

Progetto Lego Trade

In questo gioco di ruolo i ragazzi saranno coinvolti attivamente a sperimentare alcuni meccanismi dello sviluppo sostenibile di prodotti nel mercato internazionale e dell'economia circolare. La classe verrà suddivisa in squadre rappresentanti ognuna un Paese differente.

Questi verranno quindi visualizzati nella cartina geografica di Peters, spiegandone le peculiarità. Ogni squadra-Paese avrà per il gioco risorse differenti in termini di materie prime, di soldi e di oggetti da costruire come obiettivi. L'obiettivo di ogni squadra sarà quello di produrre alcuni oggetti con caratteristiche diverse definite dalle diverse materie prime possedute, in un'ottica di sviluppo sostenibile. Ogni gruppo potrà inoltre utilizzare i soldi per comprare materia prima dagli altri Paesi, dal mercato internazionale (rappresentato dall'educatore) o per pagare le emissioni di CO₂ ogni volta che viene costruito un oggetto e che vengono persi dei pezzi che non vengono riciclati. Al termine del gioco vincerà la squadra che avrà completato per prima tutti gli obiettivi prefissati, avrà risparmiato più soldi e avrà meno emissioni di CO₂. Verrà fatto un momento di debriefing per comprendere al meglio le finalità dell'attività e i concetti di economia circolare e di sviluppo sostenibile che vengono approfonditi grazie al gioco.

Al termine dell'incontro verranno consegnate delle schede di approfondimento sulle tematiche di economia circolare e di sviluppo sostenibile.

- Luogo: in classe
- Periodo: tutto l'anno scolastico
- Durata: 2 ore

Da comunicare l'adesione
entro il 31 ottobre 2022

