



FABULA C-PLUS

Circular Economy applied to FABULA Project Framework

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.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

CODE
2020-1-IT02-KA201-079244



Il Progetto C-Plus

Il progetto, partendo dalla **Buona Pratica realizzata dal progetto “F.A.BU.L.A– Financial And Business Learning Activities Game”**, KA2 Partenariati strategici per le Scuole, codice 2015-1-IT02-KA201-015397, che ha sfruttato la logica dell’edutainment, ossia educare divertendo, per coinvolgere, motivare e appassionare ragazzi della Scuola Primaria all’imprenditorialità e all’alfabetizzazione finanziaria, ne amplia la portata e il raggio d’azione, sperimentando forme innovative di didattica interattiva, gamificata e laboratoriale per sviluppare negli allievi delle classi IV e V della Scuola Primaria di Italia, Spagna e Grecia una coscienza, una conoscenza e una capacità di assumere comportamenti orientanti alla circular economy, sperimentando e producendo, al contempo, nuove idee creative e inventive per una precoce visione imprenditoriale nell’ambito del riutilizzo e riciclo di risorse e materiali.

La strategia progettuale descritta rientra negli obiettivi dell’Agenda 2030, che pone una sfida di portata epocale: “trasmettere a tutti gli studenti le conoscenze e competenze necessarie a promuovere lo sviluppo sostenibile” ri-orientando il tradizionale modo di governare, di produrre e di consumare, ma anche di educare e di “fare scuola”. Lo sviluppo sostenibile, d’altronde, non si può costruire senza un cambiamento culturale che deve partire dai sistemi educativi, a tutti i livelli, e la cui urgenza e improcrastinabilità ormai è evidente a tutti.



Obiettivi

1. **la realizzazione di Open Educational Resources** nella forma di tour virtuali composti di immagini a 360°, navigabili intuitivamente da tutti i dispositivi, per permettere agli allievi di compiere una visita immersiva e interattiva in alcune location simbolo della loro quotidianità (casa, parco, scuola, ecc.) per accompagnarli ad un precoce salto culturale per affrontare con piena consapevolezza la sfida del modello circolare, passando dal concetto di disvalore insito nel rifiuto a quello di valore, e quindi apprendere il processo di trasformazione di ogni singolo materiale che incontreranno lungo il percorso virtuale.

A corredo delle OER saranno prodotti nelle diverse lingue della partnership:

- un Teachers' handbook contenente le linee guida utili a svolgere al meglio le attività in classe fornendo agli insegnanti un adeguato supporto tecnico e didattico per guidare gli allievi nell'utilizzo dei tour virtuali e per stimolare la riflessione e l'apprendimento sui singoli materiali, al fine di permettere agli allievi di conoscere a 360° il mondo della valorizzazione dei rifiuti, anche attraverso esercitazioni ludico-didattiche
- Lo Student's Handbook che rappresenterà un booklet di facile consultazione per permettere ai giovani allievi di conoscere il percorso di apprendimento in tutte le sue fasi, al fine di essere guidati nella fruizione sia delle varie tappe in cui si compone il tour virtuale, sia nei momenti di riflessione congiunta in aula e di sperimentazione individuale con le esercitazioni ludico-didattiche condotte dall'insegnante in aula.

2. **l'ideazione e realizzazione del CIRCLE Game**: Circular Learning Evaluation Game per allenare le skill target e valutare il conseguimento dei Learning outcome rispondenti agli obiettivi formativi programmati dai tour virtuali in un contesto di apprendimento ludico-didattico. Il gioco, che trarrà ispirazione dal gioco dell'oca, quale forma tradizionale di gioco da tavola, sarà realizzato sia in versione digitale fruibile online dai diversi device sia in versione cartacea, scaricabile e stampabile dal sito di progetto. La versione cartacea, sfruttando la tecnologia della realtà aumentata, permetterà di accrescere i fattori di esperienza nell'apprendimento dei temi legati all'economia circolare e di accedere a contenuti formativi aggiuntivi di secondo livello, ricercati dai partner online, permettendo così ai giovani allievi di scoprire e imparare ad utilizzare le nuove tecnologie.

Obiettivi

4. **l'allineamento metodologico di un pool di insegnanti della partnership** attraverso una mobilità transnazionale da svolgersi presso l'istituto Suor Orsola Benincasa di Napoli, sul modello "CiCLE" per la conduzione dei Circular Creativity Labs for Entrepreneurship e facilitare la discussione, il lavoro individuale e di gruppo, per mettere i giovani allievi in condizione di applicare le conoscenze apprese e tradurle in idee di "Re-CiCLE". La mobility si svolgerà presso l'istituto Suor Orsola Benincasa che rappresenta, attraverso le Scuole SOB, un polo di eccellenza pedagogica e didattica a livello europeo e, attraverso l'Università SOB, un polo accademico di avanguardia nel settore emergente della green economy e delle sostenibilità ambientale oltre che un centro di aggiornamento professionale permanente di insegnanti, formatori e docenti.

5. **la Sperimentazione da parte degli allievi delle scuole partner coinvolte**, con il supporto del personale docente e dello staff didattico, delle OER, degli ulteriori materiali di approfondimento, degli handbook e del CIRCLE Game. Nell'ambito delle azioni di testing saranno altresì organizzate incontri con imprenditori e rappresentanti del mondo del business sostenibile, che fanno del riciclo il loro fattore critico di successo.



La Partnership

Istituto Suor Orsola Benincasa

L'Istituto Suor Orsola Benincasa è erede di una tradizione educativa secolare. Le Scuole dell'Istituto prevedono un percorso formativo unitario che copre l'intero ciclo di studi. Il suo piano di lavoro si basa non solo sullo sviluppo orizzontale degli studenti, ma anche verticale e consente, attraverso la ricerca e lo scambio di esperienze e conoscenze, di pianificare e attuare il pilotaggio di metodologie didattiche e di apprendimento aggiornate e attente ai continui cambiamenti di cognizione e processi di apprendimento.



