



Argomento

Lavorare per la sostenibilità

Lo sviluppo sostenibile è quello sviluppo che consente alla generazione presente di soddisfare i propri bisogni senza compromettere la possibilità delle generazioni future di soddisfare i propri.

Rapporto Brundtland, 1987

Negli anni settanta del secolo scorso ha cominciato a farsi strada l'idea che il tradizionale modello di sviluppo avrebbe portato nel lungo periodo al collasso dell'ecosistema terrestre, ma c'è voluto molto tempo perché questa consapevolezza diventasse una convinzione diffusa tra gli abitanti del pianeta.

Oggi sappiamo che quando si parla di sviluppo sostenibile occorre riferirsi non solo alla **dimensione ambientale**, cioè alla tutela dell'ecosistema e al rinnovamento delle risorse naturali, ma anche alla dimensione **economica** (produrre reddito e lavoro in modo duraturo) e a quella **sociale** (garantire che le condizioni di benessere siano distribuite in modo equo).

Ma come si lavora per favorire uno sviluppo sostenibile? Che mestieri svolgono e di che cosa si occupano gli uomini e le donne che ogni giorno aiutano il pianeta e l'umanità a incamminarsi lungo un nuovo sentiero di sostenibilità?

Con questa proposta didattica esploriamo i settori di attività economica, le professioni, le tecniche di produzione e altri aspetti riguardanti il lavoro di chi si occupa di garantire un presente e un futuro migliori al nostro pianeta e a tutte le persone che lo abitano.

Contesto di applicazione

L'**Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile dell'ONU** rappresenta un piano d'azione per realizzare un nuovo modello di sviluppo. Si tratta di un documento sottoscritto il 25 settembre 2015 da 193 paesi delle Nazioni Unite, tra cui l'Italia, che definisce **17 Obiettivi di sviluppo sostenibile** (*Sustainable Development Goals* – SDGs) che i paesi sono tenuti a raggiungere entro il 2030, articolati in 169 Target e 140 indicatori.

Tutti sono chiamati a contribuire: ogni paese deve impegnarsi a definire una propria strategia di sviluppo sostenibile che consenta di raggiungere i 17 Obiettivi e a rendicontare i propri risultati all'ONU. Non solo: per affrontare tutte le dimensioni della sfida è fondamentale l'impegno di tutti all'interno dei paesi (dalle imprese al settore pubblico, dalla società civile alle istituzioni filantropiche, dalle università e centri di ricerca agli operatori dell'informazione e della cultura).

Discipline coinvolte

- Italiano
- Storia
- Geografia
- Matematica
- Scienze
- Lingua inglese
- Seconda lingua comunitaria
- Tecnologia
- Arte e immagine
- Musica
- Educazione fisica
- Religione

Il processo di cambiamento del modello di sviluppo viene monitorato e ciascun paese viene valutato periodicamente in sede ONU e dall'opinione pubblica, nazionale e internazionale.

Gli Obiettivi di sviluppo sostenibile sono tutti collegati tra loro. Per esempio, garantire un'istruzione di qualità, equa e inclusiva (Obiettivo 4) vuol dire anche offrire pari opportunità a donne e uomini (Obiettivo 5); per assicurare salute e benessere (Obiettivo 3), occorre vivere in un pianeta sano (Obiettivi 6, 13, 14 e 15); un lavoro dignitoso per tutti (Obiettivo 8) richiede l'eliminazione delle disuguaglianze (Obiettivo 10). Per questa ragione ciascun Obiettivo non deve essere considerato in maniera indipendente, ma perseguito sulla base di un approccio d'insieme. Solo la crescita integrata di tutte e tre le componenti (ambientale, economica e sociale) consentirà il raggiungimento dello sviluppo duraturo e sostenibile.

Tutti gli ambiti d'attività umana sono chiamati in causa dagli Obiettivi dell'Agenda 2030 e ognuno di noi, ogni giorno, può assumere comportamenti o prendere decisioni che favoriscano la sostenibilità. Non c'è settore economico, professione o mestiere che non possa essere ripensato in tutto o in parte per favorire la sostenibilità. Vale per i settori tradizionali (agricoltura, edilizia, industria, commercio ecc.) e per quelli più innovativi (informatica e telecomunicazioni, digitale ecc.). Per esempio, **scienziati/e naturalisti/e, biologi/ghe, chimici/che** e, nel campo della comunicazione, **giornalisti/e, reporter e fotoreporter** hanno contribuito a raccogliere evidenze e a documentare gli effetti del cambiamento climatico sugli ecosistemi, nonché le situazioni emergenziali causate dalle trasformazioni repentine che stiamo vivendo.

