



Scheda operativa

Titolo del progetto: *Sostenibilità in gioco*

Classi di destinazione: scuola secondaria di primo grado

Descrittore: usare il *game design* per creare un gioco da tavolo che promuova la sostenibilità e la riduzione dell'inquinamento.

Sinossi del percorso

FASE 1. Analizzare le istruzioni di un gioco.

FASE 2. Riflettere sull'inquinamento (acque e plastica).

FASE 3. Imparare giocando.

FASE 4. Realizzare un gioco da tavolo.

TICMA: Testa, Idee, Cuore, Mano

Testa: *reverse design*; analisi di un testo espositivo.

Idee: approccio ludico; *gaming* e Varianti di gioco.

Cuore: collaborazione, *problem solving*.

Mano: progettazione e realizzazione di un gioco.

Obiettivi per lo sviluppo sostenibile

Il percorso offre lo spunto per trattare in classe, soprattutto nella fase 2, l'**Obiettivo 14** *Conservare e utilizzare in modo durevole gli oceani, i mari e le risorse marine per uno sviluppo sostenibile* e, più in particolare, il **sotto obiettivo 14.1** *Entro il 2025, prevenire e ridurre in modo significativo ogni forma di inquinamento marino, in particolar modo quello derivante da attività esercitate sulla terraferma, compreso l'inquinamento dei detriti marini e delle sostanze nutritive* e il **sotto obiettivo 14.2** *Entro il 2020, gestire in modo sostenibile e proteggere l'ecosistema marino e costiero per evitare impatti particolarmente negativi, anche rafforzando la loro resilienza, e agire per il loro ripristino in modo da ottenere oceani salubri e produttivi*.

Gli alunni saranno stimolati a riflettere sull'importanza di conservare e non impoverire gli oceani, i mari e le risorse marine e sull'evidenza che non ci potrà essere sviluppo sostenibile senza proteggere l'ambiente.

Impegni concreti (da proporre agli alunni)

- Riduci il più possibile il consumo di plastica monouso. A scuola usa solo borracce e contenitori riutilizzabili.
- Impara a essere scrupoloso nella raccolta differenziata della plastica: assicurati di conoscere tempi e modalità di gestione dei rifiuti nel tuo comune di residenza.



- Cerca di vigilare il più possibile sull'inquinamento sulle spiagge, assicurati che i cestini siano sempre liberi e utilizzabili e avvisa le autorità nel caso riscontrassi qualche comportamento scorretto.

Presentazione

Giocare è un'attività che non impegna soltanto i bambini piccoli: giocano anche gli adolescenti, gli adulti e, probabilmente, quasi tutti i cuccioli. Il gioco è un modo attraverso il quale è possibile imparare senza correre troppi rischi.

Osserva i tuoi animali domestici oppure rifletti su quante cose si possano apprendere giocando da soli o insieme ai propri compagni: collaborare per vincere insieme o per sostenere il peso di una sconfitta, imparare le regole del gioco stesso oppure le migliori tattiche per ottenere sempre il successo. Giocare è quindi una buona pratica, sempre che sia svolta consapevolmente e in modo responsabile.

In questo percorso imparerai a progettare un gioco da tavolo con i tuoi compagni: un gioco che non solo diverta, ma che provi a trasmettere un messaggio importante.

Guardati attorno: siamo circondati dalla plastica. Ne produciamo tantissima e la maggior parte di questa viene sconsideratamente buttata finendo per inquinare fiumi e mari. Potremmo rimboccarci le maniche e dare il buon esempio evitando di inquinare. In più potremmo coinvolgere tutti in un gioco: "Il mare di plastica"!

Forza, preparati a unire l'utile al...dilettevole: impariamo e insegniamo, divertendoci!

FASE 1. Analizzare le istruzioni di un gioco

Materiali	Obiettivi
Istruzioni e tabelloni di giochi da tavolo brevi (reperibili anche online).	Comprendere i meccanismi alla base di un gioco da tavolo.

Il modo migliore per imparare a progettare un gioco è... giocare! Non si tratta di un gioco di parole, ma di un vero e proprio procedimento. Forse l'hai già fatto, ma non te lo ricordi perché eri troppo piccolo. Forse non gli hai dato il giusto peso, ma abbiamo imparato tantissime cose proprio giocando: i neonati imitano le espressioni e le parole per imparare a parlare, fanno cadere gli oggetti per capire come si comportano e così via.