Regione Campania

La Regione Campania - Assessorato all'Istruzione, Politiche Sociali e Giovanili è istituzionalmente preposto ad una funzione di programmazione, indirizzo e controllo dei piani educativi e formativi espressi dal sistema locale, con responsabilità consultive e propulsive, in quanto:

- integra la sua azione nel quadro delle politiche educative a livello nazionale e internazionale,
- coordina le policy per l'istruzione e promuove i rapporti scuola-lavoro;
- pianifica, indirizza e controlla la realizzazione di una strategia a livello di Sistema educativo del territorio, definendo obiettivi di lungo periodo per migliorare il livello di offerta
- verifica e vigila al fine di rilevare l'efficienza dell'attività delle istituzioni scolastiche e di valutare il grado di realizzazione del piano per l'offerta formativa.



Conform

CONFORM – Consulenza, Formazione e Management S.c.a.r.l. opera da più di 20 anni a livello nazionale ed internazionale. Promuove e sviluppa importanti progetti di ricerca e piani formativi con format e soluzioni innovative in aula, apprendimento esperienziale ed e-learning. Fornisce consulenza e assistenza tecnica alle imprese e alla Pubblica Amministrazione, con il supporto di personale esperto e di un consolidato team di formatori, consulenti, professionisti, manager e imprenditori tutti portatori di esperienze di successo.



La Partnership

AKMI

AKMI VET Institute è stato fondato nel 1989 e oggi è uno dei principali istituti di formazione professionale in Grecia che fornisce istruzione post-secondaria, con oltre 37.500 m2 di infrastrutture in varie città della Grecia, tra cui uno dei campus più profilati della Nazione. Ogni anno, ca. 14.000+ studenti attivi sono iscritti con l'obiettivo di studiare una delle 107 specialità, in più di 340 laboratori offerti in 6 città in tutta la Grecia. AKMI spera che con un'istruzione adeguata, i giovani possano diventare cittadini produttivi, orientati alla scienza, di larghe vedute e cittadini ideali poiché la società è significativamente influenzata da questa categoria di persone.



**102 Dimotiko
Scholeio Athinon**

EST. 1955

102 Dimotiko Scholeio

102 Dimotiko Scholeio Athinon è stata fondata nel 1955. È una scuola primaria pubblica a tempo pieno situata vicino al centro di Atene con circa 250 studenti frequentanti, dai 6 ai 12 anni. Il nostro obiettivo è sensibilizzare su vari argomenti riguardanti il cambiamento climatico, il risparmio energetico e la sostenibilità e consentire ai nostri studenti di comprendere e affrontare meglio le questioni ambientali che hanno un impatto sulla comunità locale, nazionale o addirittura internazionale.

Colegio CAUDE

College CAUDE nasce dall'insieme di un gruppo di sforzi di professionisti il cui progetto, l'obiettivo principale è quello di portare tutti gli studenti del nostro Centro a raggiungere uno sviluppo completo come persona, offrendo un'istruzione di qualità che comprenda formazione umana e accademica con carattere non confessionale, nel rispetto dei principi democratici di rispetto e tolleranza.



La Partnership

Formación y Education Integral (FEI)

La società Formación y Education Integral (FEI) è stata costituita il 10 ottobre 1997, riunendo un team di esperti in amministrazione e formazione provenienti dai Centri di Formazione. La missione fondamentale è il design, la progettazione e la realizzazione di iniziative nei settori della formazione, delle attività di divulgazione tecnologica e della partecipazione a progetti orientati alla formazione in ambito personale, professionale e aziendale..



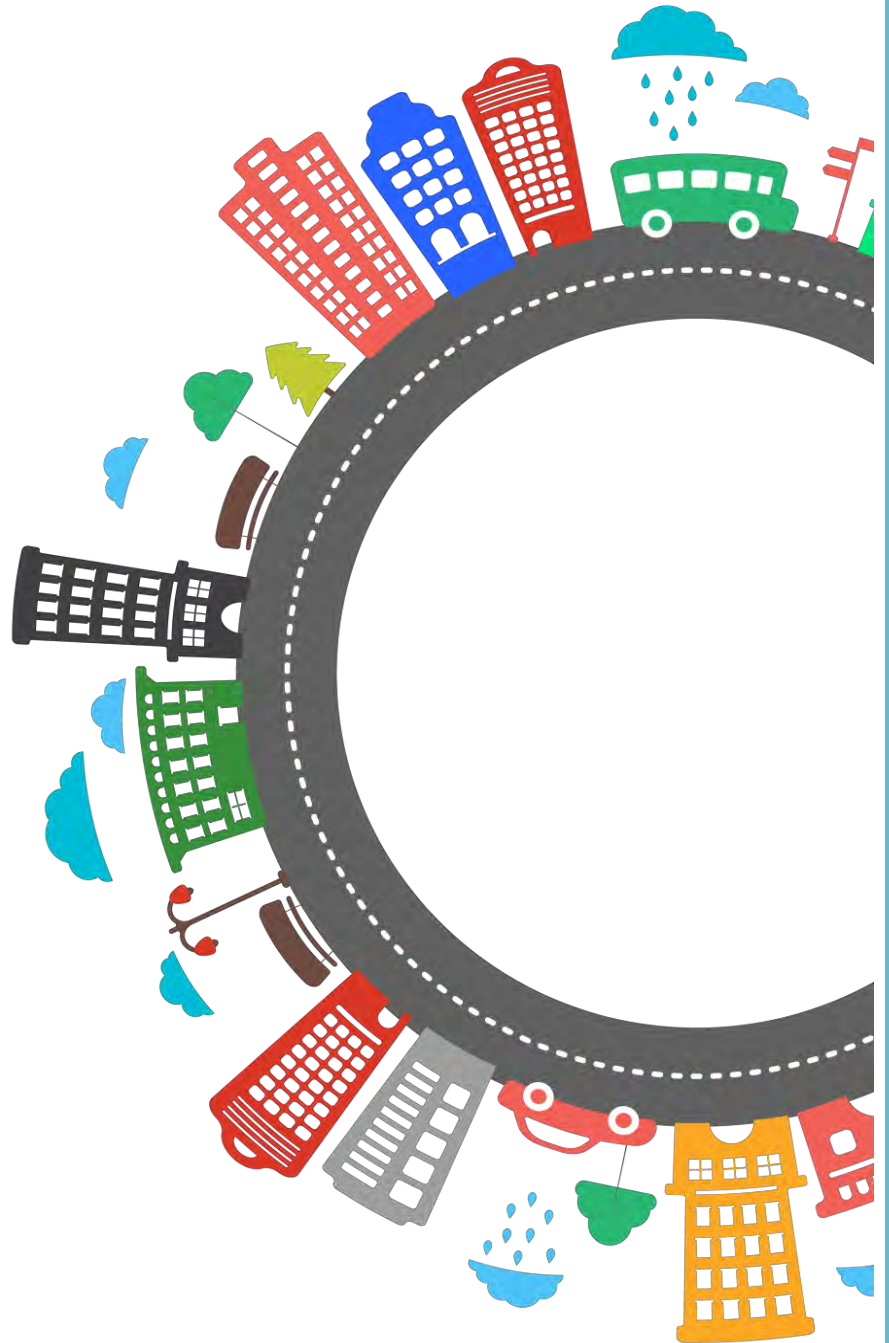


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



I prodotti

TOUR VIRTUALE



FABULAND

Benvenuti a FABULAND, la città del riciclo, del riuso e del recupero!