Chi lavora nel campo della **pubblicità** ha aiutato **attivisti/e** a progettare e realizzare campagne di sensibilizzazione, creando così un maggior senso di urgenza nell'opinione pubblica e nei decisori politici. Sono proprio i **decisori politici** ad avere poi la responsabilità di molte scelte che riguardano i destini del nostro pianeta: dagli **assessori** e le **assessore all'ambiente** che operano a livello locale (comuni, città metropolitane, province, regioni) fino a chi presiede il **ministero dell'ambiente** o a chi ricopre il ruolo di **commissario/a europeo/a per l'ambiente**. Migliaia di **programmatori/trici** in tutto il mondo ogni giorno sviluppano nuovi software e contenuti digitali per permettere a giovani e adulti/e di acquisire familiarità con i principi della sostenibilità, anche attraverso il gioco. Ma ci sono anche nuove figure professionali più strettamente legate ai temi della sostenibilità. Per esempio, il **programmatore** o la **programmatrice agricola/a della filiera corta** introduce una pianificazione della produzione agricola per creare un legame più stretto con le necessità dei consumatori locali, le tradizioni e la stagionalità. L'**esperto/a di sviluppo rurale sostenibile** progetta e realizza gli interventi per la gestione e la tutela del territorio, la salvaguardia delle aree protette e si occupa della promozione di progetti di sviluppo rurale e per il recupero di ecosistemi degradati.

Se passiamo al settore alimentare, c'è chi si occupa di **consulenza tecnica e certificazione della qualità bio** aiutando i produttori a realizzare prodotti sempre più ecosostenibili ed effettuando i controlli necessari per rilasciare le certificazioni. Ma ci sono anche **ecochef** che innovano le tecniche di preparazione tradizionali per ridurre l'impatto ambientale e utilizzano solo prodotti certificati, stagionali e a filiera corta.

Anche la progettazione e la costruzione in ambito edilizio sono interessate da profondi cambiamenti, tant'è che si parla di **architettura e ingegneria edile green** e di **progettisti/e dell'edilizia sostenibile**. Vi sono poi **ecodesigner** che uniscono le competenze di design e progettazione con l'attenzione ai materiali, al risparmio energetico e all'economia circolare.

Nel settore delle professioni ci sono figure sempre più specializzate: l'**avvocato/a ambientale**, per esempio, si occupa di questioni giuridiche legate ai temi di conservazione e tutela dell'ambiente per le aziende private, le pubbliche amministrazioni e i decisori politici, le organizzazioni non governative; l'**economista ambientale**, invece, offre consulenza a imprese e decisori pubblici per valutare l'impatto delle politiche ambientali, per aiutarli a gestire i rischi ambientali legati alle attività produttive o alle decisioni intraprese.

Nelle imprese e nelle organizzazioni più grandi e strutturate è sempre più facile trovare **sustainability manager**: si tratta di professionisti/e che hanno la responsabilità di trovare un equilibrio tra le esigenze di sviluppo economico dell'impresa e l'adozione di pratiche, tecniche di produzione e politiche di gestione più efficienti e più sostenibili dal punto di vista ambientale e sociale. Negli enti pubblici è presente invece l'**energy manager**, che deve curare tutti gli aspetti legati al risparmio e all'efficienza energetica.

Vi è poi il settore della ricerca applicata, nell'ambito del quale **scienziati/e** attivi/e in diversi ambiti sono alla ricerca di soluzioni ecosostenibili nel campo dell'energia, della scienza dei materiali ecc.

L'ambito della sostenibilità include anche lavoratori/trici specializzati/e con mansioni più pratiche, come chi si occupa dell'**installazione di impianti di condizionamento a basso impatto ambientale**, che conosce la normativa del risparmio energetico e le diverse forme di incentivazione; il/la **tecnico/a installatore/trice del solare**, che si occupa di installazione di impianti fotovoltaici e solari. E poi c'è chi si occupa dell'**installazione di reti elettriche a miglior efficienza**, che applica tutte le strategie per migliorare le prestazioni delle reti.

