

Mantova Green

COMPETENZE PER LA SOSTENIBILITÀ

Promosso e organizzato da



Partner



Istituto
Comprensivo
Mantova 3

Con il sostegno di



GreenComp

The European sustainability competence framework



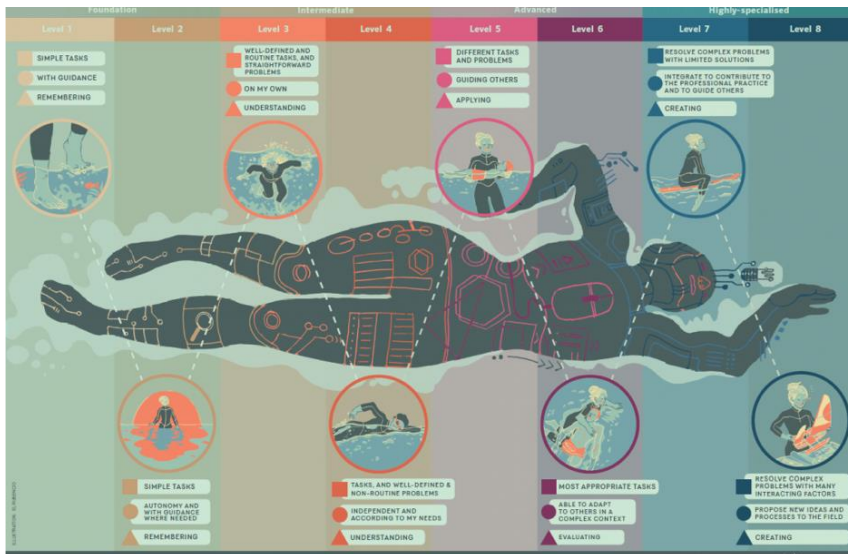
LE PREMESSE

GreenComp.

The European sustainability competence framework

DigComp 2.2.

The Digital Competence Framework for Citizen



LE FINALITÀ

Come finalità generale il progetto mira a investire da subito sul framework europeo pubblicato a gennaio 2022 per le competenze di sostenibilità **“GreenComp”** quale *“modello di riferimento generale che tutti i soggetti coinvolti nell'apprendimento permanente possono utilizzare per progettare opportunità di apprendimento mirate a sviluppare competenze in materia di sostenibilità e verificare i progressi nel sostegno all'istruzione e alla formazione per la sostenibilità”*.

In particolare, attraverso la costruzione di una comunità educante in grado di farsi portavoce nella scuola, mira da un lato a consolidarne l'utilizzo all'interno dei percorsi di **Educazione Civica** e, dall'altro, a sperimentare l'integrazione delle competenze green con altre discipline e competenze, partendo a livello sperimentale da quelle digitali (**integrazione tra GreenComp e DigComp**).



GLI OBIETTIVI

Sono obiettivi operativi connessi alle singole fasi del percorso:

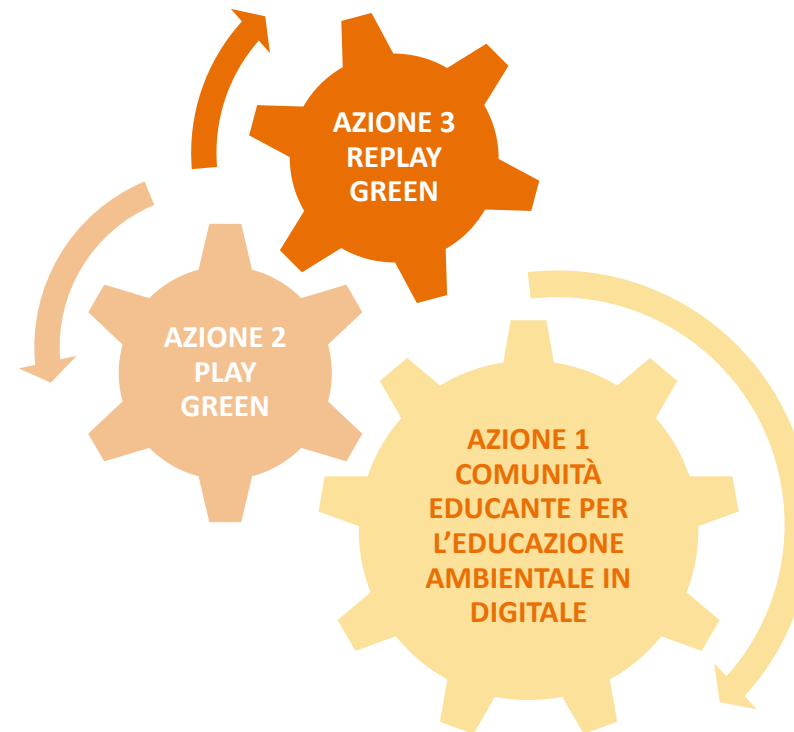
- coinvolgere e formare la comunità educante sulle competenze obiettivo (GreenComp) e su quelle strumentali alla loro diffusione (DigComp);
- sperimentare la partecipazione attiva, basata sulle competenze (GreenComp + DigComp) e sull'agire, dei giovani per ***“promuovere una mentalità sulla sostenibilità, aiutando gli utenti a sviluppare conoscenze, capacità e attitudini a pensare, pianificare e agire con empatia, responsabilità e cura per il nostro pianeta”***;
- condividere con i giovanissimi modelli di riferimento e comportamenti responsabili attraverso proposte e prodotti realizzati da loro coetanei.