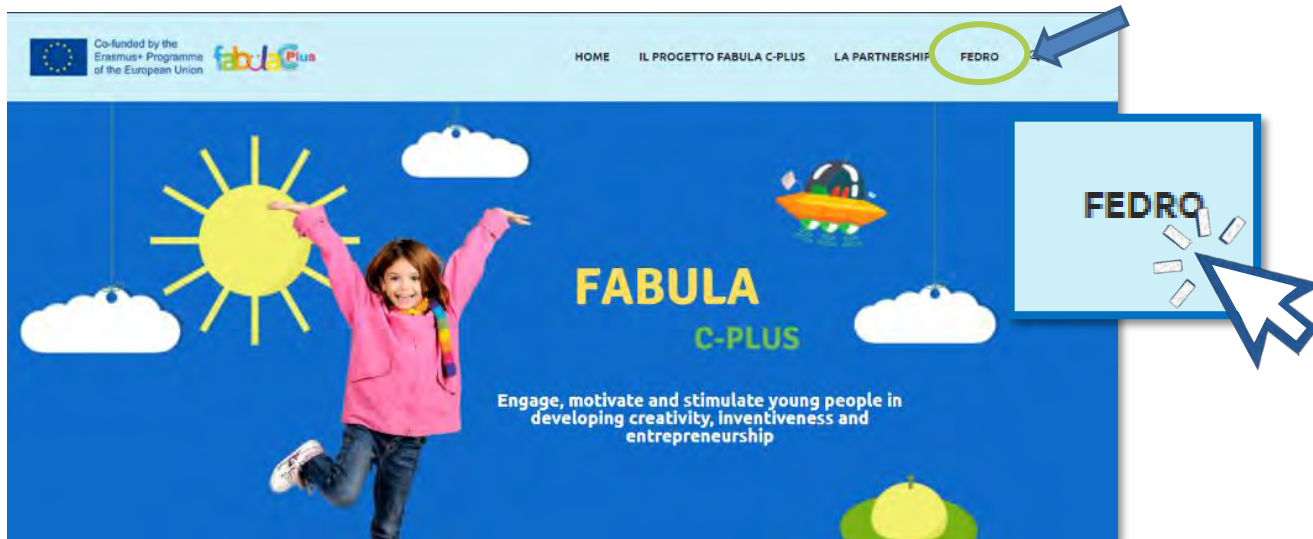
Percorreremo insieme un tour virtuale interattivo ricco di stimoli e suggestioni sui temi dell'economia circolare.

Visiteremo diverse location per imparare attraverso animazioni, schede informative, materiali di approfondimento e giochi i concetti chiave per essere un vero ambientalista.

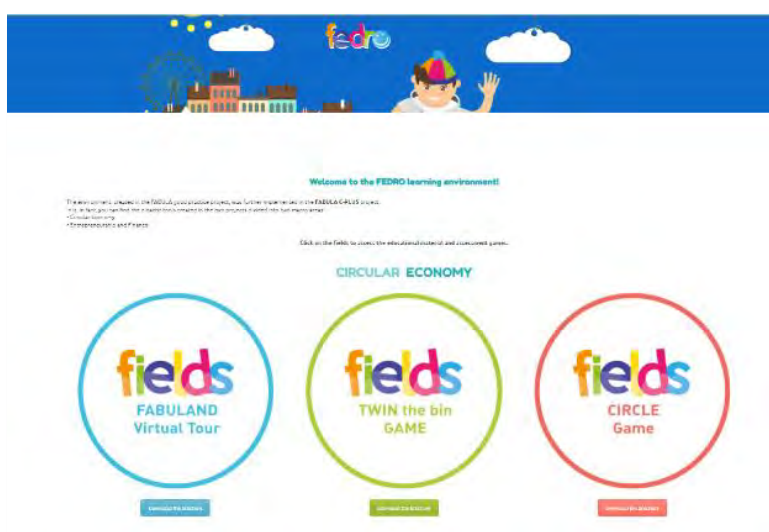


COME ACCEDERE

Vai al sito <https://fabula.conform.it/it/> e clicca sull'icona in alto a destra «Fedro»



Una volta entrato nella nuova pagina, clicca sull'icona «Fabuland Virtual Tour»



PRIMA DI ACCEDERE AL TOUR

Seleziona la tua Lingua e inizia questo fantastico viaggio nel mondo del Riciclo!



Al termine di una breve animazione, prima di cliccare sul bottone verde e accedere al tour, scarica le risorse didattiche da utilizzare in classe e, in particolare:

- Il Teacher's Handbook
- Lo Student's Handbook

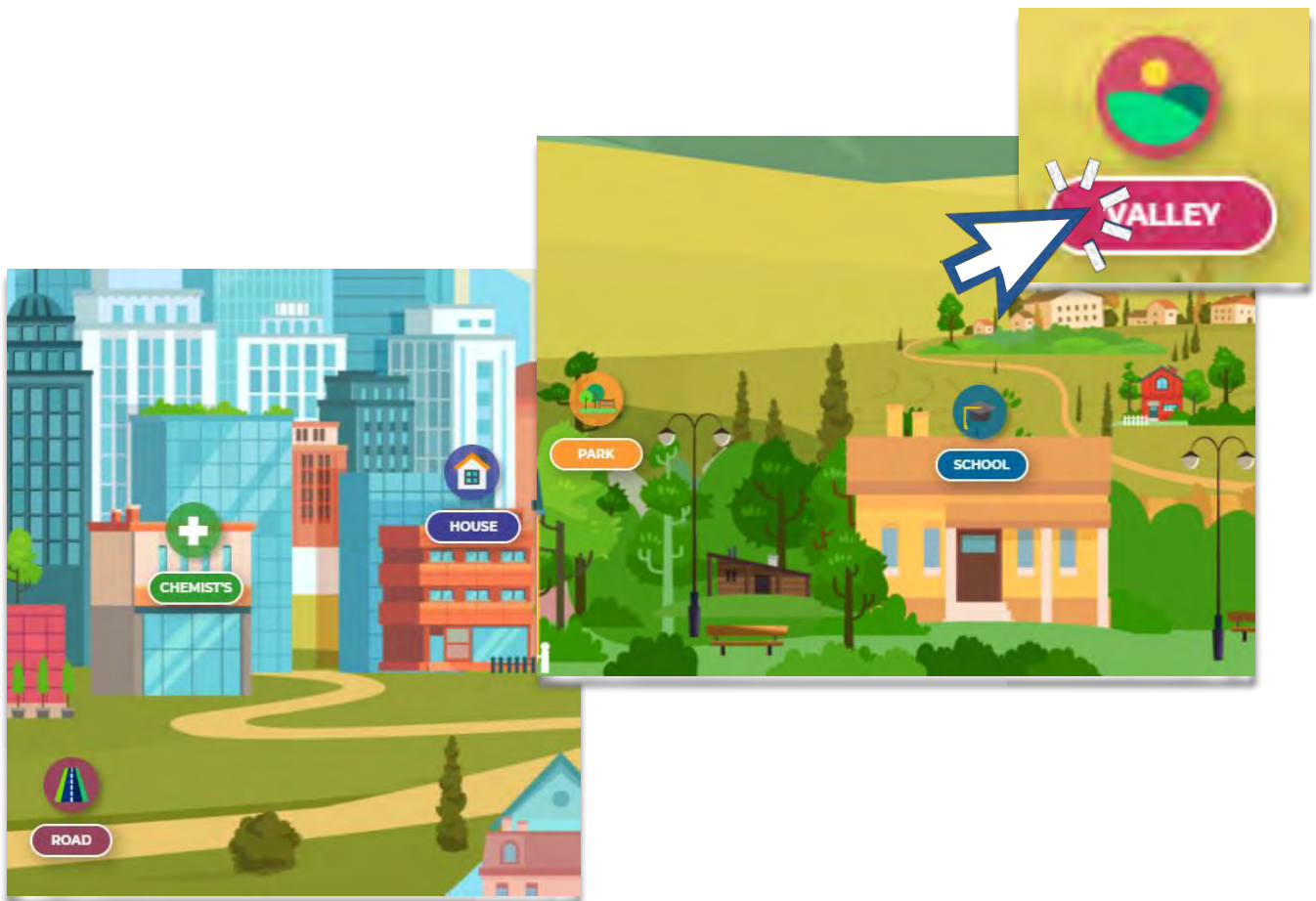
Che forniscono un supporto tecnico e didattico nell'utilizzo dei tour virtuali e sensibilizzano sul mondo della circolarità e della sostenibilità ambientale, anche attraverso esercitazioni ludico-didattiche.

IL VIRTUAL TOUR

Una volta all'interno della città di FABULAND potrai visitare diverse location:

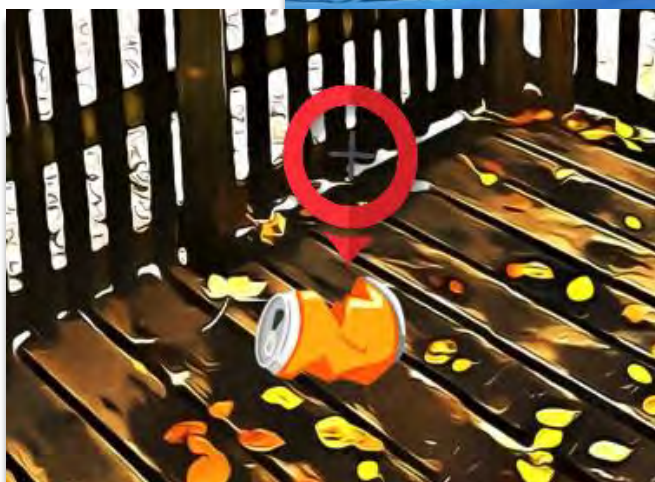
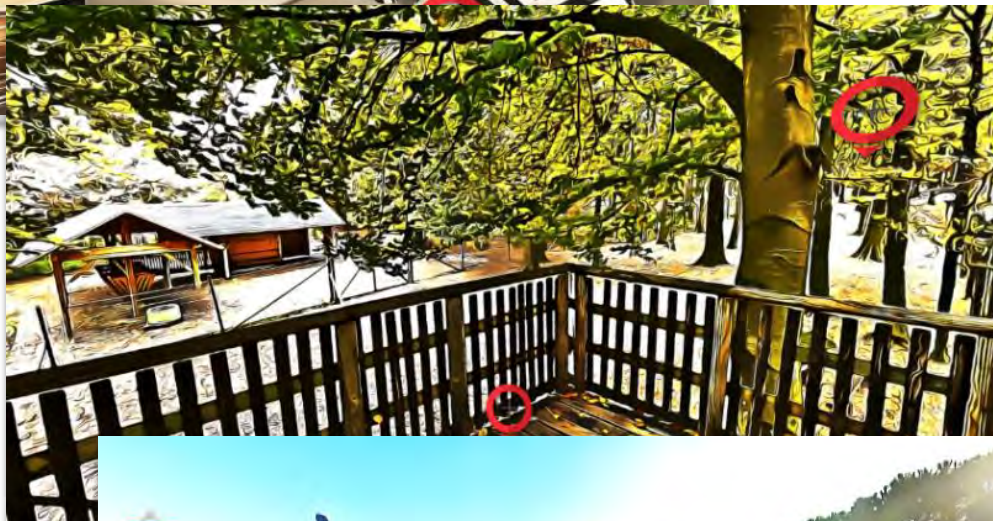
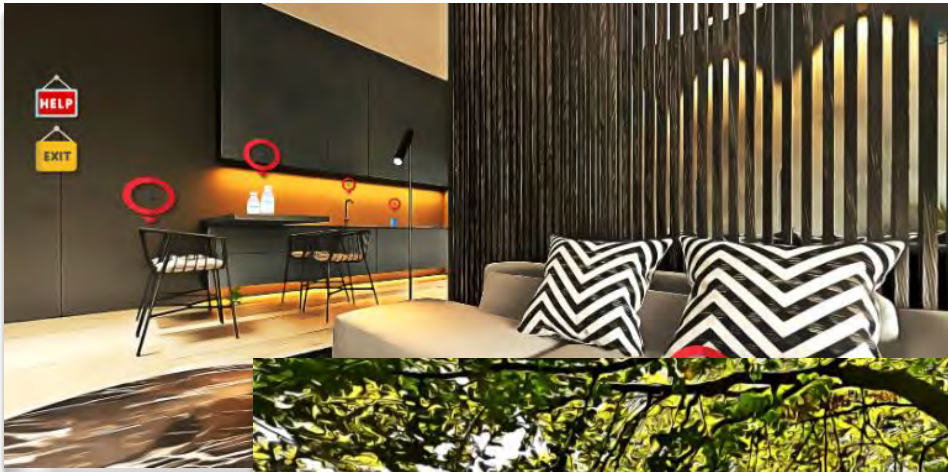
- Valle
- Casa
- Strada
- Farmacia
- Parco
- Scuola

