



Riassunto

RAWsiko – Le materie prime intorno a noi



Versione Digitale

Età di riferimento

Dai 10 anni in su



Facile







Parole chiave

Materie prime; Estrazione di minerali; Politica delle risorse; Sviluppo sostenibile.

Riassunto dell'attività



"RAWsiko – Materials Around Us" (RAWsiko DV) è un gioco educativo digitale sulla distribuzione delle materie prime critiche nel mondo, il loro utilizzo nelle tecnologie moderne e il perché l'accesso a esse è fondamentale. I giocatori vivranno in prima persona la complessità della fornitura di materie prime che esiste dietro ad alcuni dispositivi della vita quotidiana, come smartphone, schermi piatti e lampade, ma anche dietro ai piani per la transizione verso le risorse rinnovabili come celle solari, turbine eoliche e auto elettriche. Gli studenti possono giocare sia assieme in sessioni di gioco organizzate con tutta la classe, sia autonomamente nel loro tempo libero contro amici, familiari o altre persone connesse al gioco in remoto. RAWsiko DV viene offerto in più versioni: una Versione Online, per massimizzare la compatibilità con la maggior parte dei sistemi operativi e dei broswer, e Versioni con Client Dedicati, per massima performance e stabilità.

https://www.arraise.com/projects/rawsiko/index.html

Obiettivi di apprendimento



- Imparare l'economia circolare e le materie prime critiche.
- Comprendere la distribuzione delle materie prime critiche nel mondo.
- Conoscere gli usi e le applicazioni principali delle materie prime critiche.
- Essere consapevoli dell'importanza dell'avere accesso alle materie prime critiche per la produzione di dispositivi della vita quotidiana.









Riassunto



Abilità specifiche – Al termine dell'attività gli studenti saranno capaci di:

- Conoscere le principali applicazioni delle materie prime critiche in campo tecnologico e per la creazione di oggetti della vita quotidiana.
- Capire l'importanza economica delle materie prime critiche per tecnologia e questioni geopolitiche, e il perché le materie prime critiche siano così ricercate e possano essere causa di conflitti economici e militari.

ENGLISH MILENIA

Collegamenti interdisciplinari

- Geografia
- Politica
- Tecnologia
- Economia



Prerequisiti

Nessuno



Tempo necessario

• Almeno 30 minuti per partita

Strumenti: computer o dispositivi mobili, connessione a internet (per il gioco online).



Materiali di supporto all'apprendimento e all'insegnamento – Cosa si può trovare nel kit

- 1. Correlazione tra l'economia circolare, materie prime critiche e loro utilizzi
- 2. Istruzioni sia per accedere al gioco che per utilizzarlo (https://arraise.com/rawsiko/).

Autori



Lorenzo Forini, CNR-ISOF, lorenzo.forini@isof.cnr.it
Alberto Zanelli, CNR-ISOF, alberto.zanelli@isof.cnr.it
Armida Torreggiani, CNR-ISOF, armida.torreggiani@isof.cnr.it
Emilia Benvenuti, CNR-ISNM, emilia.benvenuti@ismn.cnr.it