Nel settore dell'**ecoturismo** e del **turismo sostenibile**, inoltre, si trovano tante altre figure professionali del tutto nuove o rinnovate nelle proprie competenze.

Settori di attività economica esplorati

- Agricoltura e zootecnia
- Amministrazione pubblica
- Commercio
- Comunicazione e promozione culturale
- Consulenza e servizi
- Logistica e mobilità
- Manifattura
- Promozione culturale
- Pubblicità
- Ricerca scientifica
- Turismo

Figure professionali e lavorative presentate

- Addetti/e all'installazione di impianti di condizionamento a basso impatto ambientale, impianti fotovoltaici, reti elettriche a miglior efficienza
- Addetti/e all'ufficio stampa
- Agronomi/e, programmatori/trici della filiera corta, esperti/e di sviluppo rurale sostenibile
- Artigiani/e
- Consulenti di tecniche e certificazione della qualità bio
- Copywriter
- Decisori politici (assessori/e, ministri/e, commissari/ie europei/e)
- Ecoattivisti/e (campaigner)
- Ecochef ed esperti/e di alimentazione sostenibile
- Ecodesigner
- Ecomanager
- Economisti/e ambientali
- Energy manager
- Esperto di alimentazione sostenibile
- Game designer
- Giornalisti/e, reporter, fotoreporter
- Giuristi/e ambientali
- Graphic designer
- Operatori/trici museali (curatori/trici allestitori/trici)
- Progettisti/e dell'edilizia sostenibile (architetti/e, ingegneri/e)
- Programmatori/trici e sviluppatori/trici software
- Promotori/trici, agenti e consulenti di turismo sostenibile
- Scienziati/e (naturalisti/e, biologi/ghe, chimici/che ecc.)
- Sustainability manager

La macro unità è stata elaborata dalla piattaforma FUtuRI, alla quale l'Istituto aderisce, e adattata alle esigenze della scuola.

SCHEDA DI PRESENTAZIONE DEL COMPITO AUTENTICO



Argomento trasversale	LAVORARE PER LA SOSTENIBILITÀ
Disciplina di riferimento	Geografia
Classe di riferimento	Seconda
Argomenti disciplinari specifici / Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none">• Gli strumenti della geografia: sviluppare una coscienza ecologica• Stabilire relazioni tra i problemi locali, nazionali e globali
Competenze chiave	<ul style="list-style-type: none">• Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria• Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare• Competenza in materia di cittadinanza• Competenza imprenditoriale
Titolo del compito autentico	UN GIOCO PER LA SOSTENIBILITÀ

Elementi della realtà esterna utilizzati

Settore d'attività	Manifattura
Figure professionali coinvolte	Game designer Graphic designer specializzato/a in packaging Artigiano/a
Breve descrizione delle figure professionali	Il lavoro del game designer consiste nel progettare e creare un sistema di gioco coerente, che segua regole precise e possa offrire all'utenza un'esperienza ludica interessante. Non esistono percorsi di studio specifici per diventare game designer, mentre sono previste specializzazioni per diventare sviluppatori di videogame. In questo caso, è necessario conoscere i principali linguaggi di programmazione e avere una buona capacità di comunicazione. È indispensabile

conoscere l'inglese come saper lavorare in team. Sono richieste anche basi di matematica e statistica e una buona capacità logica.

All'interno di un'azienda, il graphic designer specializzato in packaging design ha il compito di sviluppare e migliorare le soluzioni per il confezionamento dei prodotti e si occupa di progettare la funzionalità e la grafica delle confezioni dei prodotti. Il percorso per accedere a questa carriera professionale prevede un diploma tecnico e/o una laurea in design industriale. Tra le attitudini personali si richiedono autonomia e capacità di problem solving.

L'artigiano o artigiana che realizza e assembla il packaging si occupa della creazione materiale di confezioni e imballaggi di prodotti. Per diventare artigiano/a esistono percorsi di studio all'interno di scuole bottega o accademie d'arte. Le scuole bottega sono percorsi di istruzione e formazione regionale, in alcuni casi gestiti all'interno di istituti d'istruzione superiore (IEFP o CFP), le accademie d'arte sono invece percorsi d'istruzione post diploma che in genere richiedono la maturità artistica. Questo ambito professionale presuppone una buona predisposizione alla manualità, precisione e cura, ma anche pazienza.