Anche smontare un oggetto è una specie di gioco: permette di capire come sono fatte le parti che lo compongono e come ognuna di esse abbia uno scopo preciso. Il nostro progetto inizia proprio con questi passaggi: cerchiamo di capire come è fatto un semplicissimo gioco da tavola, smontiamolo nelle sue componenti e nelle sue regole e cerchiamo di capire come è strutturato. Usiamo un classico, poco giocato in Italia, ma dall'antica tradizione e dal nome curioso: "Scale e serpenti"!

Prima di giocare diamo un'occhiata alle regole, svolgendo le seguenti attività, per capire cosa ci occorre.

Attività 1. Sperimentare e comprendere i meccanismi di un gioco

- **Le regole**

Scale e serpenti è un gioco a percorso, simile al gioco dell'oca. Si gioca su un tabellone di cento caselle, dieci righe e dieci colonne, disposte a nastro: i numeri sono infatti disposti dalla prima riga in basso alla seconda proseguendo da destra a sinistra e poi da sinistra a destra come in uno slalom, procedendo sempre dal basso verso l'alto.

Sul tabellone sono presenti anche "scale" e "serpenti" che attraversano il tabellone verticalmente o diagonalmente, congiungendo due caselle di righe diverse. I giocatori procedono alternativamente spostando il loro segnalino del numero di caselle indicato dal lancio di un dado.

Se un segnalino arriva in una casella posta "ai piedi" di una scala viene spostato alla casella in cima alla scala; viceversa, un segnalino che arriva in una casella con la bocca di un serpente "retrocede" fino alla coda. Attraversare o giungere su altre caselle non influenza i segnalini. Il giocatore che ottiene un 6 ha diritto a lanciare ancora il dado.

Vince chi arriva per primo all'ultima casella del percorso. In alcune varianti, l'ultima casella deve essere raggiunta con un lancio di dado esatto; eventuali punti in eccesso porterebbero il segnalino a raggiungere la meta per poi retrocedere dei punti rimanenti.

In un'altra variante, se un segnalino capita in una casella già occupata il segnalino già presente arretra di un certo numero di caselle o addirittura all'inizio del tabellone.

- **Mettiti alla prova**

Ora che sai come giocare ritaglia il dado e il tabellone di gioco che trovi nella sezione finale "Materiali" e mettiti alla prova: coinvolgi degli amici oppure gioca da solo tenendo uno o più segnalini.

Puoi usare qualsiasi cosa come pedina: tappi colorati, monetine o anche dei pezzi di carta colorata. Volendo puoi giocare anche [online](#).

- **Gli elementi del gioco "Scale e serpenti"**

Dopo aver giocato cerchiamo di capire da quali elementi è composto il gioco, rileggi attentamente le regole e completa le voci di seguito:

Tipo di gioco:

Numero di giocatori:

Occorrente:

Caratteristiche del tabellone:



Che cosa è presente sul tabellone:

Come si gioca:

Come si vince:

Ci sono regole che si possono aggiungere?

- **Uno schema utile per progettare un gioco**

Un gioco da tavolo è costituito da alcuni elementi ricorrenti che dobbiamo conoscere se vogliamo progettarne uno originale, ecco uno schema che ti potrebbe aiutare:

NUMERO DI GIOCATORI: in quanti si può giocare contemporaneamente divertendosi?

MATERIALI: tutto ciò che serve per giocare. Solitamente è già pronto all'interno della confezione oppure richiede di essere assemblato da chi dovrà utilizzarlo. Nel nostro caso non è rilevante, perché dobbiamo comunque costruire tutto: dadi, pedine, tabellone, segnalini e ciò che serve. Anche la scatola per contenere il gioco, se lo desideri!

MECCANICHE: la parte più complessa, ma più divertente. Come si gioca, quali sono le regole? Che cosa si deve, che cosa si può fare, che cosa è vietato? Potrai ispirarti a regole di giochi famosi o inventarne di nuove, ma alcune tipologie di meccaniche ti sono già note. Ci sono giochi in cui si deve seguire un percorso, raccogliere oggetti, combattere o collaborare, costruire un percorso... pensa a tutti i giochi che hai incontrato.

