

9 IMPRESE,
INNOVAZIONE
E INFRASTRUTTURE



GOAL 9 - AGENDA 2030 TECNOLOGIA E ...FANTASIA!

Scheda a cura di *Fabio Caon, Giulia Bortolon Guidolin, Annalisa Brichese, Massimo Vianello*
Per Associazione Sulleregole

DESTINATARI:
Scuola primaria,
classe seconda e terza

DISCIPLINA PREVALENTE: Italiano
DISCIPLINA COLLEGATA: Tecnologia/Informatica,
Arte

**TEMA DI
CITTADINANZA**

AGENDA 2030

COSTITUZIONE

Art. 1

L'Italia è una Repubblica democratica, fondata sul lavoro. La sovranità appartiene al popolo, che la esercita nelle forme e nei limiti della Costituzione.

Art. 2

La Repubblica riconosce e garantisce i diritti inviolabili dell'uomo, sia come singolo, sia nelle formazioni sociali ove si svolge la sua personalità, e richiede l'adempimento dei doveri inderogabili di solidarietà politica, economica e sociale.

Art. 4

La Repubblica riconosce a tutti i cittadini il diritto al lavoro e promuove le condizioni che rendano effettivo questo diritto. Ogni cittadino ha il dovere di svolgere, secondo le proprie possibilità e la propria scelta, un'attività o una funzione che concorra al progresso materiale o spirituale della società.

Art. 34

La scuola è aperta a tutti. L'istruzione inferiore, impartita per almeno otto anni, è obbligatoria e gratuita. I capaci e meritevoli, anche se privi di mezzi, hanno diritto di raggiungere i gradi più alti degli studi. La Repubblica rende effettivo questo diritto con borse di studio, assegni alle famiglie ed altre provvidenze, che devono essere attribuite per concorso.

AGENDA 2030

Obiettivo n.9 dell'Agenda 2030 "IMPRESA, INNOVAZIONE, INFRASTRUTTURE"



Individuale



A coppie



In plenum



GOAL 9 - AGENDA 2030 TECNOLOGIA E ...FANTASIA!

OBIETTIVI

“Costruire una infrastruttura resiliente e promuovere l’innovazione ed una industrializzazione equa, responsabile e sostenibile.”

Conoscere l’Obiettivo n.9 dell’Agenda 2030 e sviluppare la consapevolezza che ognuno di noi possa contribuire alla sua realizzazione.

BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

www.asvis.it

unric.org/it/agenda-2030

asvis.it/global-goals-kids-show-italia



Individuale



A coppie



In plenum



1a.



Leggi le attività proposte nella tabella e indica con una crocetta se si possono svolgere utilizzando:

- solo carta e penna (o ad esempio quaderni, libri, matite etc.);
- solo tecnologia digitale (ad esempio computer, tablet, smartphone, videocamere digitali etc.);
- sia carta sia tecnologia digitale.

ATTIVITÀ	Solo carta e penna	Solo carta e penna	Sia carta sia tecnologia digitale
Fare i compiti			
Scrivere una lettera			
Fare i calcoli			
Scrivere alla lavagna			
Fare una ricerca			
Parlare con una persona distante			

1b.



Confrontatevi con la classe motivando le vostre risposte e, con l'aiuto dell'insegnante, fate una sintesi delle risposte alla lavagna.



2a.

Completa la tabella scrivendo sia per la voce "a scuola" sia "a casa":

- che cosa fai abitualmente con il computer(pc), con il tablet o lo smartphone;
- con chi lo fai.



	Che cosa fai con pc/tablet/ smartphone?	Con chi lo fai?
A scuola	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>
A casa	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>

2b.

Confrontate le vostre risposte con la classe e, con l'aiuto dell'insegnante, riflettete sulle azioni più comuni.





3a.

Leggi l'introduzione al video che tra poco guarderemo insieme, e indovina a quale Obiettivo dell'Agenda 2030 è dedicato. Aiutati con le icone degli Obiettivi dell'Agenda 2030!



INTRODUZIONE

Le invenzioni sono divertenti e ci permettono di scoprire e fare cose nuove ma molte persone nel mondo vivono senza queste cose o non sanno come funzionano. Sarebbe bello se tutti potessero utilizzare tutte le invenzioni intelligenti disponibili!



