

Città pop-up del futuro



Tutti abbiamo delle idee per la nostra città perfetta, ma possono essere difficili da spiegare. Riuniamo queste idee ed esponiamole attraverso un gioco per esplorare il nostro futuro, le città in cui vivremo, le nostre professioni o i mezzi di trasporto. I bambini usano la loro immaginazione e creatività per rappresentare il mondo in cui vorrebbero vivere. L'attività introduce temi come l'ingegneria civile, gli ecosistemi urbani e naturali, le regole della comunità.

Risorse stampabili in allegato: esempio di città pop-up, dadi

Materiale aggiuntivo necessario: carta spessa (se possibile colorata), matite colorate, colla stick, forbici.

Durata totale: 90 minuti

Obiettivi di apprendimento



Esprimere me stesso attraverso le arti



Realizzare un progetto artistico



Giustificare un approccio e le scelte effettuate



Comprendere i sistemi naturali e i sistemi tecnici



Esplorare e immaginare

Territorio 4 - La Fabbrica Fantastica



Obiettivi di Sviluppo Sostenibile collegati



Modalità di gioco

6 - 12 anni

In the classe

A casa

Questa produzione fa parte del materiale prodotto dal progetto Unplugged, che ha ricevuto un finanziamento dal programma ERASMUS + dell'Unione Europea con l'accordo di sovvenzione n. 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Quest'opera è concessa in licenza Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), che ne consente l'uso, la distribuzione e la riproduzione illimitata su qualsiasi supporto, a condizione che si dia adeguato credito all'autore o agli autori originali e alla fonte, che si fornisca un link alla licenza Creative Commons, che si indichi se sono state apportate modifiche e che si condividano allo stesso modo.



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea





Argomenti pedagogici

Introduzione all'idea di gioco: esplorare le città e gli stili di vita del futuro: Considerando il cambiamento climatico, dobbiamo pensare a come gli stili di vita dovranno evolversi per adattarsi ai nuovi vincoli: caldo o inondazioni, restrizioni idriche, siccità...

Oltre ai cambiamenti climatici, si tratta anche di riflettere sui cambiamenti professionali, degli stili di vita, dei trasporti, delle tendenze sociali e persino della cultura. Questo gioco consiste nel creare modelli cartacei di città future e discutere sul perché e sul come potrebbero apparire. Per essere più coinvolgenti e divertenti, i partecipanti dovranno immaginare le città di un futuro piuttosto lontano. Alcuni di noi vivranno sott'acqua, altri in aria, altri sottoterra?

I bambini imparano a esprimere idee e a lavorare in gruppo, sviluppano il pensiero critico e migliorano le loro capacità di presentazione e comunicazione.

Comprendere lo sviluppo e le prospettive urbane: Oggi quasi il 75% dei cittadini europei e più del 50% di quelli mondiali vivono in città. Entro il 2050, più di due terzi del mondo vivranno in aree urbane. Se consideriamo l'impatto ecologico tangibile, le città sono responsabili del 40-70% delle emissioni di gas serra e utilizzano i 2/3 dell'energia mondiale. Alla luce di ciò, è urgente pensare a delle alternative per il nostro stile di vita urbano. Se si prevede che un numero sempre maggiore di persone si trasferisca nelle città, dobbiamo pensare a una sistemazione che abbia un minore impatto.

Ci sono molte idee e soluzioni per queste sfide, quindi esploramone alcune. Per immaginare prospettive migliori per le nostre città, dobbiamo pensare a diversi aspetti: riduzione delle emissioni di CO₂, economia circolare, resilienza, governance, cultura e apertura mentale, inclusione e condivisione...

Scegliere la città e lo stile di vita del futuro (ingegneria civile, trasporto urbano, efficienza energetica): Diverse soluzioni di ingegneria civile e di trasporto urbano hanno un impatto diretto sulla transizione ecologica di una città. Sviluppare luoghi verdi piantando alberi, ridurre le emissioni di gas riorganizzando i trasporti, creare orti o ridurre gli sprechi di cibo ed elettricità. Come sarebbe la vostra casa in questo tipo di città?

Che tipo di lavoro sarà necessario? Quali sarebbero i lavori necessari per aiutare le città a diventare luoghi piacevoli e sostenibili? L'attività sviluppa nei bambini la consapevolezza della società, della gestione dei trasporti e del mondo del lavoro.

Quale sarebbe il trasporto dei vostri sogni? Nella città in cui vivrete, andrete al lavoro in bicicletta, con uno scooter elettrico o semplicemente a piedi? Come sarebbe la città dei tuoi sogni? Il gioco pop-up porta i bambini a riflettere su comportamenti sani e sostenibili e sulla riduzione dell'impronta ecologica.





Regole del gioco

Narrazione del gioco: Attenzione, decollo imminente, ci vediamo nel 2050!

Per i partecipanti, si tratta di progettare una città immaginaria, trasformata in seguito alle necessità energetiche, ambientali e demografiche... Quattro universi vengono poi esplorati e messi in scena sotto forma di pop-up interattivi: sott'acqua, in aria, sottoterra e sugli alberi. I diversi Pop-up possono essere assemblati a Leporello (libro a fisarmonica). Si tratta di un'opportunità per questi urbanisti in erba di discutere le questioni climatiche e ambientali in modo divertente e creativo.