SCOPO E CONDIZIONI DI VITTORIA: i giocatori devono sapere come e quando potranno dire di aver vinto; a volte i giochi hanno un limite di tempo, di punti o di obiettivi da raggiungere, oppure è necessario eliminare gli avversari.

VARIANTI: è la parte più creativa. Come è possibile cambiare alcune regole per poter rendere il gioco più facile o più complesso?

Attività 2. Riflettere sul proprio rapporto con il gioco (saper argomentare)

Confrontati con i tuoi compagni e raccontatevi dei giochi in scatola (o in versione online) che avete provato. Compilate lo schema precedente per approfondire la vostra conoscenza e rispondete a queste domande insieme:

- Giochi più spesso da solo oppure con i tuoi compagni?
- Ti capita mai di litigare durante una partita? Come è possibile evitare che qualcuno si arrabbi giocando?
- Quali differenze trovi tra i videogiochi e i giochi online?

FASE 2. Riflettere sull'inquinamento (acque e plastica)

Materiali	Obiettivi
Articoli sull'inquinamento da plastica.	Acquisire consapevolezza sull'inquinamento dei mari.
Statistiche relative all'inquinamento dei mari e delle acque.	Acquisire dati di raffronto sull'inquinamento da plastica dei mari.

Aprire la confezione di un gioco è sempre una sorpresa e un piacere. Eppure scommetto che non ti sei mai soffermato su quanto alta sia la percentuale di plastica che contribuisce alla tua felicità: sono di plastica il gioco o le sue componenti e anche l'imballaggio. Sono di plastica anche le schede e i buoni regalo per accedere ai contenuti online di alcuni videogiochi o gestori di servizio. Viviamo una vera e propria età della plastica.

Purtroppo però la plastica, oltre a essere troppo invadente, ha un'altra caratteristica poco rassicurante: una bottiglietta può rimanere negli oceani anche per 400 anni prima di decomporsi. È un tempo enorme e a causa dei ritmi di produzione la plastica sta invadendo l'ambiente finendo nel mare e avvelenando gli oceani.

Attività 3. Comprensione del testo (espositivo)

Leggi l'articolo e ricostruiamo i passaggi fondamentali del testo:

Pacifico: l'isola di plastica è 16 volte più grande del previsto e continua a crescere¹

Molti forse ignorano la sua esistenza: la grande "isola di plastica" del Pacifico è un enorme accumulo di spazzatura galleggiante (composto soprattutto da plastica) situato nell'Oceano Pacifico, che secondo le ultime stime continua a crescere in maniera inarrestabile.

Le navi e gli aerei che l'hanno percorsa in lungo e in largo e hanno contato 80mila tonnellate di frammenti in un'area grande tre volte la Francia. La massa di spazzatura e plastica, [...] è rappresentata dalla superficie di oceano in cui la concentrazione di rifiuti supera il chilogrammo al chilometro quadro e, fattore preoccupante, è 16 volte più alta rispetto a quanto si stimasse fino a ieri. L'isola ha in realtà l'aspetto di una "zuppa": non ha nulla a che fare con una nuova terra emersa. Ma sta diventando sempre più "densa" e per paradosso si trova a metà strada tra due famose mete turistiche come la California e le Hawaii.

I nuovi dati sono inquietanti perché parlano di una concentrazione di spazzatura in costante aumento dal 2015. Il 99,9% di questa spazzatura è plastica. Quasi la metà è formata da reti da pesca. Il resto è una quota dei 320 milioni di tonnellate di questo materiale prodotti ogni anno nel mondo. Uno di questi frammenti (una cassetta per le bottiglie d'acqua) ha ancora stampigliato l'anno di produzione: 1977.