UN GIOCO PER LA SOSTENIBILITÀ



I temi della sostenibilità e il perseguimento degli Obiettivi dell'Agenda 2030 dell'ONU sono centrali per la politica e l'economia degli stati, ma non sono rilevanti solo per i decisori politici: anche i singoli cittadini hanno un ruolo decisivo, e ognuno deve fare la propria parte per trovare soluzioni a problemi quali inquinamento, sprechi e cambiamenti climatici, e per adottare un sistema di vita sostenibile. Ancora più importante è sviluppare nei più piccoli una coscienza ambientale, un'attenzione e una sensibilità per crescere cittadine e cittadini consapevoli e attenti. Ecco perché a scuola bambine e bambini vengono spesso sollecitati a riflettere e ad agire in modo concreto su questi aspetti.

Un'azienda che si occupa di progettazione, produzione e commercializzazione di giochi didattici ha chiesto la vostra collaborazione: chi meglio dei ragazzi e delle ragazze che frequentano la scuola secondaria di primo grado può conoscere gusti e preferenze in fatto di giochi? Siete dunque chiamati a ricoprire il ruolo di veri e propri game designer per realizzare un gioco in scatola, che sia sfidante ma anche divertente e che abbia come oggetto l'Agenda 2030 e i comportamenti corretti da adottare per tutelare il nostro pianeta alla luce dei 17 Obiettivi.

Che cosa farete

Progetterete giochi in scatola di tipo educativo, seguendone la realizzazione in ogni fase, fino al lancio del prodotto.

Il tema comune dei giochi sarà l'Agenda 2030; ogni gruppo potrà declinare il tema come preferisce, scegliendo anche la tipologia di gioco. Potete fare riferimento ai giochi in scatola in commercio: dal classico gioco dell'oca rivisitato ai giochi con domande specifiche sul modello di Trivial Pursuit, dai giochi con le carte ai giochi che prevedono un tabellone particolare e azioni di vario tipo... Insomma, date libero spazio alla vostra creatività e allo spirito di imprenditorialità che è in ciascuno di voi.

Ogni gioco dovrà prevedere domande o attività legate al tema educativo del gioco, con il fine di far conoscere e approfondire i concetti di sostenibilità ambientale, i diversi tipi di inquinamento, i comportamenti corretti da mettere in atto o quelli sbagliati da evitare per tutelare il nostro pianeta. Ogni gruppo deciderà se il proprio gioco si soffermerà su un obiettivo in particolare tra quelli dell'Agenda 2030 o se invece affronterà in generale l'argomento. Dovrete scegliere anche il nome del gioco e realizzare un vero e proprio packaging con cui il prodotto verrà confezionato e presentato alla classe. Anche nella realizzazione e nella scelta dell'imballaggio sarà necessario scegliere materiali di riciclo ed ecosostenibili.

Al termine dell'attività i giochi non verranno solo presentati, ma anche utilizzati dai vari gruppi per una sorta di verifica e collaudo finale.

Rimarranno poi a disposizione della classe per i momenti informali e destrutturati delle lezioni (pausa mensa, momenti ricreativi di vario tipo).

Lavorerete a gruppi di quattro membri e all'interno di ogni gruppo assumerete uno dei seguenti ruoli:

- responsabile delle domande/attività
- responsabile del regolamento
- responsabile della realizzazione
- responsabile del packaging

I responsabili delle domande/attività collaboreranno con i responsabili del regolamento mentre i responsabili della realizzazione collaboreranno con i responsabili del packaging.



Tempo a vostra disposizione

2 ore secondo le tempistiche definite dall'insegnante



Materiali che vi occorreranno

Il progetto può avere una doppia realizzazione: in modalità interamente cartacea, se la classe non dispone di strumentazioni digitali e una connessione di rete, oppure in modalità mista, cioè prevedendo un prodotto finale cartaceo, ma utilizzando strumenti digitali per ricerche e documentazioni.