Trova i simboli e clicca per accedere a ciascuna di esse.



FABULAND

Una volta scelta la location, esplora l'ambientazione e cerca i punti di interesse indicati con l'icona rossa.



RICORDA!

Per tornare indietro clicca sul pulsante «EXIT»

Se hai bisogno di aiuto, invece, clicca sul pulsante «HELP» in alto a sinistra. Ti saranno date tutte le informazioni di cui hai bisogno!



YOU CAN MOVE AROUND THE TOUR FROM YOUR DESKTOP, BY MOVING THE CURSOR, AND FROM A TABLET/SMARTPHONE USING THE GYROSCOPE, AS WELL AS WITH "CARDBOARD" AND "VR VIEWERS", THAT ALLOW YOU TO HAVE AN ALL-ENCOMPASSING EXPERIENCE.

WITHIN THE CITY, YOU CAN VISIT VARIOUS LOCATIONS.

FIND THE 🌐 📺 📄 📁 📧 📧 📧 SYMBOLS AND CLICK TO ACCESS EACH ONE OF THEM.

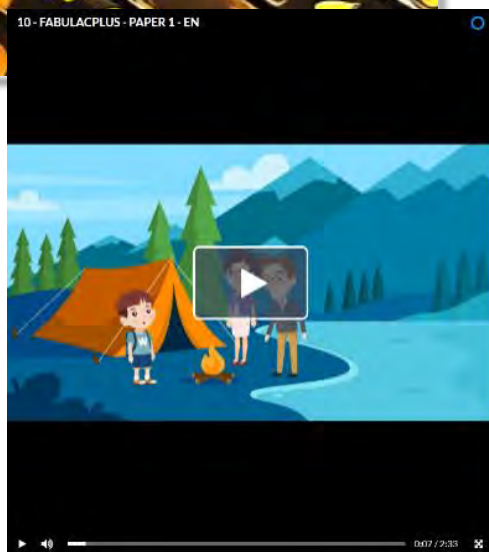
ONCE YOU HAVE ENTERED EACH OF THE ENVIRONMENTS, YOU WILL FIND "GATE" OBJECTS INDICATED WITH THE 📍 SYMBOL WHICH WILL ALLOW YOU TO ACCESS NUMEROUS MULTIMEDIA ITEMS:

- WATCH A VIDEO
- OPEN A PERSONALIZED INFORMATION SHEET, A WEBSITE, ETC.
- DOWNLOAD A FILE (PDF, PPT, ETC.)

HAPPY SURFING!

FABULAND

Selezionando i diversi oggetti potrai accedere a diversi contenuti multimediali, che ti aiuteranno a capire quanto sia importante riciclare e come diventare un vero ambientalista!



TIN CAN

How nice it would be to walk around the park and not see any garbage!
When you see a tin can on the ground, do you throw it in the bin or do you leave it there?
Did you know that in the first case you would help to save energy, save our natural resources and make the environment cleaner?
Let's find out more together!



Glossario



PDF



Ricerche



Video

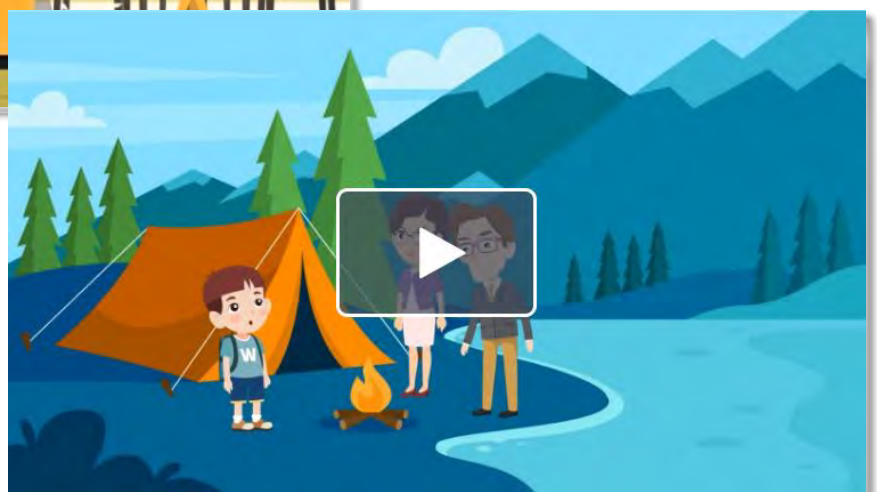
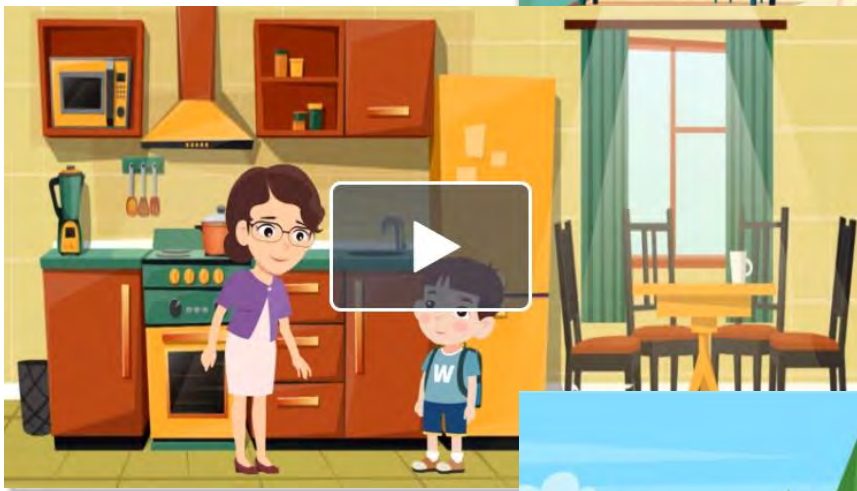


Giochi

Per ogni tematica, troverai delle scenette animate.

