

IL FUTURO È IN GIOCO

Area Animazione - Ufficio Progetto Giovani

DESCRIZIONE

Il laboratorio utilizza la *gamification* per sensibilizzare ed educare sui temi ambientali dell'Agenda 2030.

Attraverso l'uso di tecniche ludiche, i partecipanti sono coinvolti in attività interattive e dinamiche, finalizzate a stimolare la partecipazione attiva, il confronto e la riflessione critica sui propri comportamenti e sulle loro implicazioni ambientali. Grazie all'utilizzo di scenari di gioco tematici, viene evidenziato l'impatto delle azioni individuali e collettive sull'ambiente.

Il laboratorio si basa su un approccio partecipativo, utilizzando strumenti di gamification come quiz, giochi di ruolo, simulazioni, e piattaforme digitali collaborative.

Ogni sessione è strutturata per combinare momenti di apprendimento teorico con attività pratiche, garantendo un coinvolgimento attivo dei partecipanti. I ragazzi e le ragazze sono organizzati in squadre per stimolare l'innovazione e la creatività nel trovare soluzioni ai problemi ambientali attraverso sfide e competizioni ludiche.

OBIETTIVI

- Favorire la cultura della condivisione delle conoscenze.
- Rendere le ragazze e i ragazzi parte di un processo di apprendimento collettivo.
- Offrire uno spazio di confronto e miglioramento della consapevolezza dei propri comportamenti e sull'esito delle proprie azioni in una dimensione collettiva.
- Aprire alle possibilità di cambiamento.

Destinatari

Classi I-II-III

Dove

Istituto scolastico
Centro Culturale Altinate San
Gaetano

Quando

Da concordare

Modalità

Frontale e interattiva:
un incontro in classe e un
incontro in plenaria

Durata

8 ore (due incontri da 4 ore)