

Scheda percorso

Titolo del progetto	<i>Sostenibilità in gioco</i>
Descrizione	Attraverso la creazione di un gioco da tavolo che promuova la sostenibilità, gli studenti rifletteranno sulla necessità di uno sviluppo sostenibile e sulla precarietà delle risorse idriche minacciate dall'inquinamento da plastica anche analizzando e discutendo sulle politiche di recupero e riciclo presenti nella propria realtà urbana.
Discipline	Italiano.
Argomenti correlati	<ul style="list-style-type: none"> • Testo regolativo (Italiano). • La plastica (Educazione tecnica). • La Rivoluzione Industriale (Storia). • Biomi, mari e oceani (Scienze-Geografia).
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i meccanismi e le finalità dei giochi per migliorare conoscenze e apprendimento. • Realizzare un semplice gioco educativo. • Riflettere sulla necessità di limitare il consumo della plastica e promuovere modelli virtuosi.
Competenze disciplinari	<ul style="list-style-type: none"> • Scrivere testi di tipo diverso (regolativo) corretti dal punto di vista morfosintattico, lessicale, ortografico, coerenti e coesi, adeguati allo scopo e al destinatario. • Comprendere e usare in modo appropriato i termini specialistici di base afferenti alle diverse discipline e anche ad ambiti di interesse personali.
Competenze di cittadinanza	Conservare e utilizzare in modo sostenibile gli oceani, i mari e le risorse marine.
Obiettivi per lo sviluppo sostenibile 14	<p>Obiettivo 14 <i>Conservare e utilizzare in modo durevole gli oceani, i mari e le risorse marine per uno sviluppo sostenibile.</i></p> <p>Sotto obiettivo 14.1 <i>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.</i></p>



	Sotto obiettivo 14.2 <i>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.</i>	
Cittadinanza digitale	Giocare online: sicurezza e privacy.	
STEAM (suggerimento)	Palloncini di plastica: energia meccanica per muovere macchine e hovercraft.	
TICMA (Testa, Idee, Cuore, Mano)	Testa	<i>Reverse design; analisi di un testo espositivo.</i>
	Idee	<i>Approccio ludico; gaming e varianti di gioco.</i>
	Cuore	<i>Collaborazione, problem solving.</i>
	Mano	<i>Progettazione di un gioco e realizzazione.</i>
Metodologie consigliate	Apprendimento collaborativo; <i>Tinkering; Learning by doing; Jig-saw..</i>	
Attività	<i>Attività 1. Sperimentare e comprendere i meccanismi di un gioco.</i> <i>Attività 2. Riflettere sul proprio rapporto con il gioco (saper argomentare).</i> <i>Attività 3. Comprensione del testo (espositivo).</i> <i>Attività 4. Comprensione e lettura di statistiche e immagini.</i> <i>Attività 5. informarsi sulle procedure per la raccolta differenziata nel proprio comune.</i> <i>Attività 6. Creare il gioco da tavolo "Un mare di plastica".</i>	
Risorse utili	Gioco online gratuito: Scale e serpenti Regole del gioco: Scale e serpenti Articolo: Pacifico: l'isola di plastica è 16 volte più grande del previsto e continua a crescere Articolo: 20 modi per ridurre la plastica	

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.