Se lavorate in modalità mista (cartacea e digitale):

- notebook, pc o tablet con connessione a Internet per le ricerche
- software di videoscrittura (Documenti Google, Word o analoghi)
- post-it e fogli di brutta per annotare
- cartelloni, cartoncini, fogli bianchi
- penne, pennarelli e matite colorate
- tutto il materiale che può essere utile alla realizzazione del gioco e al suo imballaggio, a scelta del gruppo (tappi di sughero, fogli di giornale, cordoncini, nastri, cartoncini, scatole capienti ecc.), tenendo presente che dovranno essere realizzati con materiali riciclati

Se lavorate in modalità cartacea:

- materiali per la realizzazione del gioco indicati nella modalità mista
- manuale di geografia (per approfondire la tematica dell'Agenda 2030) o altri testi forniti dall'insegnante



Prodotto da realizzare

Gioco da tavola sull'Agenda 2030

Le alunne e gli alunni si cimenteranno nella realizzazione di un gioco da tavola vestendo i panni di veri e propri game designer; svilupperanno in squadra un progetto originale per un gioco in scatola sui temi dell'Agenda 2030 e in particolare sulla sostenibilità.

Si occuperanno quindi di ideare e delineare il progetto narrativo, scriverne le regole e reperire i materiali per trasformare le idee in un gioco che potrà essere formato da tabellone, schede, pedine o ogni altro elemento possa servire. Completeranno poi il lavoro con una confezione adeguata e scegliendo un nome per il gioco. In questa attività dovranno usare tutta la loro creatività ed eserciteranno un vero e proprio spirito imprenditoriale, tutto questo in un contesto legato ai temi di educazione civica, sviluppando e promuovendo la conoscenza dei principi alla base dell'educazione ambientale.



Consegna per gli studenti

Chi non ha mai giocato a un gioco da tavola? I giochi di questo tipo sono ottimi e divertenti passatempi per trascorrere pomeriggi in famiglia o con gli amici; possono intrattenerci, farci sorridere, ma anche insegnarci qualcosa. Ecco allora l'occasione di trovarsi dall'altra parte del gioco: siete voi questa volta i creatori, veri e propri game designer chiamati a progettare e realizzare giochi didattici, istruttivi ma anche interessanti, che abbiano lo scopo di spiegare i concetti di sostenibilità ambientale alla luce degli Obiettivi dell'Agenda 2030 e quali sono i comportamenti corretti per la tutela dell'ambiente.



Materiali e strumenti

Modalità di realizzazione mista (cartacea e digitale):

- tutto il materiale che può essere utile alla realizzazione del gioco e del suo imballaggio, a scelta del gruppo (tappi di sughero, fogli di giornale, cordoncini, nastri, cartoncini, scatole capienti ecc.), tenendo presente che dovranno essere realizzati con materiali riciclati
- dispositivi digitali con connessione a Internet, nel caso in cui si disponga di strumentazione adeguata a scuola o si possa lavorare in modalità BYOD (con dispositivi personali)
- software di videoscrittura (Documenti Google, Word o analoghi)

Modalità di realizzazione cartacea:

- post-it e fogli di brutta per annotare
- cartelloni, cartoncini, fogli bianchi
- penne, pennarelli e matite colorate
- i materiali per la realizzazione del gioco sopra indicati
- manuale di geografia (per approfondire la tematica dell'Agenda 2030) o altri testi forniti dall'insegnante



Tempi

2 ore



Siti utili da consultare

- <https://unric.org/it/agenda-2030/>
- <https://www.agenziacoesione.gov.it/comunicazione/agenda-2030-per-lo-sviluppo-sostenibile/>
- <https://asvis.it/l-agenda-2030-dell-onu-per-lo-sviluppo-sostenibile/>

Fase 1

AVVIO



1/2 ora

5 minuti per la
presentazione

10 minuti per
la consultazione
dei materiali

10 minuti di
brainstorming

5 minuti per
la bozza

Presentazione dell'attività

Presentate brevemente l'attività e fornite le indicazioni per svolgere il compito, poi organizzate i gruppi di lavoro. Si consiglia di formare preventivamente gruppi eterogenei sulla base delle diverse competenze richieste dal compito, facendo in modo che siano variamente distribuite tra i membri: creatività e capacità di trainare il gruppo, capacità di ricerca e di organizzazione, manualità e concretezza.

