



### PLAY, LEARN, ACT, ENSURE sustainable development goals

2021-1-ES01-KA220-SCH-000031638



#### Avanzamento del progetto

"Siamo lieti di condividere con voi i giochi che abbiamo sviluppato. Quattro giochi per insegnanti per ispirare i loro studenti a conoscere argomenti come il cambiamento climatico, l'energia verde, la vita sana e i rifiuti.

"Cambiamento Climatico" è un gioco da tavolo di strategia che simula le sfide globali del cambiamento climatico.

"Energia Verde" è un gioco da tavolo di strategia in cui i giocatori hanno il compito di gestire nel modo giusto le diverse tipologie di energia verde e rinnovabile.

"Vita Sana" è un gioco da tavolo di strategia in cui i giocatori devono controllare determinate abitudini e condurre una vita sana.

"Cacciatore di rifiuti" è un gioco da tavolo di strategia in cui i giocatori devono abituarsi a ridurre, riutilizzare e riciclare i rifiuti (regola delle 3R).



#### Cos'altro?

Sono stati sviluppati tre piani di lezione e la metodologia necessaria per aiutare gli insegnanti a incorporare i giochi nelle loro classi. I piani di lezione includono obiettivi chiari, istruzioni su come giocare, domande di discussione e strategie di valutazione. Le lezioni sono allineate agli standard e agli obiettivi di apprendimento e sono adeguate all'età e al livello degli studenti delle scuole elementari.



#### Un incontro produttivo e divertente

Il 3° TPM si è svolto in Italia il 18 aprile 2023. I partner si sono incontrati di persona per discutere lo stato di avanzamento del progetto, partecipare ai giochi, rivedere la qualità dei risultati e pianificare i prossimi passi. Hanno anche condotto un eco tour della città, che ha rafforzato la sostenibilità ambientale del progetto e ha fornito ai partner un'esperienza divertente ed educativa.





PLAE

## Angolo della formazione

I giochi possono essere uno strumento potente per ispirare gli studenti per molte ragioni:

- I giochi sono attraenti e possono catturare l'attenzione degli studenti per lunghi periodi di tempo. Questo può aumentare la loro motivazione e il desiderio di imparare.
- I giochi spesso comportano un apprendimento attivo, in cui gli studenti partecipano attivamente piuttosto che ricevere passivamente informazioni. Questo può aiutare gli studenti a comprendere e conservare meglio le informazioni.
- Molti giochi richiedono agli studenti di risolvere problemi e prendere decisioni. Questo può aiutare a sviluppare il pensiero critico e le capacità decisionali, che sono importanti in molti settori della vita.
- I giochi spesso forniscono un feedback immediato agli studenti, consentendo loro di adattare le proprie strategie e imparare dai propri errori. Questo può aiutare a creare fiducia e aumentare le possibilità di successo.
- Molti giochi richiedono collaborazione e lavoro di squadra, che possono aiutare gli studenti a sviluppare abilità sociali e comunicative.

## Prossimi passi

- *Testare i Giochi, la metodologia e i piani didattici con studenti e docenti.*
- *Organizzare un evento moltiplicatore in ogni paese per pubblicizzare il progetto e i suoi risultati.*

[plae-project.eu](http://plae-project.eu)

**Partner con caratteristiche molto diverse, a garanzia della multidisciplinarietà delle attività progettuali**

Fundacion GFM



Formative Footprint



Vilaka State Gymnasium



Selva Soc. Cooperativa



Finanziato dall'Unione Europea. Tuttavia, le opinioni e le opinioni espresse sono esclusivamente quelle degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

