

Gioco Alp'Odyssey - Kit per animazione didattica

Questo kit è rivolto a insegnanti, referenti della transizione ecologica o facilitatori per l'animazione del gioco digitale Alp'Odyssey tra studenti dai 12 ai 17 anni (scuola secondaria di primo e secondo grado), seguita da un momento di attività e di confronto.

Contesto: Principio e svolgimento pratico

L'animazione del gioco digitale Alp'Odyssey può essere svolta in 3 tempi.

La **prima parte** riguarda la scoperta dei concetti di mobilità attraverso il gioco digitale Alp'Odyssey. Può essere affrontata in gruppo o in autonomia. Il gioco è disponibile gratuitamente, sia su computer (indirizzo) sia come applicazione mobile su AppStore (iPhone) e PlayStore (Android). È possibile scaricarlo dal codice QR (per la visualizzazione in classe, proporre solo il codice QR in modalità download).



La **seconda parte** consiste, a partire dall'esperienza digitale, nel formalizzare i concetti chiave della mobilità che sono alla base del gioco. A tal fine gli studenti alterneranno momenti di lavoro in piccoli gruppi e momenti di lavoro collettivo.

L'idea è quella di far emergere i concetti di "spostamento", "modalità di trasporto", "motivo di spostamento", "distanza" e "accessibilità dei mezzi di trasporto" per portare gli studenti a elaborare una loro definizione di mobilità.

La **terza parte** è la conclusione e consiste nel finalizzare i concetti affrontati e nell'evocare eventuali possibilità di intervento.

Le **schede di supporto** sono pensate come ausilio per tutta la fase di animazione del gioco.

Durata approssimativa dell'animazione, comprese le fasi del gioco online: 1 ora

Materiale necessario:

Per lo svolgimento del gioco in classe: un computer o un tablet con accesso a Internet per 4 o 5 studenti, oppure uno smartphone per 2 o 3 studenti. Se la fase di scoperta è prevista a domicilio, ogni studente dovrà poter utilizzare un computer o uno smartphone (a casa, in biblioteca, ecc.).

Per l'animazione in classe: una lavagna, post-it e penne/pennarelli per gli studenti.

ALP'ODYSSEY

Interreg



Cofinanziato per
l'Unione Europea
Cofinanziato
dall'Unione Europea

France - Italia ALCOTRA



Questo gioco beneficia del sostegno finanziario del Fondo europeo per lo sviluppo rurale dell'Unione europea, nell'ambito del progetto ALCOTRA-AMICI.

(ALP'ODYSSEY)

monunivertfr

Istruzioni da dare agli studenti:

1

Alp'Odyssey è un gioco d'avventura ambientato tra la Francia e l'Italia, dove ogni tragitto fa la differenza per preservare il nostro ambiente alpino.

In ogni avventura vi metterete nei panni del o della protagonista e lo/la aiuterete nella sua ricerca. Per riuscirci, il/la vostro/a protagonista incontrerà diversi interlocutori che lo/la aiuteranno a proseguire nell'avventura fornendogli/le informazioni o ponendogli/le domande o indovinelli. Per rispondere e proseguire nell'avventura, prestate molta attenzione.

Per passare da un interlocutore all'altro, dovrete spostarvi da un punto all'altro sulla mappa di ogni avventura. Ogni volta dovrete trovare la destinazione giusta e la soluzione giusta per raggiungerla. In alcuni tragitti vedrete siti e monumenti emblematici del territorio che verranno presentati dal/la vostro/a protagonista.

Nella fase finale, se sarete riusciti nell'impresa, vi verrà chiesto di formulare una risposta tra le diverse frasi che vi verranno proposte.

Giocherete per circa 20 minuti e affronterete insieme 2-3 avventure a scelta.

Prestate molta attenzione a tutti gli elementi. Torneremo in un secondo momento sui diversi elementi che avrete incontrato in gruppo.

Buona partita! Ci ritroviamo tra 20 minuti.

(se il gioco si svolge in classe, l'insegnante può intervenire per aiutare gli studenti a familiarizzare con il gioco)

(ALP'ODYSSEY)

monunivertfr

Far individuare le diverse modalità di trasporto

A.1

Obiettivo:

- Far pronunciare la parola "spostamento". Una volta pronunciata, scriverla nella parte in alto a destra della lavagna.
- Far pronunciare la parola "trasporto" (o modalità di trasporto). Una volta pronunciata, scriverla nella parte in alto a destra della lavagna.
- Far elencare le 6 modalità di trasporto proposte e scriverle alla lavagna. Far venire alla lavagna uno studente diverso ogni volta per fargli scrivere il mezzo di trasporto che ha citato. Elencarli



Istruzioni:

Nel gioco Alp'Odyssey, potete dirmi a cosa serviva la mappa? (risposta: a spostarsi, a scegliere una meta).

