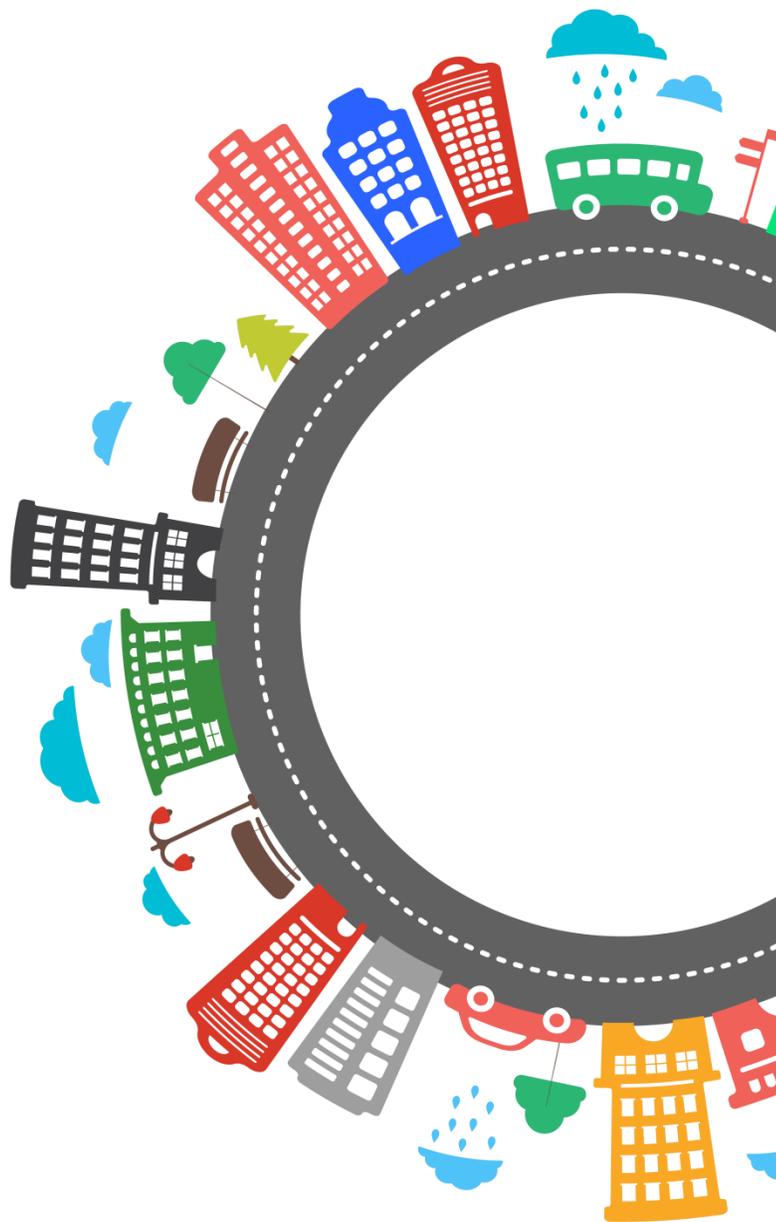


MANUALE PER LA SPERIMENTAZIONE



CODE
2020-1-IT02-KA201-079244

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione [comunicazione] e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

La sperimentazione delle OER e dell'ambiente di apprendimento realizzati nell'ambito del progetto "FABULA C- plus: Circular Economy applied to Fabula Project Framework" si compone delle seguenti due fasi:

- FASE 1: Educazione all'economia circolare
- FASE 2: The CIRCLE GAME

Di seguito si riporta una breve descrizione delle suddette fasi, con indicazioni relative all'accesso e all'utilizzo dei differenti strumenti.

1 FASE 1: Educazione all'economia circolare

La prima fase della sperimentazione è interamente dedicata all'educazione all'economia circolare. Nello specifico, studenti e docenti dovranno testare l'utilizzo e l'efficacia dei seguenti materiali e strumenti:

- FABULAND – Virtual Tour
- Teachers' Handbook
- Ulteriori materiali di approfondimento

1.1 FABULAND – Virtual Tour

Le OER (Open Educational Resource), confluite all'interno di un ambiente virtuale "Fabuland – The Virtual Tour", strutturato in 6 tour virtuali, sono dedicate all'Educazione all'economia circolare, disponibili in tutte le lingue del partenariato ed hanno come obiettivo quello di rafforzare le seguenti tematiche:

- Riciclaggio dei vestiti
- Compostaggio
- Spreco alimentare
- Riciclaggio di medicinali scaduti
- Riciclaggio dell'olio
- Riciclaggio della carta
- Riciclaggio del legno

Gli allievi, mediante la visita virtuale di diverse location (strada, farmacia, casa, parco, scuola e valle), potranno visionare delle brevi animazioni in 2D, finalizzate a fornire nozioni base di economia circolare. "FABULAND – Virtual Tour" è disponibile al seguente indirizzo: <https://fabula.conform.it/it/fabula-cplus/the-virtual-tour-fabuland/>.

Per accedere a tutte le OER saranno fornite dal personale scolastico di riferimento del progetto le credenziali di accesso alla piattaforma e-learning <https://erudire.it/> a docenti e studenti.

1.2 Teachers' Handbook

Il Teachers' Handbook, contenente una serie di attività che i bambini svolgeranno in aula durante la fase di sperimentazione. Ha come obiettivo quello di fornire gli strumenti metodologici e operativi per guidare i docenti nella strutturazione di azioni formative in aula volte a facilitare la discussione, il lavoro individuale e di gruppo, per mettere il bambino in condizione di contestualizzare l'apprendimento e comprendere i concetti chiave dell'economia circolare. Il Teachers' Handbook, disponibile in tutte le lingue del partenariato, sarà fornito ai docenti dal personale scolastico di riferimento del progetto FABULA C-PLUS.

1.3 Students' Handbook

Lo scopo del Manuale dello studente sarà quello di consentire agli alunni di costruire una base di conoscenze e abilità di sviluppo sostenibile che in tenera età li incoraggi ad esplorare concetti, come la protezione dell'ambiente e il riciclaggio, facilitando la loro creatività e altre qualità necessarie nella forza lavoro del futuro. Incorporare l'educazione allo sviluppo sostenibile nelle attività quotidiane domestiche, scolastiche ed extrascolastiche, rafforza l'importanza del rispetto dell'ambiente, pur essendo creativo per contribuire al benessere sociale ed economico della società. Strutturato in Schede di Lavoro, questo manuale permetterà agli studenti di mettere in pratica le competenze acquisite con l'ausilio dei materiali didattici FABULA C-PLUS.

1.4 Ulteriori materiali di approfondimento

A completamento della fase dedicata all'educazione all'economia circolare, studenti e docenti potranno accedere ad una serie di materiali di approfondimento disponibili all'interno dei tour dell'ambiente virtuale "Fabuland – Virtual Tour".

La consultazione dei materiali di approfondimento non richiede il possesso di credenziali di accesso.

2 FASE 2: The CIRCLE GAME

La seconda fase della sperimentazione è interamente dedicata al CIRCLE GAME. Il gioco, disponibile in tutte le lingue del partenariato sia in versione online che in versione stampabile, ha come obiettivo quello di consentire ai bambini di familiarizzare con i temi e il sistema dell'economia circolare.

Per accedere al gioco online e alla versione stampabile dello stesso, disponibile al seguente indirizzo <https://fabula.conform.it/it/fabula-cplus/the-circle-game/>, non è necessario essere in possesso di credenziali di accesso.