



LABORATORIO GEAR MONKEY – GEA EDITION



Laboratori delle Idee Circolari

(WP1,2,3 del progetto “GEA – Giovani ed Educatori per l’Ambiente”)



GEAR MONKEY®

gearmonkey.it

Sul gioco:

Serious game che trasforma idee in progetti concreti

A cosa serve:

- Stimola la generazione di nuovi scenari d'impresa e idee innovative.
- Aiuta a individuare criticità nel raggiungimento degli obiettivi.
- Favorisce il pensiero laterale e strategico; sviluppa leadership emotiva ed empatia.
- Riduce i conflitti e abbatte le barriere comunicative.
- Promuove l'integrazione di idee e competenze in team multidisciplinari.
- Allena la capacità di storytelling, sintesi ed esposizione.

FACILITATORI



Rosaria Mestichelli

- *Formazione e Orientamento*



Leonardo Capitanelli

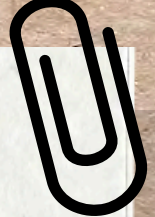
- *Sostenibilità e Innovazione*





OBIETTIVI DEL LABORATORIO

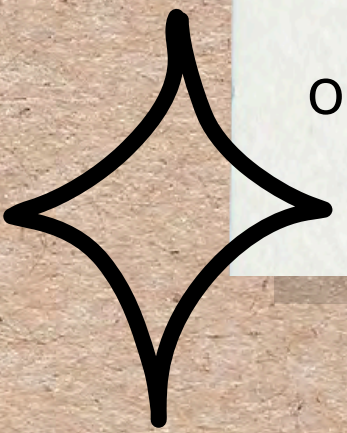


- **Promuovere partecipazione e responsabilizzazione**
 - **Educare alla sostenibilità e all'economia circolare (filiera alimentare)**
 - **Stimolare co-creazione e pensiero circolare**
- 

OUTPUT:

realizzazione di **MANIFESTI sulle "5 R" della sostenibilità e sull'uso consapevole degli alimenti**

Gli output consistono nella rappresentazione grafica/visiva (manifesto appunto) di ciò che i partecipanti hanno compreso sugli argomenti trattati. Questa attività trasforma la giocata in un vero momento di riflessione creativa e metacognitiva, ossia aiuta i partecipanti a mostrare ciò che hanno appreso, non solo a raccontarlo.



ATTIVITÀ



Realizzazione di n.7 TIPOLOGIE DI OUTPUT per i n.7 gruppi di lavoro (Istituti scolastici e CAG)

Uno a scelta per ciascun gruppo-classe:

1. **MAPPA MENTALE:** a mano libera o al pc, con possibilità di utilizzare un form consigliato dai Facilitatori.
2. **DISEGNO:** far portare fogli, matite, colori.
3. **COLLAGE:** far portare immagini, ritagli di giornale, post-it, ecc, preselezionati insieme ai partecipanti.
4. **STORYTELLING - RACCONTO/STORIA - ARTICOLO - FILASTROCCA.**
5. **STORYTELLING - FUMETTO.**
6. **SCHEMA A BLOCCHI:** Roadmap - Carta dei valori - Vademecum.
7. **ASSOCIAZIONI MENTALI:** idee - immagini - simboli - metafore.



Porteremo esempi di manifesti sul tema, oltre ad alcune immagini dalla rete.

Raccomandazioni

Giocatori

- Nominare un **moderatore** (uno/a dei partecipanti) per ciascun gruppo-classe o sottogruppo: leggere la carta, coordinare le attività ed esporre l'output delle giornate.
- Eventualmente nominare **referenti tecnici** per dividersi i compiti (es. per compilare la mappa mentale, per realizzare il disegno, assemblare il materiale, definire i dettagli ecc...)

Prof/Educatori

Ogni giocata di Gear Monkey lascia qualcosa: un'idea, una sensazione, una nuova consapevolezza. Insieme a voi vogliamo aiutare i partecipanti a trasformare tutto questo in un output grafico/visivo, ossia una rappresentazione di ciò che loro sentono e scoprono durante il laboratorio. La missione, quindi, è quella di creare ciò che meglio racconta il percorso di ciascun gruppo.

LE CARTE

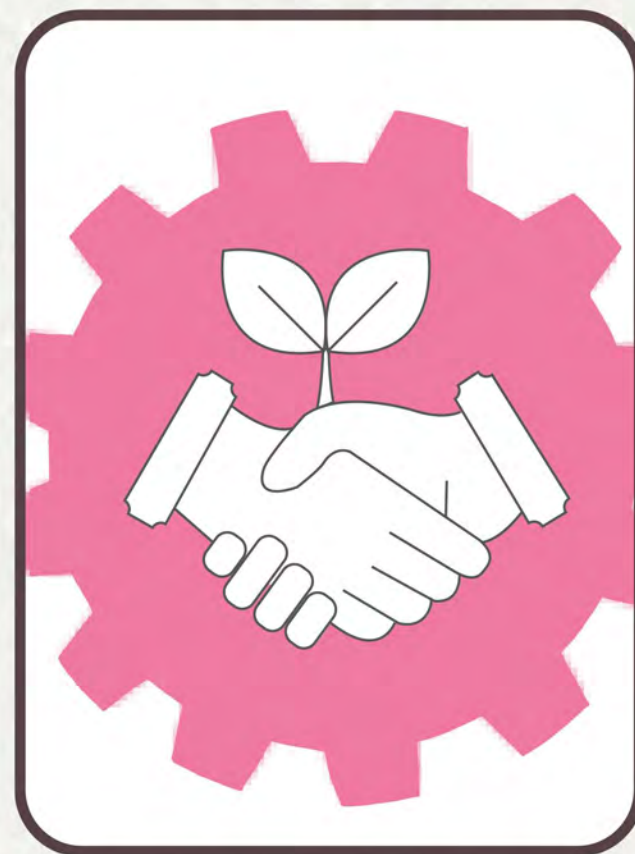
Le 4 categorie:

GERMOGLIO



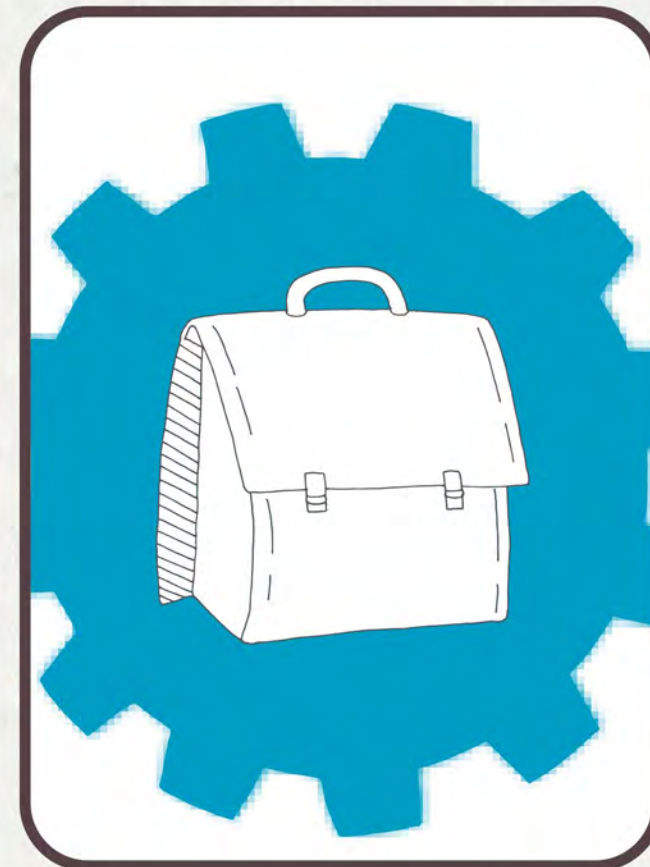
“Le 5 carte del cibo circolare”

MANI



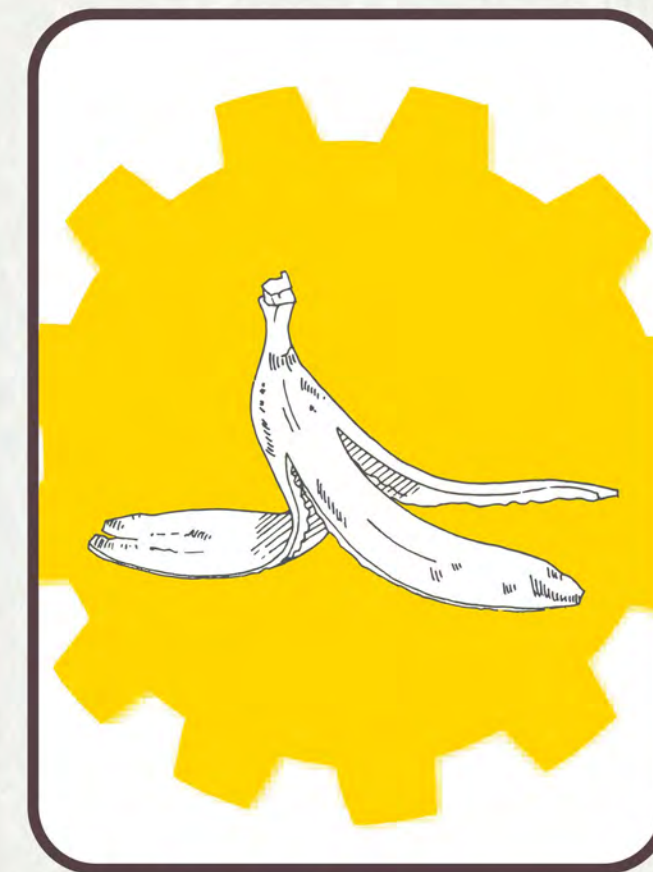
“Esplorazione: il viaggio del cibo”

VALIGETTA

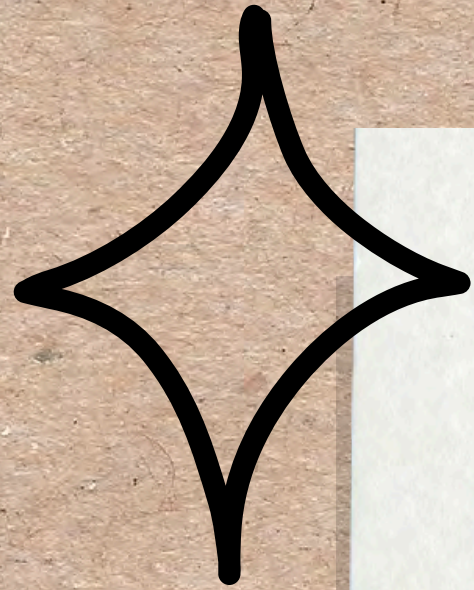


“Co-Creazione: cambiamo il gioco del cibo”

BANANA



“I Bastoni tra le Ruote del Pianeta”



Il gioco è la forma più alta di ricerca

A. Einstein

