

**PASSO
PASSO** 

CAMBIASTRADA



**ALLIEVE/I DELLA SCUOLA
SECONDARIA DI 2° GRADO**

PROPOSTE OPERATIVE

1. FLASH MOB NELLO SPAZIO PUBBLICO

BUONE PRATICHE

CICLABILE UMANA - ITALIA - 2023

Il flash mob collettivo "Ciclabile Umana" è avvenuto a gennaio 2023 nelle città di Torino, Milano, Cagliari, Treviso, Firenze e Roma per sensibilizzare sui temi dell'accesso alla mobilità alternativa e delle strade sicure.



FONTE <https://www.envi.info/it/2023/01/25/flash-mob-londa-delle-ciclabili-umane-in-italia/>

BUONE PRATICHE

FLASH MOB IN BICICLETTA - MESTRE - 2012

Il flash mob organizzato dall'Ufficio Biciclette del Comune di Venezia rientrava tra le attività promosse per la Settimana Europea della Mobilità Sostenibile e ha visto la realizzazione di una "bicycle humana" nello spazio pubblico.



FONTE <https://www.youtube.com/watch?v=e7MXYoQwq5M>

2. SFIDE A TEMA MOBILITÀ SOSTENIBILE

Per monitorare gli spostamenti quotidiani e per sensibilizzare i giovani sul tema, gli studenti possono realizzare delle **sfide sulla mobilità sostenibile** con i compagni di classe relative al percorso casa-scuola, utili a incentivare l'utilizzo di mezzi alternativi all'automobile con l'elemento del **gioco** e attraverso l'uso di applicazioni sugli spostamenti attivi.

Gli allievi e le allieve possono proporre al Rappresentante degli studenti nel Consiglio di Istituto di lanciare questa challenge utilizzando l'app Play&go, coinvolgendo anche il Dirigente scolastico e il Comune nell'iniziativa e nella condivisione dei risultati della sfida.

FONTE

<https://www.comune.fe.it/it/b/44759/high-school-challenge-ferrara>

<https://www.smartcommunitylab.it/apps/playgo/>

BUONE PRATICHE HIGH SCHOOL CHALLENGE - COMUNE DI FERRARA - 2023



The flyer is divided into three main vertical sections. The left section features a photo of diverse students walking in a school hallway, with three blue circular icons overlaid: a backpack for 'Partecipa con la tua classe', a smartphone for 'Monitora gli spostamenti con l'app Play&Go', and a gift box for 'Vinci premi grazie ai traguardi di squadra'. The middle section has a blue background with white text for the challenge title and rules. The right section has a yellow background with blue text for participation instructions and app download links. Icons for bicycle, bus, walking, and scooter are used throughout to represent sustainable transport.

Partecipa con la tua classe

Monitora gli spostamenti con l'app Play&Go

Vinci premi grazie ai traguardi di squadra

HIGH SCHOOL CHALLENGE FERRARA

La sfida per una mobilità sostenibile

Sei pronto a giocare?
Utilizza mezzi sostenibili per raggiungere la tua scuola o per muoverti durante il tempo libero.
Accumulerai punti insieme al tuo team e avrai accesso ai premi di squadra in palio.
Scopri di più sul retro di questo volantino >>

Come partecipare:

- Componi una squadra con i tuoi compagni di classe
- Scegliete un nome epico per il team
- Scaricate la App Play&Go e registratevi
- Rivolgetevi a un docente di riferimento per la registrazione della squadra e comunicategli i dati (nome squadra e i vostri nickname)
- Iscrivetevi alla campagna High School Challenge Ferrara nella App (dal 3 aprile)
- Iniziate a giocare: scegliete delle soluzioni di mobilità sostenibile e tracciate i vostri viaggi con la App Play&Go per guadagnare punti, far avanzare la vostra squadra e competere ai premi.

Scarica la app

PLAY & GO

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

Porta questo volantino al tuo professore

La competizione inizia il 3 aprile e terminerà il 4 giugno.

Informazioni per il docente

PLAY & GO
playngo.it/ferrara

Un'iniziativa di
Comune di Ferrara
CONSIGLIO REGIONALE
SPO
AIR-BREAK
U.I.A.

