



Liceo Artistico
ALESSANDRO
SERPIERI

GIOCO DIDATTICO



GREEN BIN

Nel settembre del 2015 i Paesi dell'ONU hanno firmato l'**Agenda 2030** che si sostanzia in **17 obiettivi di sviluppo sostenibile** da realizzare entro l'anno 2030 ma, in certi casi, anche entro l'anno 2020.

La sostenibilità riguarda l'ambiente ma anche le condizioni sociali ed economiche.

1. **Sconfiggere la povertà** – porre fine a ogni forma di povertà nel mondo
2. **Sconfiggere la fame** – Porre fine alla fame per raggiungere la sicurezza alimentare, migliorare la nutrizione e promuovere l'agricoltura sostenibile
3. **Salute e benessere** – assicurare la salute e promuovere il benessere per tutti a tutte le età
4. **Istruzione di qualità** – Assicurare un'istruzione di qualità e promuovere opportunità di apprendimento permanente
5. **Parità di genere** – Raggiungere la parità di genere ed emancipare tutte le donne e le ragazze
6. **Acqua pulita e servizi igienico sanitari** – Assicurare a tutti la disponibilità e la gestione sostenibile di acqua e di strutture igienico-sanitarie
7. **Energia pulita e accessibile** – assicurare a tutti l'accesso a un'energia accessibile, sicura, sostenibile e moderna
8. **Lavoro dignitoso e crescita economica** – promuovere una crescita economica sostenuta, inclusiva e sostenibile, un'occupazione estesa e produttiva e un lavoro dignitoso per tutti
9. **Imprese, innovazione e infrastrutture** – Costruire infrastrutture durevoli, promuovere un'industrializzazione inclusiva e sostenibile e favorire l'innovazione
10. **Ridurre le disuguaglianze** – Ridurre le disuguaglianze tra le nazioni e all'interno di ciascuna di esse
11. **Città e comunità sostenibili** – Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, resilienti e sostenibili
12. **Consumo e produzione responsabili** – Garantire modelli sostenibili di produzione e di consumo
13. **Lotta contro il cambiamento climatico** – Adottare misure urgenti per combattere il cambiamento climatico e le sue conseguenze
14. **Vita sott'acqua** – Conservare e utilizzare in modo durevole gli oceani, i mari e le risorse marine per uno sviluppo sostenibile
15. **Vita sulla terra** – Proteggere, ripristinare gli ecosistemi terrestri e promuoverne un uso sostenibile, gestire le foreste in modo sostenibile, combattere la desertificazione, bloccare e invertire il degrado del terreno e arrestare la perdita della biodiversità
16. **Pace, giustizia e Istituzioni solide** – Promuovere società pacifiche e inclusive per uno sviluppo sostenibile, dare accesso a tutti alla giustizia e costruire istituzioni di ogni livello che siano efficienti, affidabili e inclusive
17. **Partnership per gli obiettivi** – Rafforzare gli strumenti di attuazione e rinvigorire il partenariato globale per uno sviluppo sostenibile

Il Gioco

“La Scalata” è un gioco didattico progettato e realizzato dagli **studenti della III e IV T del Liceo artistico “Serpieri” di Rimini**, guidati dalla loro **insegnante di progettazione grafica e pittorica prof.ssa Cecilia Guiducci**.

Il percorso si inserisce nell’ambito del **progetto “Intrap(p)rendere Green - conoscere l’ambiente, scoprire lo sviluppo sostenibile, agire green nella scuola media”** (a.s. 2018/2019). Per la sua costruzione sono stati utilizzati **solo materiali di riuso provenienti dalla raccolta differenziata**, direttamente recuperati dagli studenti.

Scopo del gioco è aiutare a scoprire gli obiettivi dello sviluppo sostenibile, gli effetti che essi hanno sulla vita di noi tutti e ciò che possiamo fare ogni giorno per dare un contributo alla loro realizzazione.