Come vi siete spostati sulla mappa?

(se gli studenti iniziano con l'elencare i tipi di trasporto utilizzati, fate in modo che nominino la categoria "modalità di trasporto").

Potete citarmi le 6 modalità di trasporto che vi sono state proposte?

monunivertfr

(ALP'ODYSSEY)

Combinazione di mezzi di trasporto

A.2

Obiettivo:

Essere consapevoli che a volte è necessario combinare più modalità di trasporto per effettuare uno spostamento. In questo caso si parla di "intermodalità".

Istruzioni:

Giocando, avete notato la tabella riassuntiva dopo ogni spostamento? A cosa pensate che serva? Cosa vi dice questa tabella sugli spostamenti?

Risposta:

Fa capire che uno spostamento può talvolta essere complesso e richiedere diverse modalità di trasporto. In generale, ogni spostamento inizia a piedi e finisce a piedi.

●	Basilica di Superga
●	12 km - 1 h 03 min
●	Stazione di Torino Porta Susa
●	34 km - 56 min
●	Stazione di Rivarolo Canavese
●	49 km - 1 h 33 min
●	Ceresole Reale

(ALP'ODYSSEY)

monunivertfr

Quota modale

A.3

Obiettivo: mostrare concretamente la differenza tra i possibili mezzi di trasporto per effettuare uno spostamento, a partire da un esempio concreto, ed evidenziare la proporzione tra le diverse modalità di trasporto.

Chiedere a uno studente o a una studentessa di dire quale mezzo di trasporto ha utilizzato per arrivare a scuola quel giorno. Assegnargli/le una posizione nell'aula e chiedere a tutti gli studenti che hanno utilizzato lo stesso mezzo di trasporto di unirsi a lui/lei.

Continuare così con gli altri studenti.

Istruzioni: Come siete venuti stamattina? Raggruppatevi nell'aula in base al mezzo di trasporto utilizzato. Alla fine dell'esercizio:

Qual è la modalità di trasporto più rappresentata? Quale la meno?

Confrontare i risultati con gli elementi sottostanti.

A titolo comparativo: L'indagine ADEME sulla mobilità ha fatto luce sulle modalità di trasporto utilizzate dagli studenti della scuola secondaria per andare a scuola.

- Trasporto pubblico: 50%
- Accompagnati in auto: 25%
- Tragitto a piedi: 19%
- Bici: 6% (ogni giorno), anche se gli studenti della scuola secondaria in possesso di una bici sono l'85%!

*Fonte: ADEME, Indagine sulla mobilità degli studenti, 2025 - estrapolazioni.

monuniversitfr

(ALPODYSSEY)

I motivi dello spostamento

B.1

Obiettivo: Individuare vari motivi di spostamento. I motivi da individuare sono:

- Tragitti casa-lavoro/casa-scuola (medie, superiori)
- Socialità (andare da parenti o amici)
- Tempo libero (attività sportiva, cinema, ecc.)
- Acquisti/servizi (fare la spesa, andare dal dottore, ecc.)
- Vacanze (partire per il fine settimana, fare un viaggio)

Istruzioni: Formare gruppi di 4-5 studenti (gruppi diversi da quelli del gioco, in modo da avere il maggior numero possibile di avventure all'interno di uno stesso gruppo). Chiedere agli studenti di confrontarsi per 3 minuti e poi di elencare le varie categorie di motivi di spostamento. Successivamente, invitarli a stilare un elenco di questi motivi, scrivendone uno su ogni post-it. Nelle vostre avventure, i motivi che vi hanno spinto a spostarvi sono stati molteplici. Potete citarli? Al termine del tempo a disposizione, chiedere a uno studente di ogni gruppo di andare alla lavagna e di leggere i post-it scritti, attaccandoli poi alla lavagna. *Aiuto: Potete aiutare gli studenti a riflettere a partire dagli esempi tratti dalle avventure del gioco.*

- Nell'avventura 1 Marina e Sébastien si incontrano a scuola (motivo casa-scuola).
- Nell'avventura 3 Mila va a trovare la nonna (motivo socialità)
- Nelle avventure 1 e 3 i personaggi si recano all'ufficio turistico, visitano un monumento o fanno un'escursione (motivo tempo libero)
- Nelle avventure 2 e 4 i personaggi cucinano o visitano una cantina di formaggi (motivo acquisti)
- In tutte le avventure avete visto attrazioni turistiche. Vi vengono venire in mente altre ragioni per spostarsi? (motivo turismo, viaggi)

Conclusioni: queste diverse ragioni costituiscono il "motivo" di uno spostamento. Scrivere alla lavagna la parola "motivo" e raggruppare i motivi proposti dai diversi gruppi di studenti in base alle categorie menzionate.

moniversitfr

(ALPODYSSEY)

Accesso alla mobilità

B.2

Obiettivo: Inserire la nozione di mobilità accessibile e far emergere gli ostacoli alla mobilità.

