

IL FUTURO È IN GIOCO

Area Animazione - Ufficio Progetto Giovani

L'INTERVENTO

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.

GLI 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
e Centro Culturale
Altinate San Gaetano

Quando

Da concordare

Modalità

Frontale e interattiva

Durata

1 incontro da 2 ore +
eventuale incontro
conclusivo con tutte le
scuole partecipanti

Clicca qui
per prenotare
l'intervento