Regole del gioco:

- Presentazione: pensate all'evoluzione futura del mondo (città, clima, etc).
- Livello 1: immaginate una città che corrisponda a queste nuove sfide ecologiche ed economiche. Create con la carta un modello di edificio, che possa essere facilmente mostrato ed esposto. Presentate il prototipo con argomenti, nomi e idee.
- Livello 2: pensate a nuove professioni, trasporti e modi di vita che potrebbero comparire. Rappresentateli con la carta e inseriteli nella città precedente.

Ruolo dell'insegnante e organizzazione del gioco: Nella prima parte del laboratorio, l'insegnante aiuta i bambini a esprimere le loro idee e fornisce riferimenti.

Nella seconda parte, l'insegnante è il tecnico. Prima spiega il funzionamento degli strumenti e poi supervisiona la creazione.

Alla fine, gli insegnanti possono agire come politici che devono essere convinti dai bambini con le soluzioni da loro proposte, utilizzando quindi argomenti validi.





Turni di gioco

1° turno

L'insegnante mostra ai bambini alcuni progetti ispiratori sulle città del futuro. Poi viene chiesto ai bambini di esprimere le loro idee su come vorrebbero o non vorrebbero vivere: auto volanti, fattorie verticali, mappe intelligenti... In piccoli gruppi, o individualmente, lanciano il "dado della localizzazione" che determina la condizione e il luogo della città che dovrebbero sviluppare (sott'acqua, sotterranea, in aria, in una foresta). Come passo successivo, immaginano una città sostenibile in questo luogo particolare. La disegnano, la ritagliano e ne costruiscono un modello con tecniche pop-up. Per mezz'ora creano con gli adulti/insegnanti un paesaggio urbano in 3 dimensioni.

Una volta che tutte le squadre sono pronte con i loro pop-up, devono descrivere le loro idee in poche frasi e presentare le loro città all'insegnante e ai compagni di classe.

2° turno

I bambini lanciano ora il "dado dell'azione" che determinerà un'area di progetto che dovranno esplorare. Possono pensare a nuove professioni che saranno necessarie, a nuovi alimenti, trasporti, edifici, fonti di energia, ecc.

Dovranno rappresentarla con una scultura di carta che sarà collocata nella loro città popup per illustrare la loro idea. Come nel primo round, devono presentare le loro idee al resto della classe con argomenti chiari ed efficaci.

3° turno (aggiuntivo) - La colonna sonora della vostra città

Avete mai pensato a come suona una città? Che cosa si sente dalla finestra della vostra classe: le persone che chiacchierano, le automobili, il ronzio degli uccelli?

Quale sarà la colonna sonora perfetta per la vostra città? Provate a registrarla con uno smartphone. Cercate un luogo vicino all'aula in cui vi piaccia il paesaggio sonoro. I vostri amici potrebbero aiutarvi a produrre i diversi rumori che immaginate nella vostra città (ad esempio: cani che abbaiano, aerei che passano, folla allo stadio...).

Una volta registrato, nascondete un altoparlante sotto il pop-up e riproducete il suono quando aprite la scheda pop-up.



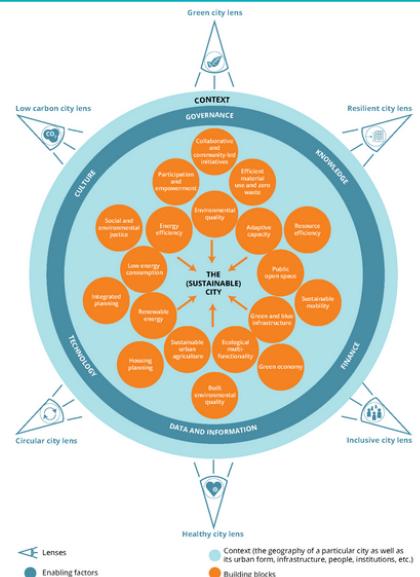


Argomento 1 - Sviluppo urbano e sostenibile

Ecco alcuni link per approfondire numeri, statistiche e situazione globale:

- <https://www.eea.europa.eu/themes/sustainability-transitions/urban-environment>
- <https://ourworldindata.org/urbanization>
- <https://www.eea.europa.eu/themes/air/intro>

Per esercitarsi ulteriormente sullo Sviluppo Sostenibile si può fare riferimento ad altre missioni di Unplugged, ad esempio La città perfetta, Continente di plastica, Fattoria in città, Ecosistema in un barattolo, ecc.



Argomento 2 - Città future

Qui potete trovare idee e ispirazioni sulle città del futuro:

- <https://www.nationalgeographic.com/magazine/graphics/see-sustainable-future-city-designed-for-people-and-nature>
- <https://www.fao.org/3/l8838EN/i8838en.pdf>



Argomento 3 - Stimolare la creatività

Il Round 3 può essere reso più interattivo con l'uso di una lavagna tattile. Si tratta di un piccolo componente che attiva dei suoni quando viene toccato qualcosa di conduttore. È quindi possibile registrare spiegazioni specifiche per alcune parti della città e riprodurle quando vengono toccate sul pop-up. Tutorial su touchboard e pop-up creativi:

- <https://www.youtube.com/watch?v=dKFRweXei90>
- <https://lafabulerie.com/ressource/carte-pop-up/>
- <https://lafabulerie.com/ressource/fabriquer-boite-souvenirs/>
- Come costruire pop-up creativi: <https://www.youtube.com/watch?v=wXWrw6JYGIc>





dado della localizzazione



dado dell'azione