Green Bin è ispirato al classico gioco Memory ma presenta la peculiarità di comprendere oltre 50 quesiti relativi ai 17 obiettivi dell’Agenda ONU 2030.

Come si compone il gioco nella versione originaria:

1. **50 carte/domanda**, con immagini uguali a due a due,
2. **5 stemmi grandi, 5 stemmi piccoli** con immagine associata a quelli grandi,
3. una **clessidra**,
4. le **regole del gioco**,
5. un piccolo opuscolo che contiene le **domande e le risposte**.

Destinatari: 11-13 anni

Regole del gioco

Gareggiano **5 squadre**, con una composizione variabile di componenti e a ognuna di esse viene consegnato uno stemma che la rappresenterà per tutta la durata della partita. È necessaria la presenza di un arbitro il cui compito sarà quello di sorteggiare le squadre, porre la domanda quesito e controllare le risposte.

I 5 stemmi piccoli verranno sorteggiati ogni volta che una squadra indovinerà la risposta ed otterrà le due carte, in modo da stabilire un nuovo ordine di gioco. Si dispongono tutte le carte capovolte sul tavolo.

Le squadre a turno gireranno due delle 50 carte sul tavolo: se vengono scoperte due carte con la stessa immagine, l’arbitro leggerà una domanda dal libretto delle domande e la squadra dovrà scegliere la risposta esatta tra le proposte dal libretto.

Per dare la propria risposta ogni squadra avrà a sua disposizione un **minuto di tempo** scandito dalla clessidra, Se la risposta data è giusta, la squadra prende le due carte e ottiene 1 punto. Qualora la squadra sbaglia, le carte verranno nuovamente capovolte e il turno passerà ad un’altra squadra scelta in base al sorteggio effettuato a inizio partita. In caso di risposta errata, l’arbitro dovrà rispondere solo con un NO, in modo da non rivelare la risposta corretta.

Il gioco termina quando tutte le carte saranno state accoppiate o allo scadere del tempo prestabilito.

Vince la squadra che, alla fine del gioco, avrà il punteggio più alto.

Credits

Gli autori, studenti del Liceo Artistico "Serpieri" (Rimini)

Gli **studenti della III T, Monti Greta, Reca Graziela, Franci Valentina, Manuel Rizzo e Andrea Penserini** hanno realizzato materialmente il gioco trasformando la progettazione in prodotto pittorico-artigianale e, dopo aver visualizzato e studiato il progetto, hanno suddiviso ulteriormente il lavoro interessandosi di una particolare fase di lavorazione, tabellone, carte, pedine regolamento e packaging. Quindi si è proceduto alla ricerca dei materiali di recupero o di scarto come bottoni, scatole di cartone e cartoncino, tappi e bottiglie di plastica, pezzi di legni residui del laboratorio di scultura e scarti di fogli da disegno, che sono stati poi preparati, dimensionati e resi omogenei. Successivamente si sono applicati le texture e i colori rispettando i temi e le indicazioni progettuali, dopo aver fatto le diverse prove di laboratorio per scegliere le combinazioni migliori. I colori sono stati fissati con lacche e spray fissanti, le carte sono state plastificate; tutto ciò per aumentare la resistenza del gioco. Il gruppo ha realizzato la confezione del gioco, analizzando e studiando anche il packaging.

La progettazione del Gioco "La scalata" è opera degli **studenti della IV T:**

Mi chiamo **Lisa Bertipagani**, mi sono occupata dell'elaborazione pratica, spiegando nella prima tavola come recuperare i materiali per la realizzazione delle carte e gli stemmi. Nella seconda tavola di cui mi sono occupata, ho deciso invece di spingermi sulla parte maggiormente grafica ideando i disegni degli stemmi (nominati in precedenza).