¹ Fonte: <https://www.inmeteo.net/2019/03/23/pacifico-lisola-di-plastica-e-16-volte-piu-grande-del-previsto-e-continua-a-crescere/>



Gli oggetti più grandi (50 centimetri o più) rappresentano il 53% della massa. Ma se consideriamo il numero dei frammenti, sono le microplastiche (meno di mezzo centimetro) a farla da padrone, con il 94% dei residui.

a cura di Francesco Ladisa

1. Definisci che cosa è la grande "isola di plastica".

2. L'isola è solida e ci si potrebbe camminare sopra?

V F

3. Dove si trova l'isola?

4. In base alla percentuale di plastica presente nell'isola quale affermazione è vera:

- A. Meno di metà dell'isola è composta da plastica
- B. L'isola è composta solo da plastica
- C. L'isola è composta da un po' di plastica
- D. La maggior parte dell'isola è costituita da plastica

5. La maggior parte del numero dei frammenti di plastica è molto piccola.

V F

6. Qual è lo scopo del testo:

- A. Sensibilizzare il lettore a non inquinare
- B. Dire dove si trova l'isola di plastica
- C. Informare sull'aumento di dimensioni dell'isola di plastica
- D. Spiegare che cosa sta succedendo nel Pacifico

7. Che tipo di testo hai letto?

- A. Espositivo: non è stato presentato un punto di vista o un'opinione personale.
- B. Argomentativo: sono presentati i pro e i contro di un'opinione
- C. Regolativo: sono presenti delle norme da rispettare

Ti starai chiedendo come può essersi formata un'isola di plastica così grande. Ma la risposta è tanto semplice quanto banale: negli oceani finiscono tutti i rifiuti che vengono gettati in modo sconsiderato per terra e che, a poco a poco, defluiscono verso il mare attraverso canali, scarichi o corsi d'acqua.

Forse in quell'isola c'è anche qualcosa di tuo e mio che è cascato inavvertitamente e sta inquinando il pianeta. Credi si possa fare qualcosa, però, per prevenire tutto questo? E se iniziassimo a scuola a essere responsabili? Potrebbe essere anche divertente, proprio come in un gioco.

Attività 4. Comprensione e lettura di statistiche e immagini

Visualizza la scheda *9 ways to reduce plastic in your workplace* proposta al seguente link <https://www.lessplastic.org.uk/planning-to-reduce-plastic-waste-in-your-business-in-2020/>, leggi il testo, osserva le immagini e discutine con i tuoi compagni.



Proponiamo la traduzione dei nove punti affrontati nella scheda:

Nove modi per ridurre la plastica nella tua scuola

1. Parlate o guardate documentari che parlino dell'inquinamento da plastica.
2. Organizzate una giornata ecologica per pulire un'area: scuola, parco o argini del fiume.
3. Usa borracce riutilizzabili ed evita la plastica.
4. Meno plastica nella tua merenda!
5. Preferisci recipienti riciclabili.
6. Richiedi imballaggi senza plastica.
7. Scegli recipienti che non siano usa e getta.
8. Non plastificare fogli o volantini.
9. Condividi buone pratiche e successi per ispirare anche le altre scuole.

Quali comportamenti ritieni più facili da mettere in pratica nella tua classe? Attribuisce un punteggio crescente associando un valore più alto agli obiettivi più complessi. Poi create un tabellone da appendere in classe e provate, per un mese, a mettere in pratica quanto raccomandato.

Alla fine di ogni settimana sommate i punti: chi ha adottato un comportamento più virtuoso? Quanti punti in tutto è riuscita ad accumulare la classe? Quali considerazioni puoi trarne? Ricordatevi che solo collaborando si possono ottenere grandi risultati!

FASE 3. Imparare giocando

Materiali	Obiettivi
Procedure per la raccolta differenziata.	Comprendere e condividere le regole di convivenza civile.

Uno dei modi più semplici per evitare che la plastica finisca nei mari consiste nel promuovere la raccolta differenziata in modo da permettere il riciclo e il riutilizzo dei materiali. Molte scuole hanno iniziato a introdurre tale pratica dimostrando che i piccoli gesti possono produrre grandi cambiamenti.

Spesso però la raccolta differenziata pone dei problemi di ordine pratico, non di poco conto. Credo ti sia capitato di sentire qualcuno pronunciare la frase: «E questo, dove lo butto?», mentre aveva tra le mani il cartone unto della pizza. Generalmente la raccolta differenziata interessa quattro grandi tipologie di rifiuti: carta, vetro, alluminio/acciaio e plastica, cui si aggiunge la separazione tra l'organico ("umido") e i rifiuti non differenziabili.

Tuttavia alcuni rifiuti potrebbero trarci in inganno: per esempio i contenitori del latte in alcuni comuni vengono raccolti con la carta, in altri con la plastica. L'attività proposta di seguito ti permetterà di conoscere le regole per la raccolta differenziata in vigore nel tuo comune e provare a memorizzarle attraverso un gioco semplice e immediato.