Da sottolineare, infine, come obiettivo di sistema la concretizzazione all'interno della rete LTO Mantova, a cui il Comune di Mantova e tutte le scuole della città fanno parte, di un modello di riferimento e di strumenti didattico-operativi a cui tutta la rete di scuole partner a scala territoriale potranno fare riferimento.



LE AZIONI

- ✓ AZIONE 1 - COMUNITÀ EDUCANTE PER L'EDUCAZIONE AMBIENTALE IN DIGITALE
- ✓ AZIONE 2 – PLAY GREEN
- ✓ AZIONE 3 – REPLAY GREEN



COMUNITÀ EDUCANTE PER L'EDUCAZIONE AMBIENTALE IN DIGITALE

Finalizzata alla costruzione della base teorico-metodologica per lo sviluppo del progetto, al coinvolgimento attivo della comunità educante e degli stakeholder e alla produzione e-learning; prevede:

- ✓ analisi dei contenuti GreenComp e individuazione delle competenze di riferimento per il processo sperimentale;
- ✓ analisi dei format e delle opzioni utilizzabili per l'integrazione GreenComp e DigComp (quali tecnologie, quali competenze digitali, quali processi maker, ...);
- ✓ **coprogettazione con la comunità educante, prevedendo un percorso annuo di 12 ore di lavoro che, partendo da una componente formativa sulle competenze in gioco (green e digitali), si articoli in momenti laboratoriali di coprogettazione dei percorsi formativi da realizzare con gli studenti;**
- ✓ **sperimentazione del modello scuola aperta attraverso il coinvolgimento delle scuole e delle associazioni di genitori;**
- ✓ produzione dei moduli formativi e-learning ad esito delle esperienze sperimentali per tradurre in supporti formativi asincroni parte dei momenti formativi, potendoli così riutilizzare e replicare nel tempo.



PLAY GREEN

Focalizzata sulla realizzazione sperimentale nei due anni di **laboratori formativi esperienziali**, la macro-azione si articola in **due laboratori creativi digitali all'interno di ciascuna scuola superiore di primo grado (un plesso per IC)** per la **coprogettazione e coproduzione di "giochi green"** da **condividere e utilizzare nel tempo**.

Ipotizzando il coinvolgimento di due gruppi classe per plesso, si prevedono i seguenti moduli da 30 ore ciascuno (2,5/3 ore a settimana per 10/12 settimane):

- ✓ **Gaming Green**. Produzione di videogiochi (coding & scratch) destinati ai giovani gamer sui temi della sostenibilità.
- ✓ **Making Green**. Produzione di kit didattici destinati all'educazione ambientale attraverso le tecnologie maker per una didattica diffusa maker all'interno della scuola.



RE-PLAY GREEN

Focalizzata sulla co-realizzazione (anche con il coinvolgimento degli studenti in una logica peer to peer) di azioni di animazione nelle scuole della città e su una diffusione ad ampio raggio dei “giochi digitali/maker green”, si articola in tre azioni:

- ✓ **momenti di presentazione dei “giochi digitali/maker green” nelle classi IV e V delle 10 sedi di scuola primaria afferenti ai tre Istituti Comprensivi della città.** Attraverso **2 moduli di un’ora** in ciascuno delle 34 classi, sarà possibile presentare i prodotti degli studenti delle scuole secondarie di primo grado e, facendoli “giocare” con gli stessi, sarà possibile condividere con loro sia i contenuti green oggetto dei giochi, sia le competenze digitali utilizzate per la loro produzione;
- ✓ **costruzione di un catalogo referenziato di videogame green e di un repository di progetti maker green,** funzionali ad un utilizzo diffuso e ad una successiva replicabilità su più fronti;
- ✓ **diffusione e socializzazione dei prodotti e del progetto a scala territoriale,** attraverso eventi/presentazioni all’interno della rete LTO diffuso e mediante una campagna social dedicata.



RE-PLAY GREEN



[home](#) [chi siamo](#) [competenze](#) [orientamento](#) [ed. civica](#) [sicurezza](#) [crowdfunding](#) [hack/lab](#)

REALIZZA PASSO DOPO PASSO IL TUO VIDEOGIOCO CON SCRATCH

FAD

**COMPETENZE
DIGITALI**



Dal **21-07-2022** al **31-12-2023**

Inizio iscrizioni: 21-07-2022

Fine iscrizione: 31-12-2023

Dettaglio

Ore formative: 4h

 RICHIEDI INFO

ISCRIVITI

<https://edu.ltomantova.it/event/692/showCard>



ATTIVITÀ A BREVE

Possibili presentazioni per socializzare il **percorso «Mantova Play Green»** e le **opportunità di rete LTO**:

- ✓ Scuole Secondarie di I Grado;
- ✓ Scuole Primarie obiettivi operativi connessi alle singole fasi del percorso;
- ✓ Associazioni dei genitori.

Attività della comunità educante e coprogettazione «Play Green»

- ✓ Individuazione docenti* interessati al tema (competenze digitali e competenze green);
- ✓ Individuazione (sinergica al punto precedente) classi sperimentali;
- ✓ Attivazione percorso di coprogettazione e programmazione.

Attività di comunicazione e promozione (web, social, stampa...).

* Ogni IC potrà attivare per ciascuna annualità 100 ore di tutoraggio (60 formazione e 40 gestione) con la tariffa CCNL.

