

PLAY FOR THE FUTURE



Inventare giochi per immaginare un futuro sostenibile

CONCORSO NAZIONALE DI GAME DESIGN PER LE SCUOLE

EDUCARE ALLA SOSTENIBILITÀ

Il concorso porta i temi dell'Agenda 2030 dentro la classe e li trasforma in esperienze concrete. Gli studenti non si limitano a parlare di sostenibilità: la osservano, la comprendono e provano a trasformarla in un gioco.



FAVORIRE IL PENSIERO CRITICO



Progettare un gioco significa fare scelte, affrontare problemi e capire le conseguenze delle proprie decisioni. Gli studenti imparano così a osservare la realtà da punti di vista diversi e a ragionare sulle relazioni tra azioni, risorse e futuro.

UNIRE DIVERTIMENTO E APPRENDIMENTO

Il gioco diventa uno strumento per imparare facendo. Ideare, costruire e mettere alla prova un gioco permette agli studenti di acquisire conoscenze e competenze attraverso un'esperienza coinvolgente, concreta e motivante.



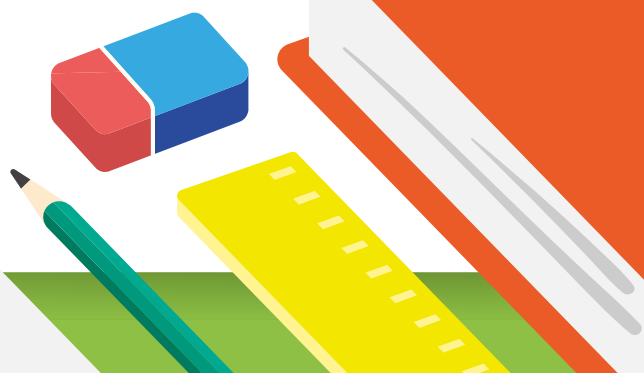
PROMUOVERE LA COLLABORAZIONE



Un gioco nasce dal confronto tra idee diverse. Lavorando insieme, gli studenti imparano ad ascoltare, discutere, negoziare le proprie scelte e trasformare un'idea individuale in un progetto condiviso.



www.energiatudica.it
info@energiatudica.it
tel. 3492159549



UN CONCORSO GRATUITO PER LE SCUOLE

Play for the Future è un progetto di Energia Ludica ASD rivolto alle classi della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado. Le classi saranno accompagnate nella progettazione e realizzazione di un gioco da tavolo dedicato ai temi della sostenibilità e dell'Agenda 2030.

CHI E' ENERGIA LUDICA

Energia Ludica ASD promuove il gioco come strumento di educazione, relazione e partecipazione. Attraverso laboratori, eventi e attività di gioco, accompagna bambini, ragazzi, famiglie e scuole a scoprire il valore del gioco come esperienza capace di far imparare, creare e stare insieme.

PARTECIPARE È GRATUITO

La partecipazione al concorso è completamente gratuita per le scuole.

Il percorso comprende:

- * presentazione del progetto alla classe;
- * indicazioni e materiali per la progettazione;
- * accompagnamento degli insegnanti;
- * realizzazione del prototipo;
- * raccolta e valutazione dei giochi;
- * mostra e giornate di gioco pubblico;
- * evento finale e premiazione.

LE TAPPE

ISCRIZIONI entro il 31 ottobre 2026

PROGETTAZIONE IN CLASSE da novembre a marzo

CONSEGNA DEI PROTOTIPI entro il 31 marzo 2027

VALUTAZIONE durante il mese di aprile 2027

MOSTRA E PLAYTEST PUBBLICO data da definire verso metà maggio 2027

FINALE E PREMIAZIONE durante la LUDO!week a maggio 2027.

COME PARTECIPARE

1. ISCRIVI LA CLASSE

Compila il modulo di iscrizione che trovi sul sito www.energialudica.it nella sezione Play for the Future entro il 31 ottobre 2026.