Attività 5. Informarsi sulle procedure per la raccolta differenziata nel proprio comune

Procediamo così:

1. Visita il sito del comune della tua scuola oppure procurati un opuscolo informativo che spiega quali sono le norme da seguire per la raccolta differenziata.
2. Compila la tabella allegata avendo cura di specificare bene i vari rifiuti e di aggiungere, se necessario, delle colonne per altre tipologie. Insieme ai tuoi compagni colloca, come nell'esempio, alcuni rifiuti nella casella corretta. Se hai dubbi rileggi gli opuscoli informativi.

VETRO	CARTA	UMIDO/ORGANICO	PLASTICA	INDIFFERENZIATO
Bottiglione	Giornale	Tovaglioli di carta	Polistirolo	Piatto rotto
	Cartone del latte	Buccia della banana		Lampadina

3. Ritaglia dei cartoncini e associa un rifiuto al suo contenitore, usando la tabella. Per esempio scrivi su un lato "plastica" e sull'altro "polistirolo"; su un lato "carta" e sull'altro "vecchi giornali" ecc. Se ne realizzi almeno una decina avrai un piccolo mazzo con cui sfidare i tuoi compagni!
4. Memorizza le tue carte di modo da ricordare con sicurezza che "polistirolo" sia associato a "plastica" e così via...
5. Disponi il tuo mazzo di modo che la prima scritta sia sempre il nome di un tipo di rifiuto (potresti colorare i lati come nella tabella, per non confonderti).
6. Scambiatevi i mazzi e... sfidatevi: riuscirai a identificare a quale tipologia appartengono i rifiuti del tuo avversario? Chi ne ha indovinati di più? Chi sarà il campione della raccolta differenziata?

Questo tipo di gioco non solo è divertente, ma ti può aiutare a ricordare qualcosa di importantissimo, evitando di avere dubbi. Hai imparato giocando!

FASE 4. Realizzare un gioco da tavolo

Attività 6. Creare il gioco da tavolo "Un mare di plastica"

Per l'ultima attività del nostro percorso ti invito a unire ciò che hai appreso fino a questo punto: la possibilità di imparare attraverso un gioco e la necessità di evitare che la plastica finisca nel mare inquinando e distruggendo l'ambiente. Ti propongo di progettare insieme ai tuoi compagni un gioco che possa essere provato anche dagli insegnanti o dai vostri amici.

Non avere paura, puoi usare delle meccaniche molto semplici, riprendendo quanto hai imparato nella prima attività. Prendendo spunto dai giochi che conosci progetta un nuovo tabellone. Con i tuoi compagni procedi in questo modo:



1. Usate il titolo del gioco “Un mare di plastica” per farvi venire delle idee tutti insieme: per esempio può suggerire l’idea di un tabellone che rappresenti l’oceano e le caselle, anziché essere solo numerate, potrebbero essere occupate da pezzi di plastica.
2. Pensate allo scopo: chi gioca deve imparare che i mari devono essere puliti e senza plastica, per evitare che si creino delle isole come nell’articolo che hai letto.
3. Si tratta di un gioco... inserisci delle meccaniche che premino o diano penalità in base alle caselle in cui si capita, a quanta plastica si raccoglie, o in base alle risposte date ad alcune domande.
4. In quanti si gioca? Si può giocare a squadre, insieme oppure tutti contro tutti?
5. Compilate lo schema per avere le idee ben chiare:

NUMERO DI GIOCATORI:	
MATERIALI:	
MECCANICHE:	
SCOPO E CONDIZIONI DI VITTORIA:	
VARIANTI:	

6. Ora potete dividervi i compiti: probabilmente servirà un tabellone da colorare e assemblare, delle pedine e dei segnalini, e qualcuno dovrà scrivere le regole del gioco. Ecco una lista dei compiti indispensabili: con l’aiuto dell’insegnante distribuitevi nei vari gruppi e mettetevi... in gioco! Segna con una crocetta con quale gruppo vorresti collaborare.

