

NUMERO #2 – 9/2022

GET UP!

La newsletter ufficiale dei partner del progetto
GET UP! per tenervi aggiornati



IN QUESTO NUMERO

IL PROGETTO GET UP!

OBIETTIVI

IL PRIMO

TRANSNATIONAL MEETING

COSA SUCCEDDE ADESSO?

I PARTNER

In ogni passeggiata con
la natura si riceve molto
di più di quello che si
cerca.

(John Muir)



GET UP!: stato del progetto

*a cura di Fundación de la C.V. para
una economía baja en carbón*

Siamo tornati con una nuova newsletter! Dall'ultima abbiamo continuato a lavorare allo sviluppo del progetto, non solo nelle attività di gestione, ma anche in quelle di formazione e nell'elaborazione del risultato chiave del progetto: il **serious-game sulla gestione del Parco**.

Che cosa abbiamo ottenuto finora? I report sui Parchi sono stati completati, insieme ad alcune interviste al personale. Inoltre, l'IES Jérica-Viver ha ideato un'attività con gli studenti per studiare e cercare informazioni sui minerali che si possono trovare nel Parco Sierra de Espadán.

Allo stesso tempo, la Fondazione ha visitato il centro della Sierra de Espadán, mentre il Gymnasium Karola Stura è entrato in contatto con il Direttore dell'Amministrazione dell'Area Paesaggistica Protetta, e InEuropa, eco&eco e l'Ente di Gestione per i Parchi e la Biodiversità hanno lavorato sulla ricerca relativa al Parco Regionale dei Cento Laghi.

Inoltre, tutti i partner si sono recati in Islanda per un meeting di due giorni. Durante l'incontro, oltre a discutere lo stato di avanzamento del progetto, controllare gli indicatori e pianificare le azioni future, abbiamo avuto la possibilità di porre domande al Park Ranger del Parco Nazionale Snæfellsjökull e di visitare diversi punti di interesse del parco.

Oltre a ciò, è stata completata la prima formazione per il personale. I partecipanti hanno appreso il **processo di gamification** e abbiamo testato una versione del gioco come gioco da tavolo. Durante questo incontro siamo stati in grado di comprendere al meglio le peculiarità del gioco, così da capire cosa includere al suo interno al fine di renderlo un serious-game con finalità educative.

Attualmente stiamo sviluppando digitalmente il gioco. Dopo aver discusso di diverse attività, di ciò che deve essere incluso e di ciò che può essere tralasciato, Danmar Computers si è messa a lavoro per renderlo possibile. Presto i partner saranno in grado di effettuare i primi test digitali su uno dei quattro parchi, il Parco Cento Laghi.



OBIETTIVI

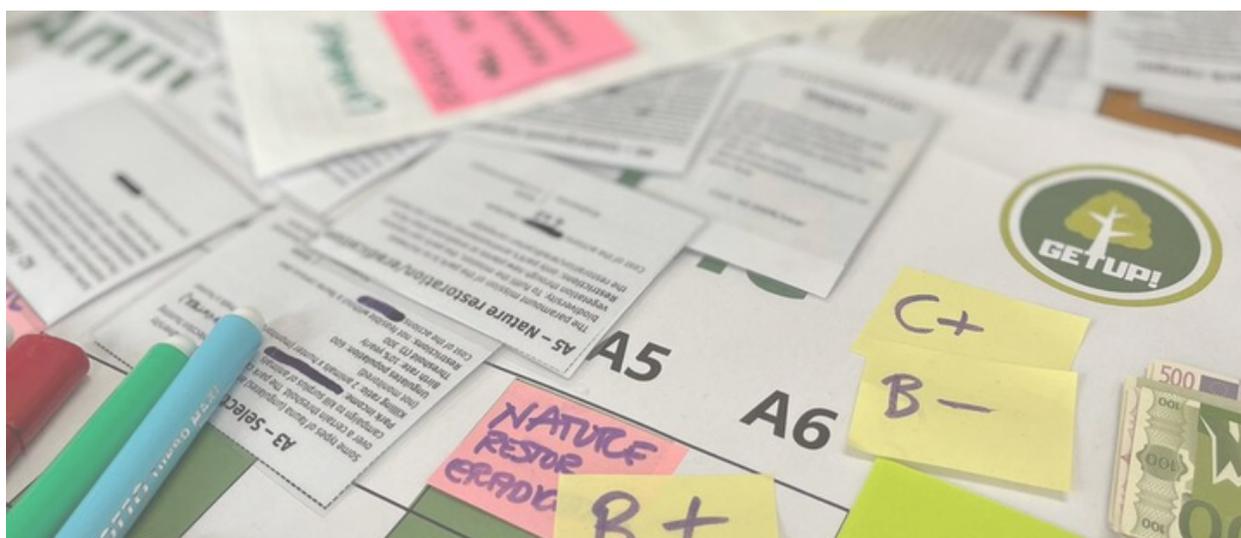
a cura di Fundación de la C.V. para una economía baja en carbón