Obiettivo n. _____

3b.

Guardate il video e verificate la correttezza della vostra ipotesi.



<https://youtu.be/Vpa7CE8QCiA>



4a.

Leggete la definizione del Goal 9 e, con l'aiuto dell'insegnante, cercate nel dizionario le parole delle quali non conoscete il significato.

**GOAL 9 "IMPRESE, INNOVAZIONE, INFRASTRUTTURE"**

Il Goal 9 ha gli obiettivi di: diffondere a quante più persone possibile le invenzioni tecnologiche che possono migliorare la qualità della vita; garantire a tutti l'accesso a internet, sviluppare le infrastrutture dove mancano e rendere le infrastrutture che già esistono più sostenibili per l'ambiente.

5a.

Fate con una crocetta sulla casella relativa agli strumenti tecnologici digitali presenti nella vostra scuola.



1. Aula informatica		5. Computer portatili	
2. Lim in tutte le classi		6. Macchina fotografica digitale	
3. Lim in una classe della scuola		7. Registratore vocale	
4. Tablet		8. Casse digitali audio	

5b.

Carolina dice "sarebbe bello che tutti potessero utilizzare le invenzioni disponibili per imparare e per divertirsi insieme". Pensate agli strumenti dell'attività 5a e discutete insieme, con l'aiuto dell'insegnante, sul perché è bello e giusto che tutte le bambine e i bambini abbiano a disposizione questi strumenti nelle scuole di tutto il mondo.





6a. Quale suggerimento ci dà Carolina per aiutare le persone a conoscere questi strumenti tecnologici digitali?



6b. Confronta la tua risposta con la classe.



7a. Pensa ad una cosa che potresti insegnare ai tuoi familiari utilizzando uno strumento tecnologico digitale e pensa ad una cosa che invece vorresti imparare tu da loro.



Cosa posso insegnare (con pc/tablet/smartphone)	<hr/>
Cosa posso imparare a fare (con pc/tablet/smartphone)	<hr/>

7b. Confrontate le vostre idee con la classe e, con l'aiuto dell'insegnante, sistemate in due liste tutte le cose che potete insegnare con le tecnologie e tutto ciò che vorreste imparare a fare.





8a. Intervista un tuo familiare utilizzando le domande che trovi nel riquadro.



Qual è l'invenzione tecnologica che ti ha cambiato di più la vita?
Perché?

Quale invenzione, che ancora non c'è, ti piacerebbe che venisse inventata?
Perché?

8b. Con l'aiuto di un familiare, riprendi l'intervistato/a con la video-camera dello smartphone (o del pc o di altro dispositivo digitale) mentre risponde alle domande dell'intervista e, dopo aver scaricato l'intervista, inviala all'insegnante.



8c. Con l'aiuto dell'insegnante, presentate le vostre video-interviste alla classe.





8d. Con l'aiuto dell'insegnante montate insieme le video - interviste e caricatele sulla classroom della vostra classe (oppure sul sito della scuola) e mostratele poi ai vostri familiari.



9a. *Usa la fantasia per ...sostituire la tecnologia!*
Guardate l'immagine e rispondete alle domande.



Chi sono i protagonisti dell'immagine?	_____
Cosa stanno facendo?	_____
Cosa utilizzano al posto dello smartphone?	_____
Che sentimento vi suscita questa immagine?	_____



9a. Confrontate le vostre risposte con la classe.



10a. Dividete la classe in tre gruppi. Ogni gruppo costruisce/sceglie un oggetto che possa rappresentare uno strumento tecnologico digitale e crea una piccola scenetta per mostrarne l'uso.



A gruppi

10b. Ogni gruppo presenta la scenetta davanti alla classe.



11a. Per parlarci a distanza utilizziamo lo smartphone ma per telefonarci da vicino utilizziamo il ...telefono senza fili!
Dividete la classe in due file ordinate e giocate al telefono senza fili: l'ultimo di ognuna delle due file dice una parola (la stessa per entrambe le file) nell'orecchio del/la bambino/a nella posizione successiva, che a sua volta la dirà nell'orecchio del compagno/a che si trova davanti, fino ad arrivare al primo della fila.



A gruppi