

# SMARTPLAYCITY

## NELLA TUA SCUOLA



### LA SMART CITY, INCLUSIVA E CONDIVISA

Ogni città è intelligente, e lo diventerà sempre di più. Per fare una città smart ci sono tecnologie abilitanti che ne trasformano non solo l'infrastruttura civica ma anche la progettazione urbanistica e la concezione stessa della sua funzione di risposta ai nuovi bisogni della comunità che la vive.

Già oggi il benessere dei cittadini è garantito dalla gestione di infrastrutture digitali che si integrano con quelle naturali per offrire un sempre migliore equilibrio tra gli input e gli output dell'ecosistema cittadino. La gestione di energia, acqua, cibo, merci e materiali come input, e delle emissioni dal lato dell'output è affidata a sistemi informativi che rendono il tutto sempre più smart.

In questo quadro dinamico e di rapidi cambiamenti il fattore che rischia di restare indietro è conoscenza e capacità di usare, come cittadini, le possibilità della smart city. Tutto sta cambiando intorno a noi e bisogna non solo esserne consapevoli, ma farsi trovare preparati dai cambiamenti sempre più accelerati e smart.

È indispensabile acquisire le competenze alla smart city, facendole proprie con semplicità, in modo utile e funzionale, anche con il gioco e la sperimentazione nell'apprendimento. Così si diventa parte di una nuova intelligenza distribuita nella smart city e si cresce insieme come comunità civica in modo innovativo, inclusivo e condiviso.

Ma la tecnologia è utile ed efficace se chi la usa è in grado di coglierne le opportunità. Per rendere ecosostenibili e competitive le infrastrutture urbane è quindi necessario formare cittadini consapevoli, mostrando il lato positivo e quello costruttivo di un uso corretto e responsabile degli strumenti digitali, ormai così tanto presenti nella nostra quotidianità. Perciò è fondamentale portare nella scuola, culla dell'educazione e della formazione dei futuri cittadini, queste tematiche innovative, che devono essere proposte mediante attività inclusive e condivise per tutti gli studenti: infatti, "non esiste Smart city senza cittadini smart".

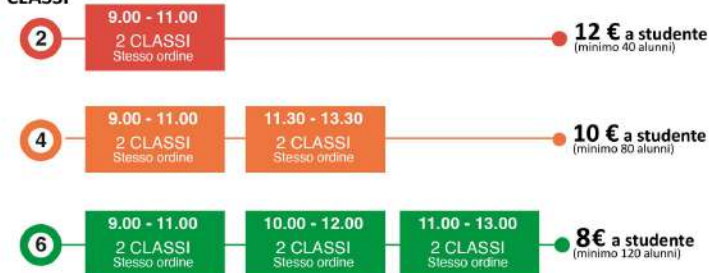
## I COSTI

Il percorso per ogni classe ha la durata di 2 ore.

1 ora di parte didattica e 1 ora di laboratorio di ricostruzione storica.

Il laboratorio creativo extra, ha la durata di 1 ora e costa 4€ in più a studente

### CLASSI



Il progetto deve essere realizzato con minimo 2 classi.

**PER INFORMAZIONI E PRENOTAZIONI**  
06 86921829 - 342 5135021



UNA PROPOSTA PER SCUOLE, ENTI, ISTITUZIONI E AGENZIE EDUCANTI, PROGETTI SOCIALI DI IMPRESA



[WWW.SMARTPLAYCITY.IT](http://WWW.SMARTPLAYCITY.IT)

"Non esiste Smart City senza cittadini Smart"

**GREEN PARK APS**

Via Michele Saponaro, 10 - 00143 - Roma  
info@greeparkaps.it - www.greeparkaps.it  
06 86921829 - 342 5135021





# A SPASSO PER LA SMART CITY IN MODO SMART

## LA NOSTRA METODOLOGIA

Il nostro progetto mira all'acquisizione di competenze metodologiche graduate attraverso una attenta analisi dei prerequisiti e delle operazioni richieste dalle attività. In questo modo lo studente acquisisce, durante il percorso, le seguenti competenze:

- Capacità progettuali e di pianificazione del lavoro
- Capacità di realizzare collegamenti interdisciplinare
- Competenze tecnologiche per la gestione dei dati rivelati
- Capacità di utilizzare in modo flessibile la nuova terminologia appresa
- Competenze tecnologiche e di coding dei robot

Raggiungendo gli obiettivi di:

- Imparare a lavorare in gruppo rispettando le regole
- Acquisire un metodo di lavoro e studio, dati degli obiettivi
- Acquisire capacità organizzative
- Sviluppare lo spirito di iniziativa e di problem solving
- Sviluppare e/o approfondire le competenze creative e innovative

## STEM

La nostra proposta è multidisciplinare, basata sulle discipline STEM combinate con l'urbanistica.



## SUPERVISIONE DIDATTICA

I percorsi didattici vengono svolti sotto la supervisione di Giovanni Vannini: progettista e consulente di comunicazione e formazione. Docente universitario di Digital Trend e Social Media, consulente di Digital Presence e progettista di Onlife Relations per imprese, istituti di ricerca, start-up e professionisti.

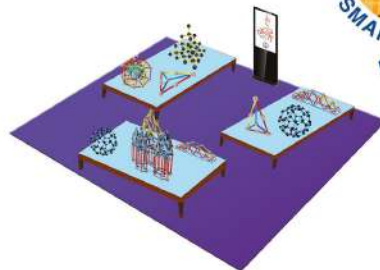


Tutte le attività sono sviluppate seguendo un modello pedagogico che coinvolge e realizza l'apprendimento attraverso l'esperienza dell'innovazione e la consapevolezza che per imparare si debba stare bene con se stessi e gli altri, perché le buone regole valgono dentro e fuori la rete.

## POSTAZIONE 1

### A SPASSO PER LA SMART CITY CON I ROBOT

Attraverso una card, gli studenti scopriranno la missione Smart da far compiere al proprio robot. La missione verrà completata con video didattici che saranno oggetto della scheda verifica di fine missione.



## POSTAZIONE 2

### COSTRUIAMO LA SMART CITY

Attraverso la costruzione attiva e dinamica del plastico e l'uso di visori per la realtà aumentata, gli studenti scopriranno tutti gli elementi che servono per rendere una città smart.



## POSTAZIONE 3

### ROBOT SOCCER / SCOPRIAMO IL CODING

Attraverso i nostri materiali didattici, tablet e robot, gli studenti scopriranno gli elementi fondamentali del coding per poter programmare un robot.



## POSTAZIONE 4

### SIAMO TUTTI CONNESSI IN MODO SMART

Attraverso il gioco "costruiamo" gli studenti impareranno, con il supporto di video-lezioni di esperti, il significato di una rete che connette tutto, con i suoi pro e contro.



**E**  
**S**  
**X**  
**T**  
**R**  
**A**

## POSTAZIONE 5

### AGENDA 2030

L'Agenda 2030 si propone di migliorare i tre campi dello sviluppo sostenibile: economico, sociale e ambientale, cioè, in altre parole, il benessere economico delle persone, l'attenzione alla salute delle persone e la cura del pianeta.



## POSTAZIONE 6

### CITTADINANZA DIGITALE

Il cittadino digitale è chi, grazie allo sviluppo di una qualificata serie di competenze, è capace di relazionarsi e avere un ruolo attivo, e responsabile sia nella comunità offline sia online su scala locale, nazionale, e globale.



**E**  
**S**  
**X**  
**T**  
**R**  
**A**

## TOTEM DIDATTICO

Tutta l'intelligenza digitale necessaria per un apprendimento rivoluzionario, tra tutorial didattici, verifiche digitali, video di esperti e tanto altro.



## LE MISSIONI DEI RAGAZZI

