

NUMERO #3 – 3/2023

# GET UP!

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



## IN QUESTO NUMERO

LO STATO DEL PROGETTO

OBIETTIVI

IL TERZO LTTA

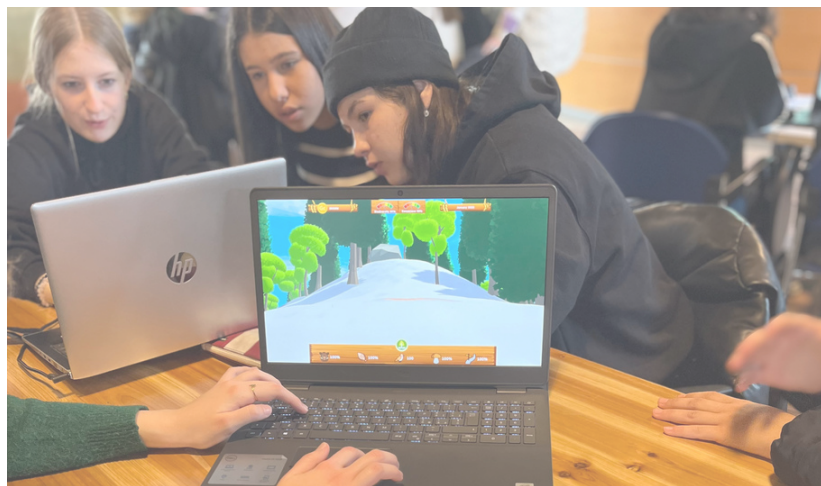
TRE GIORNI IN ITALIA!

TRANSNATIONAL MEETING

COSA SUCCEDA ADESSO?

I PARTNER

La natura non è  
un posto da  
visitare.  
E' casa.  
(Gary Snyder)



## GET UP!: stato del progetto

*a cura di Ente di Gestione per i Parchi e la Biodiversità Emilia Occidentale (EPEO)*

Mentre il progetto si avvicina alla conclusione, eccoci con una nuova newsletter! Abbiamo continuato a lavorare allo sviluppo del progetto, non solo nelle attività di gestione, ma anche in quelle di formazione e nell'elaborazione del principale risultato del progetto, **il gioco educativo**. Ma soprattutto abbiamo affrontato il passo più importante: **la prova del gioco con gli studenti**.

Durante la seconda attività di formazione del progetto (LTTA C2), tenutasi in **Polonia dal 17 al 19 ottobre 2022**, i partner hanno analizzato e discusso gli aspetti che potevano essere migliorati nel gioco, al fine di renderlo il più realistico possibile in relazione alle attività di gestione di un parco. Un volta conclusa l'attività, Danmar Computer ha cominciato a lavorare all'aggiornamento del gioco.

**La versione beta del gioco**, incentrata sul Parco regionale dei Cento Laghi, era quindi pronta per il test con gli studenti, previsto per lo scorso febbraio in Italia. Al test hanno partecipato non solo le scuole partner del progetto (IES Jérica-Viver e Gymnasium Karola Stura), ma anche due scuole italiane, coinvolte nell'attività da InEuropa ed EPEO. È stata un'esperienza fantastica!

Inoltre, gli studenti di IES Jérica-Viver e Gymnasium Karola Stura hanno soggiornato in Italia per tre giorni e hanno avuto l'opportunità di sperimentare direttamente, attraverso visite sul campo, i Parchi regionali italiani gestiti da EPEO.

Dopo il test con gli studenti, i partner si sono riuniti per **l'ultimo incontro transnazionale di progetto (TPM 3)**. Per prima cosa hanno considerato con attenzione il feedback fornito dagli studenti sul gioco e, a partire da questo feedback, hanno definito cosa cambiare e migliorare. Poi l'incontro è proseguito con la presentazione e la condivisione delle attività finali e di rendicontazione.

Alla fine di marzo si svolgeranno gli **Eventi di Presentazione dei Risultati** in Italia e in Spagna per la presentazione del progetto e dei suoi risultati a un pubblico più ampio. Ad aprile il gioco sarà disponibile per tutti!



## OBIETTIVI

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

Gli obiettivi del progetto GET UP! sono:

- Gamification innovativa e digitale come strumento educativo per le scuole superiori su parchi e ambiente.
- 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.
- Rafforzamento del profilo delle professioni didattiche con nuove competenze e conoscenze in materia di strumenti digitali e gamification.