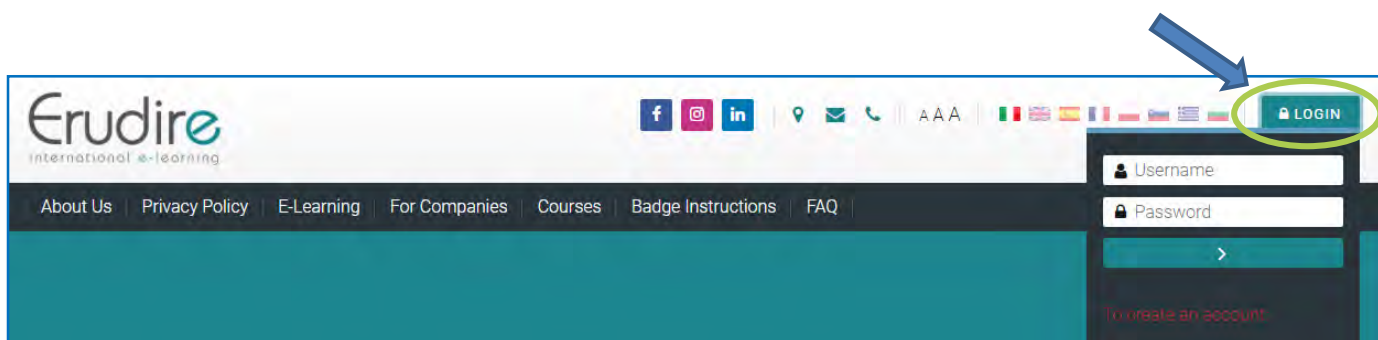
Fai attenzione!

Per poter vedere le animazioni, dovrai accedere alla piattaforma «erudire.it»

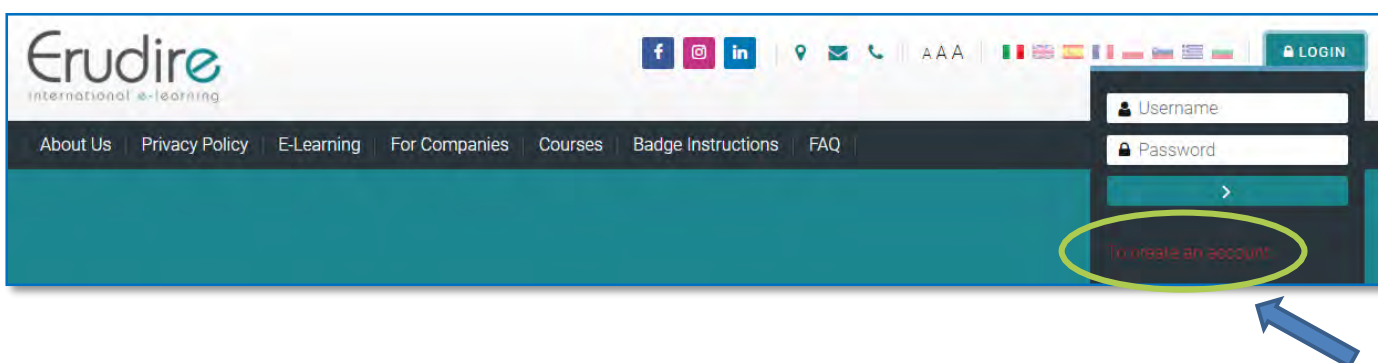


Come accedere

Per poter accedere a «erudire.it» bisogna essere in possesso delle credenziali di accesso alla piattaforma. Dopo aver selezionato la lingua desiderata, effettua il login nell'apposito box in alto a destra, come di seguito mostrato:



Se non sei in possesso delle credenziali di accesso, occorre effettuare la procedura di registrazione. Clicca sul pulsante «login» e poi su quello «crea un account», come di seguito mostrato:



Dopo aver cliccato su «crea un account» segui la procedura di registrazione, inserendo i dati richiesti. Una volta effettuata la registrazione, verrà spedita un email all'indirizzo da te fornito. Leggi l'email e clicca sul link presente nel corpo messaggio per confermare il tuo account.

Per creare un account:

1. Compila il form **"Nuovo account"** con i dati richiesti.
2. Ti verrà spedita una email all'indirizzo da te fornito.
3. Se non ricevi la mail, prima di contattarci, controlla la tua cartella di spam.
4. Leggi l'email e clicca sul link presente nel corpo del messaggio.
5. Dopo aver confermato il tuo account, sarai autenticato dal sistema.
6. Una volta autenticato, potrai scegliere a quale corso iscriverti.
7. Per i corsi a pagamento è possibile l'acquisto diretto tramite PayPal o bonifico bancario.

[CREA UN ACCOUNT](#)

Nuovo account

Scegli il tuo nome utente e la tua password

Username *

La password deve essere lunga almeno 6 caratteri, contenere almeno 1 numero(), contenere almeno 1 lettera(maiuscola o minuscola), contenere almeno 1 carattere speciale(!@#\$%^&*~_{}|'"/>=<), non essere uguale al nome utente, non essere uguale alla email.