Nel contesto del progetto
Comune di Ferrara
CONSIGLIO REGIONALE
SPO
AIR-BREAK
U.I.A.

3. E-CARDS SU SPAZI E PERCORSI SIGNIFICATIVI

Gli studenti possono creare e-cards e stories da caricare su una pagina Instagram dedicata, relative al percorso casa-scuola, ai punti di interesse lungo l'itinerario, alle modalità di spostamento, a osservazioni, spunti e proposte, per sensibilizzare sul tema della mobilità sostenibile e sui possibili vantaggi nel raggiungere la scuola con modalità alternative all'auto.

BUONE PRATICHE

PLAYGROUND CIVICO - CHIERI - 2021/2022



FONTI <https://www.comune.chieri.to.it/portale-giovani/playground-civico> <https://www.facebook.com/playgroundcivico/>

4. ORGANIZZARE INCONTRI SUL TEMA

Invitare a parlare durante il periodo dell'**autogestione** esperti di sostenibilità, mobilità dolce e altre tematiche connesse con i percorsi casa-scuola, può essere formativo e può sensibilizzare i compagni e i docenti che vi partecipano a migliorare le loro abitudini.

BUONE PRATICHE

LICEO TITO LIVIO - MILANO
AUTOGESTIONE 2022

Liceo Tito Livio verso la cogestione (niente occupazione): tre giorni di incontri, da Cappato a Berra e Lanzoni

di Giovanna Maria Fagnani



Accordo studenti - preside nel liceo classico e coreutico di via Circo a Milano. Lezioni sospese da lunedì 4 aprile, dibattiti con esperti esterni: Marco Cappato sul fine vita, Alessia Berra sullo sport paralimpico, Germano Lanzoni del Milanese Imbruttito, docenti dell'università Cattolica e di altri atenei



Gli esperti a scuola

Tra gli esperti esterni, che condurranno i dibattiti, ci sono **Marco Cappato** sul tema del fine vita in discussione in Parlamento e poi l'atleta paralitica **Alessia Berra**, **Germano Lanzoni** de Il Milanese Imbruttito, **don Fabio Corazzina** che parlerà di «Effetto serra, effetto guerra» e poi ricercatori e docenti universitari. I temi sono una miriade. E non mancano quelli più caldi: disagio psicologico, identità sessuale, femminismo, giustizia climatica. **Argomenti «di cui a scuola non si parla mai»** e che vengono sempre portati fra i motivi delle occupazioni. Tra i titoli d'attualità: «EurAfrica: prospettiva di pace mondiale» e «Russia e Ucraina in pillole», «Anna Politkovskaja, la donna che ha cercato di fermare Putin». Sul tema della sostenibilità, invece, «Fast Fashion: cosa si cela dietro la moda low cost?». E «Fridays for future — Il fenomeno del greenwashing».

FONTE

https://milano.corriere.it/notizie/cronaca/22_marzo_31/liceo-tito-livio-l-autogestione-niente-occupazione-tre-giorni-Incontri-cappato-berra-lanzoni-7e33e6b8-b100-11ec-9b4e-8c5521504f39.shtml

5. PARTECIPARE AD UN ESCAPE GAME



BUONE PRATICHE ESCAPE GAME "MUOVITI PER SALVARE IL PIANETA!" - ALCOTRA MOBILAB 2022

L'attività è stata realizzata all'interno del progetto Mobilab, dedicato alla mobilità sostenibile del Piano integrato territoriale Alcotra GraiesLab per migliorare l'accessibilità dei territori rurali e montani da parte di tutte le categorie di utenti, incentivando la sostenibilità degli spostamenti.

Il gioco affronta il tema della mobilità sostenibile con lo scopo di favorire l'adozione da parte dei giovani e delle loro famiglie di modalità di spostamento meno impattanti sull'ambiente e sulla salute, attraverso la presa di coscienza degli effetti che le proprie abitudini di movimento hanno sulla qualità dell'ambiente.

Il gioco è stato sperimentato tra il 2020 e 2022 negli Istituti comprensivi di alcuni comuni della provincia di Torino e nel territorio della Unité des Communes Valdôtaines Grand Paradis.