DISEGNATORI	Sai disegnare e dipingere? Metti un po’ di colore: usa forme e immagini per rendere piacevole l’esperienza di gioco.	
MANI ABILI	Ritagliare, incollare e creare è la tua passione? Costruisci tutto quello che serve: dalle pedine, al tabellone. Occorre altro? Tu sai come fare!	
SCRITTORI	Un gioco senza regole è inutile. Serve qualcuno che sappia mettere ordine e spiegare bene ogni cosa. Magari raccontando anche una bella storia che spieghi perché siete diventati inventori di giochi.	
GIOCATORI	Tutto questo lavoro, per cosa? Questo gioco piacerà? Mentre tutti sono al lavoro voi fate esperimenti, provate a giocare con una versione molto semplice e segnatevi tutto quello che non va e delle proposte per sistemarlo.	

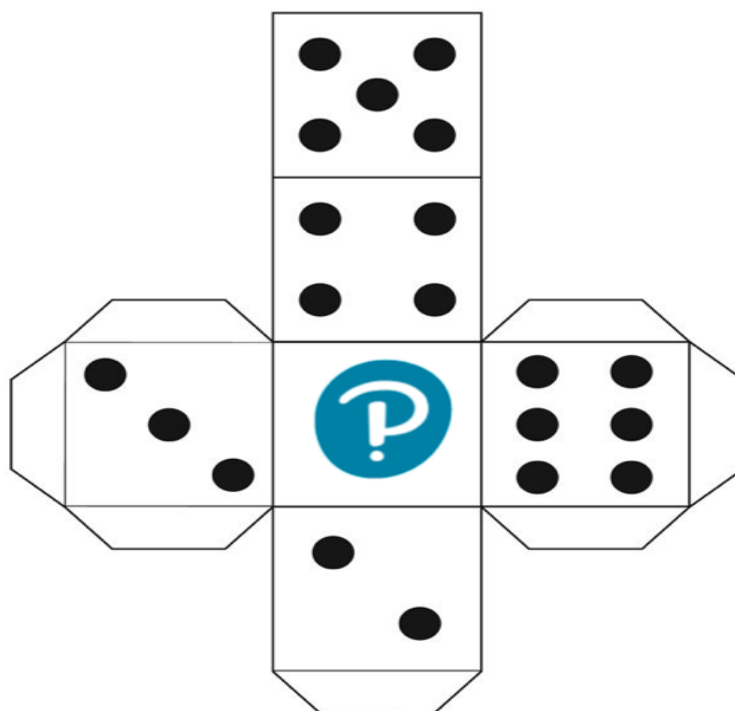


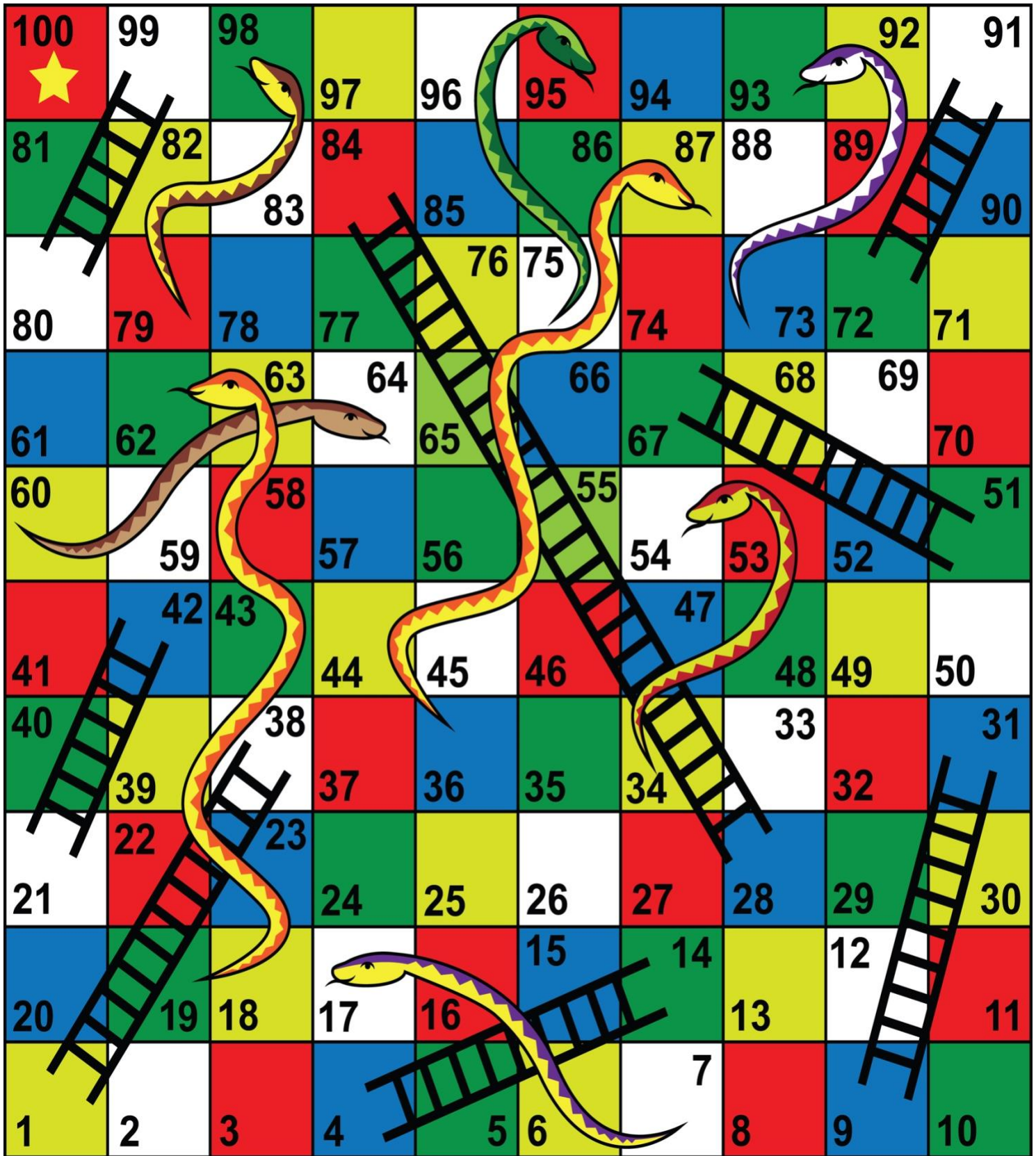
ORGANIZZATORI	Giocare? In classe? Per imparare che la plastica potrebbe costituire un pericolo? Sembra davvero una notizia sensazionale. Informate la scuola di quello che sta succedendo e provate a organizzare un grande evento: un torneo o una dimostrazione all'intervallo.	
----------------------	---	--

Bene, ora al lavoro e vinca il migliore: cioè chi più crede nel progetto di classe!

Materiali

In questa sezione offriamo un dado da comporre e il tabellone del gioco "Scale e serpenti" per giocare con i tuoi amici!





©MiniDoodle/Shutterstock



Cittadinanza digitale

Privacy e sicurezza