2. PROGETTA IL GIOCO

La classe sceglie un tema legato alla sostenibilità e sviluppa la propria idea.

3. COSTRUISCI IL PROTOTIPO

Gli studenti trasformano l'idea in un vero gioco da tavolo.

4. INVIA IL GIOCO

Il prototipo viene consegnato entro il 31 marzo 2027 per partecipare al concorso.

5. GIOCA E CONDIVIDI

I giochi selezionati saranno presentati al pubblico durante la mostra e le giornate di playtest.

UNA CLASSE. UN'IDEA. UN GIOCO. UN FUTURO DA IMMAGINARE.

INFO E ISCRIZIONI

dr. Alberto Segale
info@energialudica.it
tel. 349.2159549
www.energialudica.it

il TEMA: L'AGENDA 2030

Il concorso prende ispirazione dagli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite.

Gli obiettivi dell'Agenda 2030 affrontano questioni strettamente connesse alla vita quotidiana: acqua, energia, ambiente, città, consumi, cambiamento climatico, tutela delle risorse e qualità della vita.

LE AREE TEMATICHE

ACQUA

Conoscere, utilizzare e proteggere la risorsa più preziosa.

Il percorso affronta il valore dell'acqua, il ciclo integrato, il consumo responsabile, la tutela della risorsa e il rapporto tra acqua, ambiente e comunità.

Obiettivi Agenda 2030 collegati:

- 6 – Acqua pulita e servizi igienico-sanitari
- 12 – Consumo e produzione responsabili
- 13 – Lotta contro il cambiamento climatico
- 14 – Vita sott'acqua
- 15 – Vita sulla Terra

ENERGIA

Produrre, utilizzare e condividere l'energia del futuro.

Gli studenti potranno confrontarsi con temi quali fonti energetiche, risparmio, efficienza, energie rinnovabili, transizione energetica e rapporto tra energia e cambiamento climatico.

Obiettivi Agenda 2030 collegati:

- 7 – Energia pulita e accessibile
- 9 – Imprese, innovazione e infrastrutture
- 11 – Città e comunità sostenibili
- 12 – Consumo e produzione responsabili
- 13 – Lotta contro il cambiamento climatico

RIFIUTI E ECONOMIA CIRCOLARE

Da rifiuto a nuova risorsa.

La tematica invita a riflettere sulla quantità di rifiuti prodotti, sulla prevenzione, sulla raccolta differenziata, sul riciclo, sul riuso e sulla possibilità di progettare un'economia nella quale gli oggetti e i materiali possano avere più vite.

Obiettivi Agenda 2030 collegati:

- 11 – Città e comunità sostenibili
- 12 – Consumo e produzione responsabili
- 13 – Lotta contro il cambiamento climatico
- 14 – Vita sott'acqua
- 15 – Vita sulla Terra

CITTÀ, MOBILITÀ E SOSTENIBILITÀ

Immaginare le città in cui vorremmo vivere. Come ci muoviamo? Come utilizziamo gli spazi pubblici? Come possiamo rendere le nostre città più vivibili, sicure, accessibili e sostenibili?

Gli studenti potranno progettare giochi dedicati alla mobilità sostenibile, agli spostamenti, alla progettazione urbana, agli spazi comuni e alla qualità della vita nelle città.

Obiettivi Agenda 2030 collegati:

- 9 – Imprese, innovazione e infrastrutture
- 11 – Città e comunità sostenibili
- 12 – Consumo e produzione responsabili
- 13 – Lotta contro il cambiamento climatico

IL RUOLO DEGLI INSEGNANTI

Gli insegnanti accompagnano la classe nel percorso, favorendo la ricerca, il confronto e la collaborazione. Non è necessario essere esperti di game design. Energia Ludica mette a disposizione indicazioni e materiali di supporto per aiutare i docenti ad accompagnare gli studenti nelle diverse fasi della progettazione. Il ruolo dell'insegnante è soprattutto quello di facilitatore del processo creativo.