FONTE

https://www.gal-vallilanzocerondacasternone.it/news_muoviti-per-salvare-il-planet/



Valli di Lanzo Ceresina Casternone e Valli del Canavese in Piemonte e Valle d'Aosta, Italia
Vallées de Lanzo Ceresina Casternone et Vallées de Canavese dans le Piémont et le Val d'Aoste, Italie



Digital Escape Game sulla mobilità sostenibile / Escape game au sujet de la mobilité durable

Le attività svolte nell'ambito del progetto ALCOTRA Mobilab hanno riguardato la progettazione, la sperimentazione e lo sviluppo del digital escape game «Muoviti per salvare il pianeta!» per la sensibilizzazione delle nuove generazioni sul tema della mobilità sostenibile.

Il gioco affronta il tema della mobilità sostenibile con lo scopo di favorire l'adozione da parte dei giovani e delle loro famiglie di modalità di spostamento meno impattanti sull'ambiente e sulla salute, attraverso la presa di coscienza degli effetti che le proprie abitudini di movimento hanno sulla qualità dell'ambiente. La prima progettazione è avvenuta nei mesi di settembre e ottobre 2020 con una sperimentazione per gli Istituti Comprensivi di Lanzo e Ceres-Viù, nel mese di novembre e dicembre 2020. In seguito, da gennaio a giugno 2021, lo strumento è stato somministrato negli Istituti Comprensivi di Almese, Balangero, Corio, Druento, Fiano, Pont Canavese e Locana. Tra novembre 2021 e marzo 2022, il digital escape game è stato utilizzato sul territorio dell'Unité des Communes Valdôtaines Grand-Paradis, integrandolo con un percorso di incontri di sensibilizzazione e educazione.

Les activités réalisées dans le cadre du projet ALCOTRA Mobilab ont porté sur la conception, l'expérimentation et le développement d'un escape game «Muoviti per salvare il pianeta!» (Bougez pour sauver la planète !) pour sensibiliser les nouvelles générations à la question de la mobilité durable.

Le jeu aborde la question de la mobilité durable dans le but d'encourager l'adoption par les jeunes et leurs familles de modes de déplacement ayant un impact moindre sur l'environnement et la santé, en les sensibilisant aux effets de leurs habitudes de déplacement sur la qualité de l'environnement.

La première conception a eu lieu en septembre et octobre 2020 avec une expérimentation pour les instituts polyvalents de Lanzo et Ceres-Viù, en novembre et décembre 2020. Ensuite, de janvier à juin 2021, l'outil a été utilisé dans les Istituti Comprensivi d'Almese, Balangero, Corio, Druento, Fiano, Pont Canavese et Locana. Entre novembre 2021 et mars 2022, l'escape game numérique a été utilisé sur le territoire de l'Unité des Communes Valdôtaines Grand-Paradis, en l'intégrant à un parcours de rencontres de sensibilisation et d'éducation.

OBIETTIVI DELL'AZIONE / LES OBJECTIFS DE L'ACTION

- Sviluppare uno strumento concreto e facilmente utilizzabile in ambiente scolastico, flessibile e adattabile all'emergenza dovuta al Covid-19.
- Sensibilizzare sul tema della mobilità sostenibile nelle scuole dei territori montani.
- Favorire l'adozione di modalità di spostamento più sostenibili
- Raccolgere dati sulle abitudini degli spostamenti in aree montane con una bassa densità abitativa;
- Sviluppare una soluzione concreta e facile da utilizzare in ambiente scolastico, che garantisca la flessibilità e l'adattabilità necessarie per rispondere all'emergenza provocata dal Covid-19.
- Sensibilizzare alla questione della mobilità sostenibile nelle scuole delle zone di montagna
- Encourager l'adoption de modes de transport plus durables ;
- Collecter des données sur les habitudes de déplacement dans les zones de montagne à faible densité de population.