Parlando di giochi non possiamo non fare riferimento anche ai videogiochi e ai giochi online. Si tratta di un fenomeno abbastanza recente, ma molto diffuso: come abbiamo detto, il gioco – nelle sue diverse forme – rappresenta un'esperienza importante a qualsiasi età, per imparare e per divertirsi.

Occorre distinguere, però, tra varie tipologie di gioco o di esperienze ludiche. In Rete, infatti, sono presenti molti giochi che occorre conoscere bene, onde evitare di incappare in pericolosi rischi. Di seguito proponiamo alcune accortezze da avere quando si gioca.

1. Mai da solo

Prima di avventurarti in rete, chiedi ai tuoi genitori o all'insegnante di aiutarti a verificare se il gioco è adeguato alla tua età.

2. Ma con chi parlo?

I giochi online che abilitano le chat sono molto coinvolgenti, ma sii prudente. A volte, non sempre dall'altra parte c'è qualcuno che vuole davvero giocare: cyberbullismo (persone che insultano o minacciano) e *grooming* (adulti che vogliono adescare i minori) sono fenomeni tristemente frequenti. Se qualcosa non va durante le tue partite, blocca subito l'utente, segnalalo e parlane a casa o a scuola. Soprattutto non rivelare mai i tuoi dati personali.

3. Dove sono i miei soldi?

Alcuni giochi sembrano essere gratuiti, ma poi, per superare alcune prove gareggiando con utenti più avanzati o per accedere al livello superiore, è richiesto l'acquisto di risorse con soldi veri.