Fornite a ogni gruppo di lavoro una lista di siti utili da consultare, nel caso della modalità mista, o materiali cartacei (quali libri di testo o articoli di giornali o riviste che trattino i temi dell'Agenda 2030 e della sostenibilità) dai quali i gruppi potranno prendere spunto e ispirazione per il tema del gioco e la sua narrazione.

I diversi gruppi di lavoro dovranno prima consultare sommariamente i materiali forniti per scegliere il focus del gioco; inizieranno poi la fase del brainstorming, annotando su post-it tutte le idee legate a questo tema.

Ogni gruppo potrà decidere autonomamente se creare un gioco per far conoscere l'Agenda 2030 in generale o concentrarsi su uno o più dei suoi Obiettivi.

Una volta stabilito il focus, ogni gruppo deciderà la tipologia di gioco: a quiz, con le carte, con il tabellone, con azioni o gesti da fare ecc. Infine stabilirà a grandi linee le modalità di gioco.

Quando ogni gruppo avrà definito focus e tipologia di gioco, dovrà redigere una bozza di brutta con l'idea emersa.

La bozza dovrà prevedere:

- argomento focus del gioco
- target, cioè a chi si rivolge il gioco (bambini e bambine di scuola primaria, coetanei/e, ragazze e ragazzi più grandi...)
- tipologia di gioco
- breve spiegazione del gioco

Infine, vi verrà consegnata la bozza, sulla quale annoterete eventuali consigli o aggiustamenti da apportare.

Fase 2

IN MARCIA



1 ora

50 minuti per
la realizzazione

10 minuti per la
scelta del nome

Realizzazione e scelta del nome del gioco

Dopo aver ripreso la bozza annotata e aver osservato e discusso le indicazioni fornite, il gruppo si dividerà in due coppie di lavoro: due membri si occuperanno della parte testuale; dovranno ideare il regolamento e definire domande o prove da svolgere; per fare questo lavoro potranno consultare e fare riferimento a tutti i materiali da voi forniti.

Gli altri due membri del gruppo si occuperanno invece della realizzazione materiale del gioco, quindi della costruzione di tabellone, pedine, carte, tessere e ogni elemento previsto per lo svolgimento del gioco. Dovranno infine occuparsi della confezione; un aspetto fondamentale da tener presente nella realizzazione sarà che tutti i materiali scelti e utilizzati dovranno essere materiali di riciclo ed ecosostenibili.

Le due coppie si potranno consultare nelle fasi di costruzione per chiarire eventuali questioni sorte man mano. Per esempio, se si pensa a un gioco sul modello "gioco dell'oca", quante caselle dovranno esserci nel tabellone, e quante dovranno essere "speciali"? Oppure, se il gioco prevederà di pescare delle carte, quante carte dovranno essere realizzate e a quali attività faranno riferimento? Per snellire la realizzazione si consiglia di scegliere immagini o disegni stilizzati o semplici icone.

Al termine della realizzazione le due coppie sceglieranno un nome adatto al gioco, che verrà poi riportato sulla confezione.

Fase 3

ARRIVO



1/2 ora

10 minuti per
la presentazione
dei giochi

20 minuti per
il collaudo



Presentazione

Ogni gruppo presenta al resto della classe il gioco realizzato, spiegando brevemente come funziona e leggendo le istruzioni (tempo concesso a ogni gruppo: circa 5 minuti).

Al termine delle presentazioni i diversi gruppi potranno sperimentare a turno i giochi, valutandone la cura nella realizzazione e il livello di interesse sulla base di una scheda predisposta (allegato 1).

I giochi verranno infine riposti in uno spazio comune accessibile a tutti per poter essere utilizzati nei momenti liberi.

Strumenti di valutazione

Concluso il lavoro, tornate in piattaforma per compilare la griglia di valutazione e per attivare il diario metacognitivo e i questionari sulle inclinazioni dei vostri studenti e delle vostre studentesse.



Valutiamo il percorso

In questa sezione trovate gli strumenti per compiere le attività di valutazione *in itinere* e finale del percorso. Possono essere usati offline, ma alcuni di questi vanno compilati anche online. Diventeranno in tal modo un valido strumento di supporto nel momento della certificazione delle competenze e quando sarà necessario abilitare i percorsi di orientamento personalizzati per gli studenti e le studentesse.