Gli obiettivi del progetto GET UP! sono:

1. Gamification innovativa e digitale come strumento educativo per le scuole superiori su parchi e ambiente.
2. Promozione della tutela della biodiversità e dei parchi naturali come valore sociale ed educativo del patrimonio culturale europeo, con forti connessioni con la creazione di posti di lavoro e la crescita economica.
3. Rafforzamento del profilo delle professioni didattiche con nuove competenze e conoscenze in materia di strumenti digitali e gamification.

TIMELINE





LTTA1 a Bologna, Italia

a cura di InEuropa SRL and eco&eco

Il 17 e 18 maggio, 16 partecipanti provenienti dalle 8 organizzazioni che sono parte del progetto si sono incontrati a Bologna, in Italia, per il primo Learning, Training Teaching Activities (LTTA) del progetto GET UP!. In particolare, hanno partecipato insegnanti di scuole secondarie superiori e gestori di parchi naturali provenienti dai 5 Paesi partner del progetto: Islanda, Italia, Slovacchia, Spagna (leader del progetto) e Polonia. La formazione si è svolta presso la sede di uno dei partner del progetto: eco&eco, Economia e Ecologia srl.

L'obiettivo della formazione era quello di definire gli step principali per lo sviluppo del gioco educativo per la gestione appropriata dei parchi naturali, e di raccogliere input che potessero migliorare il gioco seguendo le esigenze di formazione educativa relative ai curricula scolastici e al ruolo degli insegnanti nel processo educativo.

Prima dell'incontro, eco&eco e InEuropa hanno preparato una versione da tavolo del gioco. I partner sono stati divisi in due gruppi - uno comprendente esperti in materia di parchi naturali e l'altro insegnanti ed esperti di educazione - in modo che ogni gruppo potesse portare le proprie idee e prospettive sul gioco. Questa attività si è rivelata molto efficace, poiché tutti i partner hanno suggerito possibili utili input per migliorare la qualità del gioco.

Dopo queste attività, il partenariato si è concentrato sulla definizione degli step futuri verso lo sviluppo del gioco e ai partner è stato chiesto di raccogliere informazioni su ciascun parco nazionale, per poterle poi consegnare a Danmar Computers, che le avrebbe utilizzate come fonte per lo sviluppo della prima demo digitale del gioco.

"È emozionante testare il gioco e rendersi conto di come possa essere applicato alle sfide reali che incontriamo quando ci si prende cura della biodiversità, come nel caso dei parchi nazionali".



Incontro transnazionale in Islanda

a cura dell'Environment Agency of Iceland

Il secondo Incontro Transnazionale del Progetto (TPM) si è svolto in Islanda dal 21 al 22 giugno. All'incontro hanno partecipato tredici persone provenienti da sette partner. Il primo giorno è stato dedicato ad riunione sulla pianificazione che si è tenuta presso l'ufficio dell'Agenzia per l'ambiente islandese, a Reykjavik.

Durante l'incontro i partecipanti hanno affrontato diversi argomenti: lo stato del progetto, il controllo del budget e i prossimi incarichi e attività.

- Il team di InEuropa ha esaminato la disseminazione e la comunicazione del progetto.
- Il team di eco&eco si è dedicato allo sviluppo del gioco e ha presentato 14 suggerimenti ideati dopo il test del game tenutosi in una scuola di Modena.
- Danmar Computers ha invece presentato lo sviluppo della parte digitale del gioco.

Infine sono stati discussi i prossimi step del progetto, come il prossimo incontro che si terrà in Polonia dal 17 al 19 ottobre.

Il secondo giorno il gruppo si è recato in gita a Snæfellsjökluþjóðgarður, ovvero al Parco Nazionale di Snæfellsjökull, per conoscere le sue peculiarità e quella della natura islandese. Questa attività ha dato ai partner un'idea più chiara delle differenze tra i parchi dell'Europa meridionale e quelli nordici.

Alla fine della giornata abbiamo visitato la grotta di Vatnshellir accompagnati dal capo ranger del parco. Una giornata lunga, ma indimenticabile!

Lo sapete che Snæfellsjökull significa "il ghiacciaio di Snæfell"? Jökull significa ghiacciaio in islandese.

COSA SUCCEDDE ADESSO?

LTTA C2 IN POLONIA

a cura dell'Environment Agency of Iceland

Dal 17 al 19 ottobre i partner del progetto si incontreranno presso la sede di Danmar Computers a Rzeszów, in Polonia, per proseguire con lo sviluppo del gioco.

