecnologia nei giovani? È bello che l'età in cui le persone vengono introdotte alla tecnologia stia diventando sempre più giovane? • Questa discussione ti ha aiutato a offrire una nuova prospettiva o senti di aver aiutato gli altri a saperne di più?

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.

Numero di riferimento del progetto:

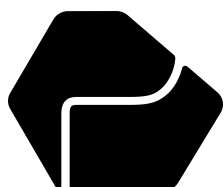


Call2Nature

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