## TIMELINE





## LTTA C3 a Collecchio, Italia

### Test del gioco con gli studenti!

*A cura di EPEO, InEuropa srl and eco&eco srl*

16 febbraio: **85 studenti** provenienti dall'IES Jérica-Viver (Spagna), dal Gymnasium Karola Stura (Slovacchia), dal Liceo Scientifico Wiligelmo e dell'IISS Gadda (Italia) si sono incontrati a Collecchio (Parma), presso la sede di EPEO, per **testare la demo digitale del gioco GETUP!**.

**Per rendere più accattivante il test del gioco** e mantenere alto il livello di coinvolgimento degli studenti, si è deciso di introdurre l'elemento della competizione. Prima di iniziare il test, gli studenti sono stati divisi in squadre internazionali miste. Alle varie squadre è stato detto che, in base alle loro prestazioni, alla fine del test sarebbe stata stilata una classifica e il gruppo con la migliore prestazione avrebbe ricevuto un premio. Per valutare le prestazioni di ciascun gruppo, si è deciso di adottare un unico e semplice indicatore: il numero totale di mesi giocati. In altre parole, il gruppo in grado di giocare per il maggior numero di mesi possibile avrebbe vinto la competizione.

Il motivo di questa scelta è stato il seguente: mentre interpretavano il ruolo di gestori del parco, i gruppi di studenti dovevano prestare attenzione a tre diversi indicatori: **il budget, la biodiversità e il consenso**, facendo in modo che nessuno di essi scendesse a 0 o addirittura diventasse negativo; se ciò fosse accaduto, la sessione di gioco si sarebbe conclusa e si sarebbe dovuto ricominciare dal primo mese; pertanto, il gruppo in grado di giocare per il periodo di tempo più lungo sarebbe stato anche quello in grado di mantenere tutti e tre gli indicatori positivi per il maggior tempo possibile, dimostrando così di essere il miglior gestore del parco. Nel caso in cui due o più gruppi fossero riusciti a giocare per lo stesso numero di mesi, il vincitore sarebbe stato quello con la somma più alta di biodiversità e consenso (entrambi espressi in percentuale), cioè il gruppo in grado di garantire la più alta qualità al proprio parco.

**Dopo aver decretato il gruppo vincitore, a ogni studente è stato chiesto un feedback sul gioco attraverso questionari e interviste.**

# LTTA C3 a Collecchio, Italia

## La parola agli studenti!



"Mi è piaciuto il modo in cui abbiamo dovuto riflettere insieme sulle decisioni da prendere e agire come una squadra"



"Nel complesso amo molto questo tipo di giochi, fanno proprio al caso mio. Sono strumenti educativi e anche attività divertenti da fare. Questo gioco è esattamente questo ed è stato molto divertente giocarlo. Mi piace l'idea alla base di questo gioco"



"Mi è piaciuto lavorare in gruppo e poterci conoscere l'un l'altro. Inoltre, il gioco è stato veramente utile per imparare di più sulla biodiversità e su quanto essa sia importante"





## Tre giorni in Italia per gli studenti alla scoperta dei parchi

*Ente di Gestione per i Parchi e la Biodiversità Emilia Occidentale  
(EPEO)*

Gli studenti e gli insegnanti dell'IES Jérica-Viver (Spagna) e del Gymnasium Karola Stura (Slovacchia) sono stati in Italia per tre giorni, dal 14 al 16 febbraio 2023; i primi due giorni hanno visitato parchi naturali per vedere da vicino cosa significa la gestione delle aree protette. Durante la prima giornata hanno visitato il **Parco Regionale dello Stirone e del Piacenziano**, vicino a Salsomaggiore Terme (PR). Dopo un'attività interna con il personale del parco, volta a conoscere il sistema dei parchi italiani e le loro finalità, gli studenti hanno visitato il MuMAB - Museo del Mare Antico e della Biodiversità, un museo interattivo che permette di conoscere quest'area protetta di importanza internazionale per la paleontologia.

Il secondo giorno le scuole hanno visitato il **Parco Regionale dei Cento Laghi**, negli Appennini, dove gli aspetti naturali sono predominanti e la cui gestione implica un equilibrio tra la conservazione della natura e lo sviluppo sostenibile della popolazione residente.

Il terzo giorno, dopo il test del gioco, gli studenti hanno fatto tappa al centro visitatori del **Parco regionale del Fiume Taro**.

Tre giorni tra natura, esperienze interessanti e tanto divertimento!