Ciascun oggetto rimanda ad un particolare obiettivo per rendere la terra un posto migliore: il panda, simbolo delle specie in via di estinzione; il libro, che promuove la diffusione della cultura in tutto il mondo e, in particolare, nei paesi sottosviluppati o in via di sviluppo; la pala eolica che rappresenta l'energia sostenibile, messa in pratica per garantire la salvaguardia dell'ambiente in cui viviamo; la pianta, che illustra in sé l'intero universo vegetale gravemente minacciato dalle azioni dell'uomo; ed infine la ciotola con il pane, sorretta da una coppia di mani dal differente colore di pelle a significare l'unità senza vincoli di razza né pregiudizi e la condivisione di un bene di primaria importanza, il cibo.

Per la realizzazione degli stemmi sono partita dalla rappresentazione degli oggetti realmente esistenti per poi giungere ad una fase semplificata, al fine di poterli rimpicciolire in maniera ottimale.

Sono **Sara Bertaccini**, all'interno del progetto mi sono occupata del font per il titolo "Green Bin", delle carte da gioco e delle relative coppie di immagini. Ho diviso il lavoro in due tavole: nella prima mi sono occupata del font per il titolo da riprodurre sul retro delle carte e sul coperchio della scatola.

Nella stessa tavola ho progettato anche il design delle carte, proponendo la mascotte del gioco da riportare nel titolo e nel dorso delle carte. Nella seconda mi sono occupata della realizzazione dei venticinque stemmi per le varie coppie, ognuno corrispondente a una tipologia di domanda. Ho stilizzato i soggetti perché potessero essere chiari anche rimpiccioliti nelle carte e nel foglio delle domande.

Sono **David Raffio** e in questo progetto mi sono occupato principalmente della preparazione e stesura delle regole del gioco, oltre a fornire qualche consiglio, in generale, al gruppo.

Nella mia tavola spiego nel dettaglio tutto ciò che riguarda le regole, compresa la posizione che devono occupare nella scatola.

Nella parte alta della tavola ho rappresentato un piccolo esempio della scatola da gioco e come andrebbero posizionate le regole a seconda che vengano scritte in orizzontale o in verticale: ho

aggiunto qualche prova di colore per capire quale si intonasse meglio al foglio stesso.

Nella parte bassa a destra ho realizzato alcuni disegni con lo scopo di arricchire il foglio delle regole, rendendolo esteticamente migliore.

Infine, in basso a sinistra, ho riprodotto il foglio delle regole definitivo.

Mi chiamo **Matilda Bollini**, in collaborazione con il mio gruppo di lavoro, mi sono dedicata all'ideazione di un gioco adatto a tutti, semplice e con un design studiato per sensibilizzare su un tema di grande attualità: il riuso.

Ho ideato il design della scatola: dal momento che il contenitore è il primo elemento che salta all'occhio, ho cercato di renderlo il più piacevole possibile senza, però, dimenticare di rendere ben visibile il logo in modo che rimanga meglio impresso. Inoltre ho illustrato come disporre al meglio gli elementi del gioco all'interno della scatola.

Gli alunni della scuola secondaria di primo grado

Gli alunni della delle classi II C e II I della scuola secondaria di 1° "Teresa Franchini" (Santarcangelo di Romagna) hanno costruito parte dei contenuti delle carte sotto la guida dei propri insegnanti di Scienze, Tecnologia, Inglese, lettere: Roberta Censi, Marco Panzetta, Alessandro Castellan, Barbara Carichini, Simona Vagnoni, Dea Gualdi.

Gli alunni della classe IIB della scuola secondaria di 1° "E. Fermi" (Viserba), hanno integrato parte dei contenuti delle carte, sotto la guida dei propri insegnanti di scienze, lettere, Tecnologia Giovanna Pasti, Caterina Piermattei, Orsola Magli.

L'Asvis, con Donato Speroni, ha supervisionato l'impianto del gioco, con suggerimenti relativi anche al contenuto delle carte.

Digitalizzazione del gioco: Cescot Rimini

Esperta di laboratorio: Rita Bellentani

Coordinamento del progetto Intrap(p)rendere Green: Primula Lucarelli