



PLAY, LEARN , ACT, ENSURE sustainable development goals

2021-1-ES01-KA220-SCH-000031638



RISULTATO DI PROGETTO 1

QUESTIONARIO PER GLI STUDENTI

"E' stato somministrato il questionario sulla conoscenza degli SDGs a 108 studenti (52 lettoni e 56 italiani tra i 6 e i 14 anni). Alla domanda ""Quale sarebbe la miglior maniera per poter imparare gli Obbiettivi di Sviluppo Sostenibile?"" Gli studenti, indipendentemente dal paese di appartenenza, hanno votato la ""preferenza"" di 1. giochi da tavola (29% lettoni- 16% italiani); 2. attività interessanti (30% lettoni - 42% italiani); 3. Giochi attivi (30% lettoni - 19% italiani). Tutti gli obiettivi sono risultati interessanti, ma gli studenti lettoni hanno ammesso che gli argomenti più essenziali da trattare sono: buona salute e benessere, istruzione di qualità, pace e giustizia, acqua pulita e servizi igienici, lavoro dignitoso e crescita, partenariato, vita sulla terra, vita sott'acqua; mentre gli studenti italiani hanno individuato come obiettivi più interessanti: pace e giustizia, ridurre le disegualganze, azioni per il clima, energia pulita e accessibile.

FOCUS GROUP CON INSEGNANTI

"Si sono tenuti i focus group in Grecia, in Lettonia e in Italia. I partecipanti hanno affermato di ritenere che tutti gli SDG siano importanti, ma i nuovi materiali dovrebbero enfatizzare argomenti facilmente comprensibili dai bambini di età compresa tra 6 e 12 anni. Per quanto riguarda le caratteristiche dei giochi, hanno affermato che dovrebbero essere progettati per uno specifico scopo con contenuti adeguati all'età, premiare le decisioni corrette e penalizzare quelle sbagliate, per mantenere i giocatori concentrati sull'obiettivo del gioco. Infine, ma non meno importante, i giochi da tavolo dovrebbero essere divertenti, colorati e basati su una concreta esperienza attiva per gli studenti."

II° MEETING TRANSNAZIONALE DI PROGETTO

Il Risultato di Progetto (PR) 1 è stato analizzato dalla partnership nel II° meeting di progetto che si è tenuto in Grecia, nella località di Karditsa il 24 Ottobre 2022. Tutti i partner hanno collaborato per implementare il progetto: qualità, comunicazione, risultati. Dal meeting è emersa la prima idea del gioco da tavolo e sono stati pianificati i prossimi passi da fare insieme.



BOZZA DEL GIOCO DA TAVOLA

1 unica modalità di funzionamento, per due giochi (2 SDGs) rivolti a due differenti target group, nel rispetto delle competenze e delle abilità degli studenti, per un totale di 4 set di giochi da tavolo.

Il gioco sarà funzionale per i docenti, basato su 4 asset:

1. esempio di metodologia di educazione non formale
2. regole di gioco chiare per ciascun target group
3. Collegamento con le materie scolastiche
4. conterrà le regole e istruzioni, collegandosi con il piano di studio

PROSSIMI PASSI

"Implementare la comunicazione del progetto e dei risultati

Design del gioco

Elaborazione del Kit

Test del gioco"



PLAE



plae-project.eu

Soci dalle caratteristiche differenti per garantire multidisciplinarietà nelle attività del progetto

Fundacion GFM



Formative Footprint



Selva Soc. Cooperativa



Vilaka State Gymnasium



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