# Incontro transnazionale in Italia

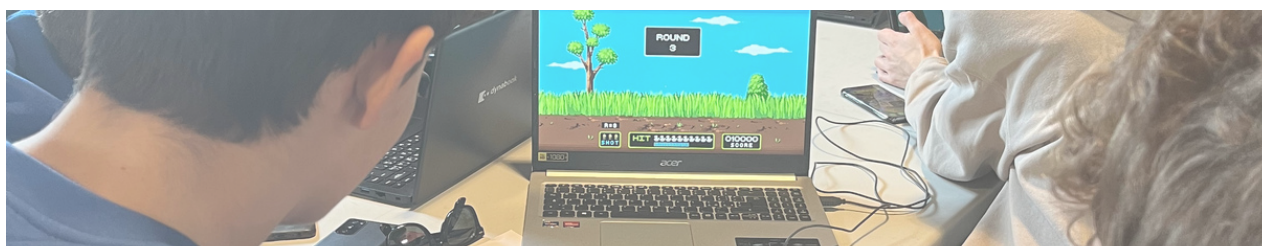
*A cura di Fundación de la C.V. para una economía baja en carbón (LCE)*

Il 16 febbraio si è svolto in Italia il terzo Meeting transnazionale del progetto (TPM 3). Siamo vicini alla conclusione del progetto!

Dopo aver svolto l'attività con gli studenti e aver testato il gioco per le ultime modifiche, i partner, riuniti tutti insieme, hanno analizzato lo **stato di avanzamento del progetto** e hanno discusso del potenziale dei risultati prodotti, assicurandosi di promuoverne l'utilizzo.

Per questo motivo, e pensando agli eventi di presentazione di risultati che si sarebbero svolti nei mesi successivi, i partner hanno parlato di come rendere fruibile e maggiormente comunicabile tutto ciò che è stato fatto, proponendo strategie per aumentare la diffusione dei risultati del progetto.

È stato un momento emozionante: i 24 mesi della durata del progetto non hanno dato vita solo a rapporti efficaci dal punto di vista professionale, ma hanno anche posto le basi per rapporti che si spera possano svilupparsi nel tempo anche da un punto di vista umano. Siamo sicuri che non si tratta di un addio, ma solo di un arrivederci!



## La fruibilità del gioco

*A cura di Danmar Computers*

Il gioco è adesso sviluppato al 100%! E, come tutti i risultati del progetto, è disponibile sul sito web.

Il gioco educativo digitale sulla gestione dei parchi naturali e la protezione della natura è stato progettato per sviluppare nei giocatori competenze chiave relative alla tutela della biodiversità e alle questioni ambientali.

È rivolto a studenti e insegnanti delle scuole secondarie ed è stato progettato per essere coinvolgente e interattivo, ma anche educativo. Il gioco, dopo le fasi di test, è ora disponibile all'indirizzo: [getup.erasmus.site/game/](http://getup.erasmus.site/game/)



# COSA SUCCEDDE ADESSO?

## EVENTI MOLTIPLICATORI

*A cura di EPEO, InEuropa SRL, eco&eco and LCE*

Giovedì **30 marzo** si terrà presso lo Europe Direct di **Modena (Italia)**, dalle 14.30 alle 17.00, **l'evento di presentazione dei risultati del progetto GET UP!** La prima parte dell'evento sarà dedicata alla presentazione del progetto e dei suoi risultati, messi a disposizione delle scuole. Seguiranno le testimonianze degli studenti della classe 2I del Liceo Scientifico Wiligelmo (Modena), che hanno avuto l'occasione di partecipare al testing internazionale del game, e che mostreranno ai partecipanti le funzionalità del gioco.



Lo stesso giorno, in **Spagna**, a partire dalle 18:00, Low Carbon Economy e IES Jérica-Viver terranno un evento in cui **presenteranno il gioco ad altre scuole ed educatori**, ma anche alle **famiglie**, al fine diffondere la consapevolezza che imparare giocando è possibile.



Il programma dell'evento è il seguente:

- **Introduzione:** il programma Erasmus+, le questioni ambientali e il progetto GET UP!, a cura di Jose V. Segarra Murria, Low Carbon Economy;
- **Attività a Collecchio:** esperienze e video di studenti, a cura di Silvia Clemente, IES Jérica-Viver;
- **Apprendimento basato sul gioco**, a cura di Vicente Javier Valls Martínez;
- **Il gioco di GET UP!:** come può essere implementato in classe, a cura di Mar Martín Fandós, IES Jérica-Viver.

Segui i  
progressi  
con noi!



@getupproject2020



GET UP



[getup.erasmus.site/](http://getup.erasmus.site/)



# PARTNER



## 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."*