Istruzioni: Riformare i gruppi di studenti (gli stessi della scheda B - Motivi di spostamento). Chiedere agli studenti di confrontarsi per 3 minuti sulle situazioni in cui alcune modalità di trasporto sono state scartate. Cercare di individuarne i motivi. Al termine del tempo a disposizione, ogni gruppo presenta le proprie osservazioni agli altri, scrivendole su post-it e incollandoli alla lavagna. Scrivere l'espressione "Sfide della mobilità accessibile".

Gli ostacoli alla mobilità possono essere:

- Presenza o assenza di infrastrutture. Esistenza di una linea di autobus o di pullman per una certa destinazione, presenza di una stazione sul territorio, ecc.
- La frequenza: a volte una soluzione esiste, ma non corrisponde al bisogno. La frequenza del mezzo non è adeguata ai vincoli di orario dell'utente.
- Orografia e distanza: in una zona di montagna, andare in bici tutti i giorni è più complicato che in un'area urbana.

Altri ostacoli al di fuori del gioco possono essere:

- L'attrezzatura: Avere o meno una bici o la patente limita le possibilità di scelta.
- Il costo dello spostamento. A volte, il prezzo è un motivo per rinunciare a uno spostamento.

Conclusioni: A seconda delle persone e della conformazione dei territori, far emergere il concetto di accessibilità ai mezzi di trasporto come elemento chiave nella scelta del tipo di mobilità. Scrivere la parola "accessibilità" in alto a destra della tabella.

moniversitfr

(ALPODYSSEY)

Impatto della mobilità e dei nostri spostamenti

C.1

Obiettivo: Introdurre il concetto di impatto legato alla mobilità e, in particolare, quello di inquinamento emesso dai mezzi di trasporto, utilizzando l'indicatore di CO₂ equivalente presente nel gioco. Una volta individuato l'indicatore di CO₂ equivalente, spiegare di cosa si tratta e come si calcola.

Istruzioni: Nel gioco Alp'Odyssey un elemento cambia in modo diverso a seconda delle scelte di spostamento. Potete dirmi di cosa si tratta e cosa rappresenta?

Spiegazione: Si tratta della barra della CO₂ equivalente emessa in ogni tragitto. Quando ci spostiamo consumiamo energia: energia muscolare per camminare o andare in bicicletta, energia elettrica o carburante per le altre modalità di trasporto. Le modalità di trasporto che consumano carburante emettono anidride carbonica (CO₂) e altri gas inquinanti.

L'indicatore di CO₂ equivalente del gioco rappresenta i gas serra emessi durante gli spostamenti effettuati nel gioco. Più un veicolo consuma energia ad alto tenore di carbonio o fossile (estratta dal carbone), più emette CO₂ e più l'indicatore sale.



Questi gas sono noti come "gas serra". In altre parole, contribuiscono al riscaldamento climatico. Dato che i gas emessi hanno un potenziale di riscaldamento diverso, si parla di CO₂ equivalente. Quest'unità di misura viene utilizzata per esprimere l'impatto dei diversi gas sul riscaldamento globale come se fossero tutti CO₂. La CO₂ equivalente è quindi la quantità di CO₂ che avrebbe lo stesso impatto sul clima di una determinata quantità di un altro gas serra.

Ad esempio, il metano ha un "potenziale di riscaldamento globale" 30 volte superiore a quello della CO₂. 1 g di metano corrisponde quindi a 30 g di CO₂ equivalente.

moniversitfr

(ALPODYSSEY)

Modalità di trasporto e inquinamento

Obiettivo: Aumentare il livello di consapevolezza sull'ordine di grandezza delle emissioni di gas serra dei diversi mezzi di trasporto nella vita quotidiana. Per farlo, gli studenti sono chiamati a rappresentare un mezzo di trasporto e a schierarsi in linea. Per facilitare l'identificazione, ogni studente può scrivere il nome del mezzo di trasporto che rappresenta su un post-it e attaccarselo addosso.

Mezzi di trasporto possibili: pullman, aereo, autobus urbano, scooter, treno ad alta velocità, bicicletta, auto termica.