Password *

Ulteriori informazioni

Indirizzo email *

Indirizzo email (ripeti) *

Nome *

Cognome *

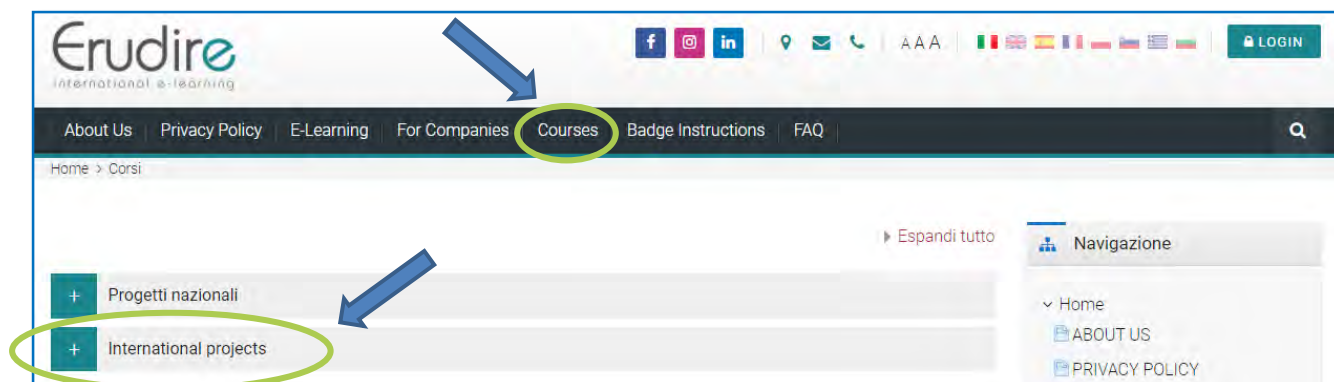
Città / Località *

Nazione *



Come accedere

Dopo aver effettuato il login, con le credenziali già in possesso o con quelle appositamente create, nella homepage della piattaforma clicca sul pulsante «courses» e seleziona la voce «international projects»



Una volta selezionata la voce «international projects», clicca su «FABULA CPLUS». A questo punto avrai pieno accesso ai materiali del progetto.



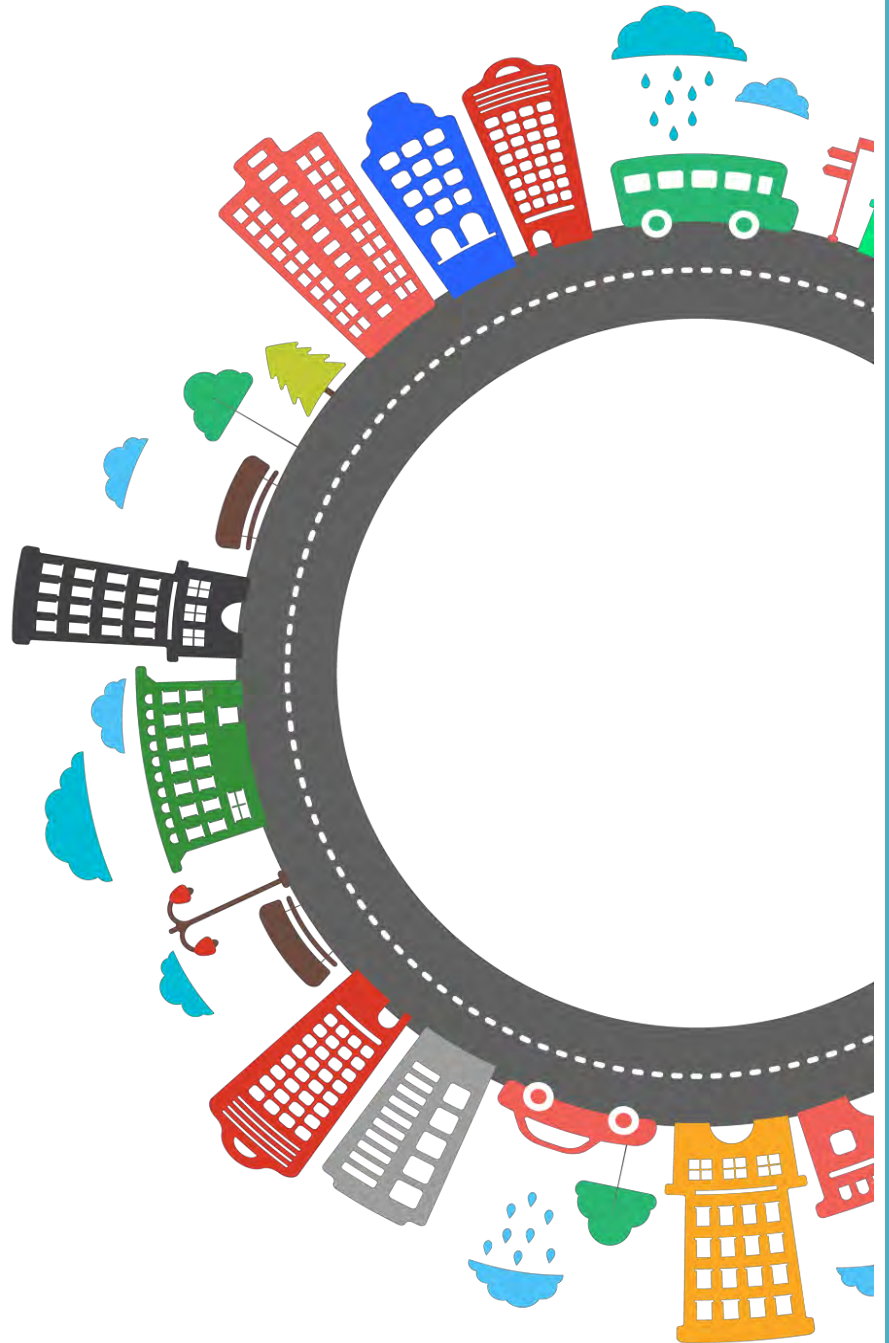


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



I prodotti

TWIN THE BIN



IL GIOCO

«Twin the bin» è un gioco arcade HTML5, in lingua inglese messo a disposizione gratuitamente dalla partnership. Per accedere al gioco online, disponibile al seguente indirizzo: <https://fabula.conform.it/it/fabula-cplus/twingame/>
Non è necessario essere in possesso di credenziali di accesso.



Scopo del gioco è smaltire quanta più spazzatura possibile prima che scada il tempo. Ricorda di selezionare solo i rifiuti che corrispondono al cestino in tuo possesso.

