

# Implementazione del materiale di Save&Game

## Di cosa si tratta?

Imparare a implementare le risorse realizzate nel progetto Save and Game nella propria pratica quotidiana.

## Perché potrebbe essere utile?

Il progetto offre materiale pronto per l'uso per parlare di cambiamenti climatici e sostenibilità ai giovani.

## Chi è coinvolto nella sua attuazione?

Operatori giovanili, insegnanti, educatori e giovani tra i 15 e i 25 anni.



### Breve descrizione

Le risorse del progetto Save and Game comprendono: 1 guida di formazione sull'educazione alla sostenibilità, 2 quiz online, 12 poster d'azione, 3 Escape Room, 1 Database di strumenti per creare il proprio Escape Game, 13 schede d'azione, 10 schede di buone pratiche e 3 tutorial.

### Suggerimenti

- Utilizzate i quiz per introdurre una discussione sulle abitudini di consumo sostenibile e sull'eco-ansia.
- Preparate una breve attività introduttiva sul tema dell'Escape Room che volete realizzare, in modo che i ragazzi abbiano già delle conoscenze quando entrano nel gioco. Oppure utilizzate il gioco per introdurre un argomento che affronterete in una lezione o in un'attività.
- Stampate i poster delle azioni e appendeteli alla parete per farli vedere ai ragazzi. Chiedete loro di scegliere un nuovo argomento legato alla sostenibilità e di crearne uno proprio.

### Fare!

Provate le Escape Room con i vostri ragazzi, osservate cosa è piaciuto e cosa non è piaciuto e usate queste osservazioni come ispirazione per creare il vostro gioco con l'aiuto del nostro Database di strumenti.

### Non fare!!

Non dimenticate la fase di debriefing dopo l'Escape Room. È lì che vengono elaborate tutte le conoscenze importanti! Non utilizzate nessuna delle nostre risorse senza fornire un contesto e una spiegazione.