Per il/la docente:

- la **rubrica di valutazione** per osservare i livelli di competenza che gli studenti dimostrano di aver raggiunto nello svolgimento del compito autentico. **Da compilare online**

Per studenti e studentesse:

- un **diario metacognitivo** che a conclusione del percorso svolto abilita un fondamentale momento di riflessione su quanto fatto (che cosa siamo riusciti a fare? In che cosa abbiamo invece incontrato difficoltà?) anche in senso orientativo (riflessione sulle caratteristiche delle professionalità incontrate). **Da compilare online**
- una **check-list** che consente di controllare e monitorare il compito *in itinere*, nel corso delle fasi di lavoro, nonché di riflettere su ciò che si sta facendo e di autovalutare il proprio percorso. **Solo offline**

RUBRICA DI VALUTAZIONE

Da compilare online

	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria: gli strumenti della geografia	L'alunno/a, supportato/a dall'insegnante, è in grado di individuare i concetti geografici di sostenibilità ambientale. Comprende, con l'aiuto dell'insegnante, che lo spazio geografico è un sistema territoriale nel quale aspetti fisici e antropici sono interdipendenti.	L'alunno/a è in grado di comprendere e trasferire semplici concetti di sostenibilità ambientale. Comprende, in modo sufficientemente corretto, che lo spazio geografico è un sistema territoriale, nel quale aspetti fisici e antropici sono interdipendenti.	L'alunno/a è in grado, in autonomia, di individuare e comprendere i concetti di sostenibilità ambientale e l'interrelazione esistente tra aspetti fisici e antropici.	L'alunno/a, in autonomia e in modo sicuro, è in grado di individuare e comprendere il concetto di sostenibilità ambientale e quello di spazio geografico come sistema complesso nel quale aspetti fisici e antropici coesistono.

	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	L'alunno/a di fronte a compiti e materiali nuovi si trova disorientato/a e ha bisogno della guida dell'insegnante per approcciarsi all'attività.	L'alunna/o di fronte a compiti e materiali nuovi riesce a trovare un modo semplice ma corretto per affrontare l'attività proposta, chiedendo all'occorrenza conferma all'insegnante.	L'alunna/o di fronte a compiti e materiali nuovi è in grado di attuare strategie sperimentate e corrette per portare a termine l'attività proposta.	L'alunna/o di fronte a compiti e materiali nuovi trova soluzioni personali per svolgere l'attività proposta, implementando il proprio bagaglio di conoscenze.
Competenza in materia di cittadinanza	L'alunno/a fatica a partecipare in modo corretto e attivo, rispettando ruoli e tempi assegnati. Necessita dell'intervento dell'insegnante.	L'alunno/a partecipa in modo quasi sempre corretto, rispettando ruoli e tempi assegnati. Necessita solo sporadicamente dell'intervento dell'insegnante o dei/delle compagni/e.	L'alunno/a partecipa in modo corretto e autonomo, rispettando ruoli e tempi assegnati.	L'alunno/a partecipa in modo attivo e propositivo, rispettando ruoli e tempi assegnati e favorendo il coinvolgimento dei/delle compagni/e.
Competenza imprenditoriale	L'alunno/a, con l'aiuto dell'insegnante, rileva semplici problemi di realtà e individua possibili ipotesi di soluzioni. Sa portare semplici motivazioni a supporto delle scelte che opera.	L'alunno/a, stimolato e supportato all'occorrenza dall'insegnante, rileva problemi di realtà e individua possibili ipotesi di soluzioni. Sa esprimere motivazioni circa le scelte adottate.	L'alunno/a riconosce problemi di realtà, si attiva per risolverli collegando nuove conoscenze/esperienze con quelle pregresse; formula ipotesi e possibili strategie di soluzione.	L'alunno/a approfondisce in modo autonomo problemi di realtà, si attiva per risolverli collegando nuove conoscenze/esperienze con quelle pregresse, anche in modo creativo; formula ipotesi e possibili strategie di soluzione, le pianifica e ne valuta gli esiti.