RACCOMANDAZIONI PER L'ATTUAZIONE / RECOMMANDATIONS POUR LA MISE EN ŒUVRE

Il gioco, realizzato per il coinvolgimento dei ragazzi delle scuole primarie di primo grado, coinvolge sui seguenti temi strutturali in sequenza dal globale al locale, dai problemi alle possibili soluzioni: 1. Il cambiamento climatico come minaccia a lungo termine che il nostro pianeta sta affrontando; 2. L'inquinamento atmosferico e le principali cause dell'aumento di gas serra presenti nell'atmosfera; 3. La mobilità sostenibile come soluzione da attuare, sviluppando concetti generali ed elencando le principali tipologie che oggi si stanno sperimentando.

Il giocatore è guidato da una serie di domande che stimolano la sua curiosità sul tema e ne arricchiscono la conoscenza. Al termine del gioco, se il giocatore lo porta a termine, diventa "messaggero della mobilità sostenibile" e avrà il compito di raccontare ad amici e familiari quanto ha appreso, oltre che cercare di modificare le proprie abitudini.

I giocatori possono accedere al gioco utilizzando un dispositivo digitale (pc, smartphone o tablet). Il gioco è progettato come uno strumento flessibile, pensato per potersi adattare alle necessità territoriali, potrà essere divulgato direttamente dagli insegnanti delle scuole, inserendolo all'interno dei programmi scolastici, e svolto dai ragazzi in presenza o da casa.

Il gioco è stato sviluppato utilizzando la piattaforma Genial.ly (<https://app.genial.ly/>) che offre strumenti per la creazione di contenuti digitali da impiegare nell'insegnamento e nell'apprendimento. Si è prevista l'integrazione della piattaforma con Google Moduli per la creazione di un breve questionario, che permetta di raccogliere informazioni e dati sulle abitudini del giocatore.

Le jeu, conçu pour les enfants de l'école primaire, porte sur les thèmes suivants, structurés en séquence du global au local, des problèmes aux solutions possibles: 1. Le changement climatique comme menace à long terme à laquelle notre planète est confrontée; 2. La pollution atmosphérique et les principales causes de l'augmentation des gaz à effet de serre dans l'atmosphère; 3. La mobilité durable comme solution à mettre en œuvre, en développant des concepts généraux et en énumérant les principaux types qui sont expérimentés aujourd'hui.

Le joueur est guidé par une série de questions qui stimulent sa curiosité sur le sujet et enrichissent ses connaissances. À la fin du jeu, si le joueur le termine, il devient un "messager de la mobilité durable" et aura pour tâche de raconter à ses amis et à sa famille ce qu'il a appris, ainsi que d'essayer de changer ses propres habitudes.

Les joueurs peuvent accéder au jeu en utilisant un appareil numérique (PC, smartphone ou tablette). Le jeu est conçu comme un outil flexible, adaptable aux besoins territoriaux, il peut être diffusé directement par les enseignants des écoles, en l'intégrant dans le programme scolaire, et joué par les enfants en présence ou depuis la maison.

Le jeu a été développé à l'aide de la plateforme Genial.ly (<https://app.genial.ly/>), qui offre des outils pour la création de contenu numérique destiné à l'enseignement et à l'apprentissage.

Il était prévu d'intégrer la plateforme à Google Forms pour créer un court questionnaire permettant de recueillir des informations et des données sur les habitudes du joueur.