Usa la testa: ci sarà sempre qualcuno più forte e più abile, quindi non vale la pena sperperare il denaro vero. Questi giochi sono fatti apposta per svuotare il portafoglio! Evita di associare carte di credito o numeri di telefono al tuo account online.

4. Ma che ora è?

Giocando, il tempo sembra volare, anche troppo. Purtroppo alcuni giochi sono così coinvolgenti da assorbire tutta la nostra concentrazione.

Non sprecare il tuo tempo e gioca per divertirti, non per diventarne dipendente. Tieni sempre l'ora sottocchio e gioca consapevolmente.

5. E io chi sono?

Attento anche al tuo account: usa delle password complesse per proteggere meglio la tua identità. Non c'è bisogno di essere degli hacker esperti per rubare i dati.



Proponiamo di seguito due schede da far compilare agli alunni per un momento di riflessione sull'attività svolta.

Scheda di riflessione

Situazione	sempre	spesso	talvolta	raramente	mai
Ti sei sentito coinvolto in tutte le fasi del progetto?					
Hai lavorato senza conflitti con tutti i tuoi compagni?					
Hai avuto la sensazione di imparare qualcosa di nuovo?					
Ti sei sentito utile al gruppo?					
Vorresti ripetere questa esperienza?					

Check-list di valutazione

Attività	3 punti	1 punto	0 punti
	Sì	Parzialmente	No
Testa: Riesci a capire le istruzioni di un gioco?			
Idea: Credi si possa imparare qualcosa giocando?			
Mano: Hai creato qualcosa durante questo percorso?			
Sei consapevole dei rischi dei giochi online?			
Cuore: Riesci a divertirti anche quando perdi a un gioco?			
Testa: Sapresti progettare un semplice gioco da solo?			
Hai partecipato attivamente al progetto?			
Idea: Useresti un gioco per imparare la matematica o la storia?			
Cuore: Inviteresti i tuoi amici a fare più attenzione quando gettano i rifiuti?			
Testa: Sapresti spiegare perché occorre differenziare la raccolta?			



Somma i punti ottenuti: se hai ottenuto 24 punti o più ritieniti soddisfatto: hai lavorato bene e molto probabilmente oltre a esserti divertito, hai davvero sviluppato delle competenze che ti saranno utili in altri contesti. Molto bene!

Se invece hai meno di 24 punti ti consiglio di riguardare le varie attività di questo progetto o di parlarne con la tua insegnante. Rifletti su cosa non sei riuscito a fare oppure sul perché il tuo gruppo non ha raggiunto gli obiettivi. Dovrete migliorare per raggiungere nuovi traguardi.

Soluzioni delle attività

Attività 1

Tipo di gioco: [Risposta: a percorso]

Numero di giocatori: [Risposta: uno o più]

Occorrente: [Risposta: tabellone di gioco, un dado, un segnalino per giocatore]

Caratteristiche del tabellone: [Risposta: cento caselle, dieci righe e dieci colonne, disposte a nastro dal basso verso l'alto.]

Che cosa è presente sul tabellone: [Risposta: serpenti e scale verticali e diagonali che collegano varie caselle.]

Come si gioca: [Risposta: tirando il dado e muovendosi del numero corrispondente di caselle; se capitano ai piedi di una scala salgono in cima alla scala, se giungono a una casella con la bocca del serpente scivolano fino alla coda.]

Come si vince: [Risposta: arrivando per primo all'ultima casella del percorso.]

Ci sono regole che si possono aggiungere? [Risposta: arrivare con un tiro esatto alla casella 100; chi arriva in una casella già occupata arretra di un certo numero di spazi oppure ricomincia da capo.]

Attività 3

1. L'isola di plastica è un enorme accumulo di spazzatura galleggiante (composto soprattutto da plastica).
2. Falso
3. L'isola si trova nel Pacifico, tra California e Isole Hawaii.
4. La risposta esatta è la D: la maggior parte dell'isola è costituita da plastica
5. Vero
6. La risposta esatta è la C: informare sull'aumento di dimensioni dell'isola di plastica
7. La risposta esatta è la A: espositivo: non è stato presentato un punto di vista o un'opinione personale.

Pearson supports the SDGs.

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/>

The content of this publication has not been approved by the United Nations and does not reflect the views of the United Nations or its officials or Member States.