DIARIO METACOGNITIVO

Da compilare online

Ciao, sei qui perché hai appena concluso in classe il compito autentico **Un gioco per la sostenibilità**. Qui di seguito trovi alcune domande che ti possono aiutare a riflettere su cosa ti sia piaciuto di più o di meno durante il lavoro in classe e su quanto sia stato facile per te portare a termine il compito che ti è stato assegnato.

Non è un test: non ci sono risposte giuste o sbagliate. Puoi rispondere sinceramente in massima tranquillità.

La mia esperienza di apprendimento

1. Quanto sei d'accordo con le seguenti affermazioni? *seleziona una sola risposta per riga **

	Per nulla	Poco	Abbastanza	Molto
Mi è piaciuto svolgere questo compito autentico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho trovato interessanti le attività proposte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Le attività proposte e i compiti assegnati erano alla mia portata	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho avuto difficoltà a rispettare i tempi assegnati	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ho avuto difficoltà a collaborare con i miei compagni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Quale fase del compito hai trovato più interessante?

.....

3. Quale fase del compito ti ha creato più difficoltà?

.....

4. Se hai avuto difficoltà nel rispettare i tempi, descrivi brevemente perché.

.....

.....

5. Se hai avuto difficoltà nel collaborare con i tuoi compagni e le tue compagne, descrivi brevemente perché.

.....

.....

6. Se dovessi ripetere questo compito, cosa cambieresti? Che suggerimenti daresti per migliorarlo?

.....

.....

* = risposta obbligatoria

La mia riflessione per l'orientamento

7. Il compito autentico che hai svolto ti ha permesso di conoscere il mondo di alcune figure professionali. Ripensando a quello che hai appreso, quanto sei d'accordo con le seguenti affermazioni? *

	Per nulla	Poco	Abbastanza	Molto
Trovo interessante il lavoro del/della game designer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trovo facile immaginarmi da grande nei panni di un/una game designer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trovo interessante il lavoro del/della packaging designer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trovo facile immaginarmi da grande nei panni di un/una packaging designer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trovo interessante il lavoro di artigiano/a	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Trovo facile immaginarmi da grande nei panni di un/una artigiano/a	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

8. Per ognuna delle seguenti affermazioni, indica quanto ti rappresenta. *

	Per nulla	Poco	Abbastanza	Molto	Moltissimo
Sono bravo/a a lavorare da solo/a	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Scrivere temi o racconti di fantasia mi piace molto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sono una persona creativa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mi piace suonare e/o cantare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mi piace recitare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mi piace disegnare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mi piace fare i puzzle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mi piace provare a fare degli esperimenti scientifici	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mi piace la scienza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mi appassiona cercare di capire come funzionano le cose	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sono una persona analitica, rifletto sempre su ogni problema o situazione	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Mi piace avere a che fare con i numeri e i calcoli	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mi piacciono i giochi di costruzioni	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mi piace prendermi cura degli animali	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mi piacciono le attività dove devo costruire cose nuove partendo da singoli pezzi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mi piace cucinare	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mi piacciono i compiti pratici	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mi piace fare attività all'aperto	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

* = risposta obbligatoria



Solo offline

Avete consultato i materiali forniti dall'insegnante?	— /1
Avete annotato sui post-it le varie idee emerse in modalità brainstorming?	— /1
Avete individuato chiaramente focus, tipologia e target del gioco?	— /1
Avete consegnato una bozza all'insegnante?	— /1
Avete scritto regolamento, modalità ed elementi testuali (domande/sfide) del gioco in modo chiaro e preciso?	— /1
Avete realizzato con cura ogni parte materiale prevista dal gioco e il suo imballaggio?	— /1
Avete utilizzato materiali di riciclo ed ecosostenibili per la realizzazione del gioco e degli imballaggi?	— /1
Avete individuato un nome originale per il vostro gioco?	— /1
Avete rispettato i tempi stabiliti per le diverse fasi?	— /1
Avete presentato il gioco in modo chiaro e esaustivo?	— /1
Totale	— /10



	Sì	No	Parzialmente
Il gioco vi sembra divertente, originale e interessante?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il gioco è realizzato con cura in ogni dettaglio?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il regolamento del gioco è chiaro e scritto con cura?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Il materiale utilizzato è tutto di riciclo ed ecosostenibile?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Consigli per migliorare:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....