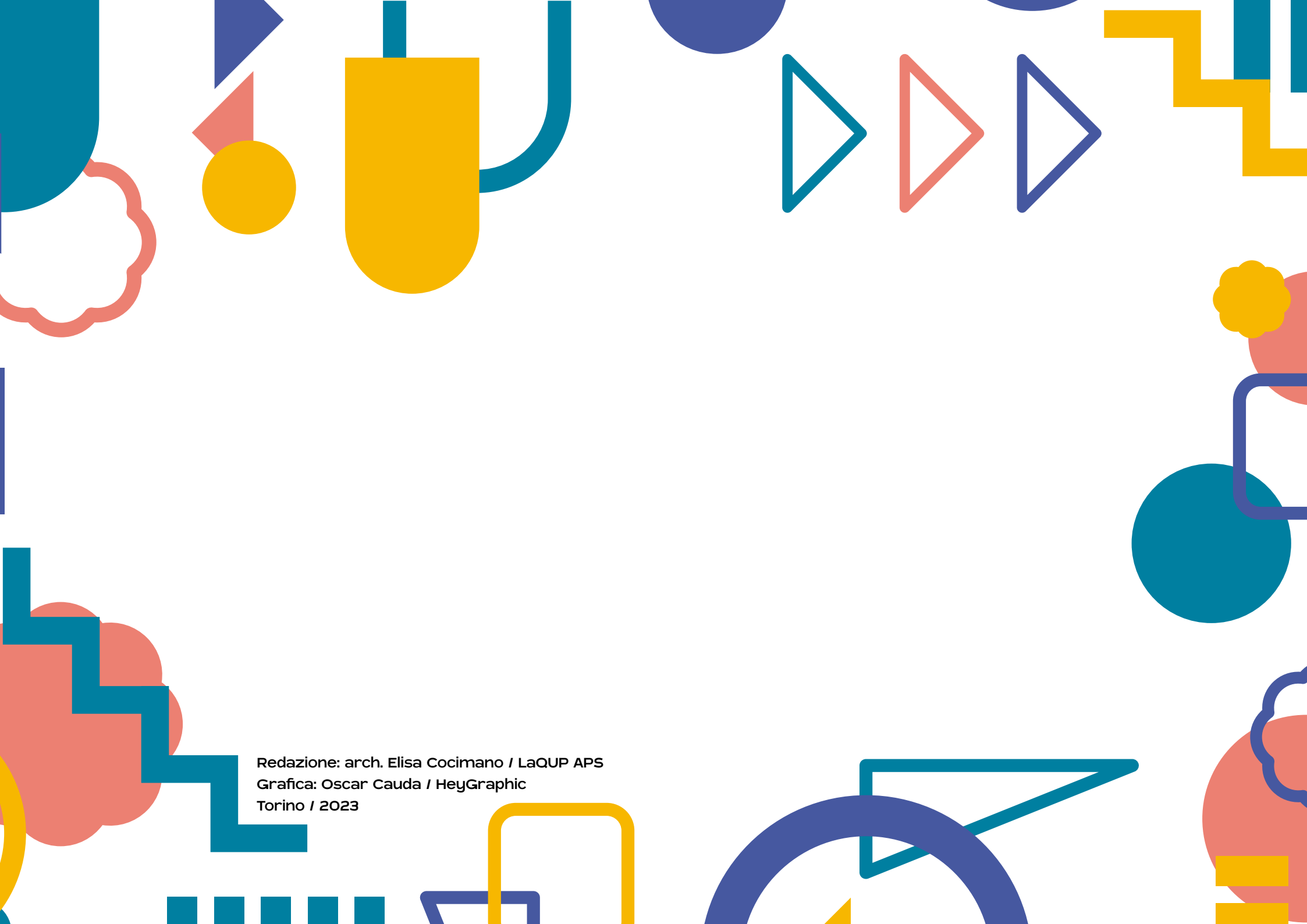
RISULTATI PRINCIPALI / RÉSULTATS PRINCIPAUX

L'attività, oltre a sensibilizzare sul tema, ha permesso di attivare un confronto con gli studenti e raccogliere dati sulla domanda di mobilità nei territori rurali rispetto ad un target specifico. Outre la sensibilisation à la question, l'activité a permis une discussion avec les étudiants et la collecte de données sur la demande de mobilité dans les zones rurales par rapport à un groupe cible spécifique.



PER SAPERNE DI PIÙ / POUR EN SAVOIR PLUS

Erika MENECHIN
eri.meneghin@gmail.com

The background of the page is a white canvas decorated with various abstract geometric shapes. These include solid teal and yellow circles, triangles, and rectangles, as well as hollow versions of these shapes in teal, yellow, and blue. Some shapes are connected by lines, creating a network-like pattern. There are also cloud-like shapes with scalloped edges in teal and yellow. The overall style is modern and minimalist.

Redazione: arch. Elisa Cocimano / LaQUP APS
Grafica: Oscar Cauda / HeyGraphic
Torino / 2023