Ogni partner porterà la propria esperienza in materia di conservazione della natura, di funzionamento dei parchi, di attività di educazione ambientale, di educazione secondaria, di gamification e di strumenti digitali e di gamification. Tutto ciò al fine di definire le caratteristiche principali della progettazione e dello sviluppo dello strumento educativo, ovvero il gioco.

Il gioco educativo, cioè l'IO4, al momento di questo evento sarà sulla buona strada verso la sua finalizzazione. Infatti, il partner responsabile del suo sviluppo presenterà il gioco, che verrà testato dai partner e potrà essere eventualmente modificato.



ATTIVITÀ FUTURE

a cura di Fundación de la C.V. para una economía baja en carbón

Una volta completato l'LTTA2, entreremo nell'ultima fase del progetto.

Il TPM3 e l'LTTA3 con gli studenti sono previsti per febbraio ed essendo entrambi nella stessa settimana si potrà avere un'attività comune in cui gli studenti proveranno la versione pilota del gioco e i partner del progetto analizzeranno i loro feedback.

Presto vi faremo sapere lo sviluppo e i risultati delle attività. Aspettate la nostra terza newsletter!

Segui i
progressi
con noi!



@getupproject2020



GET UP



<https://getup.erasmus.site/>

PARTNER

low   L
 carbon  C
 economy[®]  E

FUNDACIÓN DE LA C.V. PARA UNA ECONOMÍA BAJA EN CARBÓN

La Fondazione spagnola, il cui nome significa “economia a basse emissioni di carbonio”, è impegnata nella sensibilizzazione sul tema dell’impegno ambientale, in progetti relativi alle energie rinnovabili e nel trovare soluzioni tecniche per raggiungere la sostenibilità.

IN EUROPA

Società italiana che fornisce informazioni, assistenza tecnica e formazione riguardo alle politiche comunitarie e ai programmi europei. Tra le varie attività volte, InEuropa lavora per aumentare la conoscenza e la consapevolezza verso le sfide climatiche ed i cambiamenti comportamentali, sviluppando percorsi di formazione sperimentali non formali.



GYMNAZIUM KAROLA STURA



Scuola secondaria slovacca per studenti dagli 11 ai 19 anni, situata ai piedi dei Piccoli Carpazi. Circa 300 studenti frequentano questa scuola ogni anno e circa 30 docenti insegnano a tempo pieno. La scuola fornisce un’istruzione generale che include lingue straniere, storia, studi sociali, scienze e prepara gli studenti per le università in Slovacchia e all’estero.

DANMAR COMPUTERS

Società privata polacca che opera nel campo dell’informatica e offre formazione professionale nel settore. Ha una grande esperienza nello sviluppo di applicazioni per il web e gli smartphone usate per scopi educativi. Vanta inoltre un’esperienza pluriennale in progetti europei.



ECONOMIA & ECOLOGIA S.R.L.



Società italiana che opera nei settori della ricerca economica e della consulenza per la gestione e l'interpretazione delle risorse locali. Si occupa di ambiente da diversi punti di vista e settori: sviluppo locale, economia rurale e turismo sostenibile; economia industriale; tecnologie ambientali, gestione dei rifiuti, cambiamenti climatici, studi energetici, ecc.

ENTE DI GESTIONE PER I PARCHI E LA BIODIVERSITÀ EMILIA OCCIDENTALE

Ente pubblico italiano che si occupa della salvaguardia della natura e della biodiversità, della valorizzazione del patrimonio naturale e del miglioramento delle condizioni di vita delle comunità locali. L'Ente gestisce un'area naturale di 52.000 ettari che include cinque parchi regionali, quattro riserve naturali e undici siti della Rete Natura 2000 in un territorio di 22 comuni tra le province di Parma e di Piacenza.



UMHVERFISSTOFNUN



L'Agenzia per l'Ambiente islandese opera sotto la direzione del Ministero dell'Ambiente e delle Risorse Naturali. Il suo ruolo consiste nella promozione della tutela e dell'uso sostenibile delle risorse naturali islandesi, ma anche nella promozione del bene comune per garantire un'ambiente sano e beni di consumo sicuri.

IES JÉRICA-VIVER

IES Jerica-Viver è una scuola secondaria pubblica costruita nel 2005. Fornisce servizi educativi alla parte nord-occidentale della regione dell'Alto Palancia, un gruppo di 13 comuni, più altri 2 nell'Alto Mijares (Villanueva de Viver e Fuente La Reina). Questo ambiente particolare e privilegiato permette il contatto con la natura.

Conta circa 240 studenti e 40 insegnanti, con istruzione secondaria, diploma di maturità e un corso di formazione professionale di base.



"Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. 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."