



Mobilità sostenibile: un gioco da ragazzi

Proposta di progetto in collaborazione con il CNR-DIITET per arricchire la creazione di competenze di base degli alunni delle scuole primarie e secondarie di primo grado

Il progetto - La proposta di progetto nasce dal desiderio del CNR di realizzare all'interno della Urban Intelligence una serie di attività volte alla creazione di un Gemello digitale della mobilità sviluppando diverse competenze nel territorio mediante un'offerta formativa dedicata. Pertanto, il progetto mira a rendere la mobilità dei bambini e ragazzi, negli spostamenti casa-scuola, sostenibile, sociale e divertente, coinvolgendo l'intera comunità scolastica, i ragazzi, le famiglie e gli insegnanti sfruttando strumenti ludico-didattici innovativi.

Gli obiettivi - L'attività di lavoro su percorsi didattici educativi ha come obiettivo sensibilizzare la comunità scolastica, i bimbi e le famiglie ad una mobilità sostenibile con la tecnica del *Playful Learning*, il gioco e la tecnologia diventano strumenti di apprendimento più efficaci. Nella piattaforma Kids Go Green della fondazione Bruno Kessler, le distanze in km sostenibili fatte da ciascun bambino contribuiscono all'avanzamento lungo un percorso virtuale. Verranno valorizzate sia le modalità di spostamento nei percorsi casa-scuola, casa-lavoro, ma anche comportamenti sostenibili, come riduzione di spreco alimentare, il riciclo di alimenti/vesti etc. Questo punta ad ottenere un cambio di prospettiva rispetto ai temi della sostenibilità ambientale, partendo da piccoli passi.

Le finalità - A questo scopo, il progetto si pone una duplice finalità: da un lato approfondire la conoscenza urbana dei ragazzi, in modo da poter ben rappresentare all'interno del Gemello Digitale i percorsi ottimi; dall'altro, di sensibilizzare verso una mobilità sostenibile anche nei cittadini più giovani.

Articolazione della proposta - Si prevede un coinvolgimento degli studenti concentrato della scuola primaria e secondaria di primo grado. Nel progetto vengono coinvolti i ragazzi che,

“camminano” insieme lungo un percorso virtuale, tematico. Il percorso, da scegliere o personalizzare nella piattaforma Kids Go Green, è fatto da tappe a cui sono associati contenuti (immagini, video, presentazioni power point) che si sbloccano accumulando i chilometri virtuali. La proposta prevede, i seguenti step principali di implementazione:

- 1) **Definizione Gioco** - Adesione al progetto, definizione del gruppo (una, più classi insieme, l'intero istituto), delle tempistiche di gioco e scelta del percorso dal catalogo Kids Go Green (<https://kidsgogreen.eu/percorsi-in-evidenza/>). Il percorso può essere anche modificato o confezionato su misura per i singoli gruppi. In questo caso i docenti, in collaborazione con le ricercatrici del CNR, dovranno provvedere alla realizzazione di contenuti da inserire nelle tappe.
- 2) **Raccolta dati** – In classe vengono raccolte le abitudini di mobilità tramite due possibili modalità, questo consentirà di calcolare le abitudini di mobilità per settare il percorso in maniera da sbloccare le tappe con cadenza prestabilita:
 - a. Un sondaggio settimanale di rilevazione. Per una settimana, ogni mattina, durante l'appello si annota in modalità online (su una tabella fornita) o cartacea (su un cartellone creato ad hoc) il mezzo utilizzato nel tragitto casa-scuola.
 - b. Un sondaggio complessivo annotando il modo abituale di recarsi a scuola di tutti gli alunni. Nel caso di abitudini miste bisogna specificare quante volte a settimana vengono usati vari mezzi. Anche in questo caso viene fornita una la versione digitale o cartacea.
- 3) **Svolgimento gioco** - In classe i bambini riportano giornalmente (o settimanalmente se sono più grandi e ricordano le abitudini) le modalità di viaggio dei loro percorsi casa-scuola. I km sostenibili fatti da ciascun bambino fanno avanzare l'intero gruppo lungo il percorso. Raggiunta la tappa si sbloccano i contenuti didattici multimediali da approfondire in classe, questo motiva i bambini a continuare il gioco per completare il percorso.
- 4) **Tappa Finale**: Se i docenti hanno piacere la tappa finale può coincidere con la gita scolastica o con una festa.