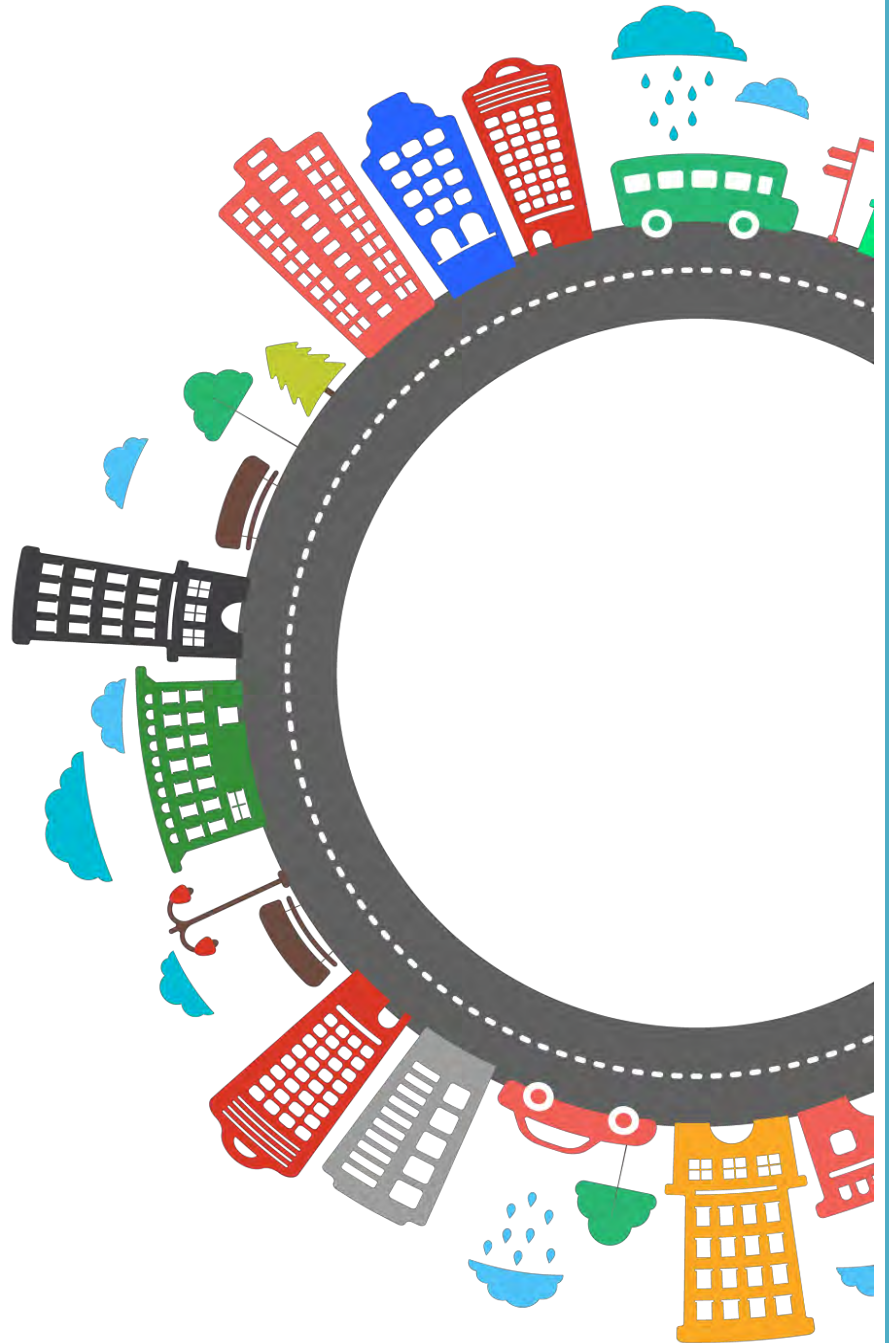


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



I prodotti

CIRCLE GAME



IL GIOCO

«CIRCLE Game: CIRCULAR LEARNING EVALUATION GAME» è un gioco valutativo che trae ispirazione dal gioco dell'oca, quale forma tradizionale di gioco da tavola, stimolando la partecipazione diretta degli studenti in un processo ricorsivo di attivazione, verifica e feedback, “allenando” le skill target e valutando il conseguimento dei Learning outcome rispondenti agli obiettivi formativi programmati dal Tour virtuale FABULAND, in un contesto di apprendimento gamificato.



Il gioco è disponibile in tutte le lingue del partenariato sia in versione online che in versione stampabile, con l'obiettivo quello di spiegare in modo semplice e intuitivo il sistema della circular economy.

IL GIOCO

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

The screenshot shows the website for 'The Circle Game'. At the top, there is a navigation bar with links for 'HOME', 'THE PROJECT CPLUS', 'THE PARTNERSHIP', and 'FEDRO'. Below this is a blue header with the title 'THE CIRCLE GAME' and a search icon. The main content area features a large graphic with the text 'The circle Game' and a circular arrow icon. To the right of the graphic is an 'INFO' button and an airplane icon. Below the graphic is a 'PLAY THE GAME' button. At the bottom of the main content area, there is a row of logos for various partners: CONFORM, AKMI, and FEI. Below the logos is a button that says 'IF YOU DON'T SEE THE GAME CORRECTLY, CLICK HERE!'. At the bottom of the page, there is a yellow box with an image of the game kit and the text 'Download the kit to print'. Below this box is a button that says 'DOWNLAD THE PAPER GAME'.

IL GIOCO

La versione digitale è stata pensata per offrire una maggiore interattività, giocando anche con immagini ed effetti sonori. La versione cartacea, invece, nasce con un triplice obiettivo:

- coinvolgere i bambini nella realizzazione di un gioco vero e proprio, dal ritaglio dei singoli elementi costituenti (le carte, le pedine, il tabellone) fino all'assemblaggio degli stessi
- far comprendere loro l'importanza dell'utilizzo di materiali di riciclo nella sua costruzione
- consentire loro di riscoprire il piacere del gioco da tavola.



IL GIOCO

Il gioco si snoda lungo un percorso di 40 caselle che corrispondono ai luoghi della città come il centro commerciale, il parco, la scuola. Lo scopo del gioco è correre veloce lungo il tabellone, rispondere correttamente alle domande e ai quesiti proposti, per verificare l'apprendimento dei concetti economia circolare.



Ogni risposta corretta permette di ricavare dei punti riciclo nel gioco online e dei materiali di riciclo in quello cartaceo. La risposta sbagliata ne comporta la sottrazione da quelli di cui il giocatore dispone. Vince il giocatore che riesce a guadagnarne di più per poter alla fine del percorso diventare un «circle baby», un vero e proprio ambientalista!



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

CODE
2020-1-IT02-KA201-079244