Istruzione 1: Ho bisogno di 7 volontari. Avete 2 minuti per classificare queste modalità di trasporto, dalla più inquinante alla meno inquinante. Ogni studente "impersona" uno dei mezzi di trasporto disponibili (elenco di cui sopra), dopodiché gli studenti devono mettersi in ordine, dalla modalità più inquinante a quella meno inquinante. Se il numero di studenti non consente di formare questi gruppi, uno studente sarà incaricato di mettere i suoi compagni in ordine.

NB: Per questa attività si tiene conto dell'impatto climatico legato all'utilizzo del veicolo e non a quello della sua produzione. Le cifre corrispondono alla CO₂ equivalente emessa per chilometro e per passeggero in uso in Francia (per maggiori dettagli, cfr. fonte ADEME).

Risposta:

Bici (0 g CO₂eq) < TAV (2,3 g CO₂eq) < Pullman (33 g CO₂eq) < Scooter (60,4 g CO₂eq) < Autobus urbano (114 g CO₂eq) < Auto termica (192 g CO₂eq) < Aereo (224 g CO₂eq)

monuniversitfr

(ALPODYSSEY)

Modalità di trasporto e inquinamento

Istruzione 2:

Le stesse persone dovranno ora dividersi in due gruppi: a seconda dell'energia utilizzata per gli spostamenti e dell'inquinamento generato, si distinguerà tra mobilità sostenibile, mobilità a ridotto impatto ambientale e mobilità più inquinante.

In base alla modalità di trasporto indicata sul post-it, gli studenti dovranno spostarsi su un lato o sull'altro dell'aula, dove da un lato ci saranno le forme di mobilità sostenibili e dall'altro quelle non sostenibili.

Risposta:

Sostenibili:



- Bici,
- TAV,
- Pullman,
- Autobus urbano

Non sostenibili:



- Scooter,
- Auto (termica),
- Aereo

monuniversitfr

(ALPODYSSEY)

Quiz sulle forme di mobilità e i mezzi di trasporto 1/2

Istruzioni:

Fare un quiz di tipo **vero** (news) o **falso** (fake news). Leggere una serie di affermazioni; gli studenti dovranno spostarsi da una parte all'altra dell'aula a seconda che ritengano che l'informazione sia vera o falsa.

In alternativa: permettere a uno studente di ogni lato di argomentare le proprie posizioni per far cambiare idea agli studenti dell'altro lato dell'aula.

Elenco delle domande:

- Gli spostamenti a piedi sono la prima modalità di trasporto utilizzata in Francia.
Falso. L'automobile è il mezzo di trasporto più utilizzato (il 63% degli spostamenti quotidiani). I tragitti a piedi si piazzano però al secondo posto (24% degli spostamenti), anche se rappresentano solo il 3% dei chilometri percorsi.

- Nei Paesi Bassi il 30% degli studenti della scuola secondaria (medie-superiori) usa la bici per andare a scuola.

Falso. Il 76% degli studenti va a scuola in bici. In Francia è solo il 4%.

monuniversitfr

(ALPODYSSEY)

Quiz sulle forme di mobilità e i mezzi di trasporto 2/2

- In Francia la maggior parte degli spostamenti sono tra casa e lavoro e casa e scuola.

Vero. Si stima che ogni giorno vengano effettuati 26 milioni di spostamenti casa-scuola.

- In Francia, i trasporti sono responsabili del 34% delle emissioni totali di gas serra di tutti i settori.

Vero. È il settore con il livello di emissioni più alto, davanti all'agricoltura (20%) e all'industria (17%).

- In città è generalmente più veloce spostarsi in bici che in auto.

Vero. Nell'intenso traffico cittadino, la velocità media di un'automobile è di 12 km/h, contro i 15 km/h di una bici.

- Il 73% dei giovani francesi tra gli 11 e i 17 anni non raggiunge i 60 minuti di attività fisica al giorno raccomandati per restare in salute.

Vero. Le modalità di trasporto attive, come gli spostamenti a piedi o in bici, contribuiscono a migliorare lo stato di salute.

monuniversitfr

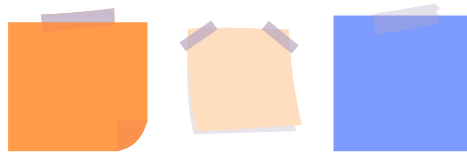
(ALPODYSSEY)

Avvio della discussione con l'obiettivo di intraprendere azioni singolarmente o collettivamente

Istruzioni:

Formare delle coppie. Gli studenti avranno a disposizione 5 minuti per scrivere un'idea su un post-it relativa ad azioni individuali o collettive che potrebbero essere messe in atto a casa, a scuola o in classe per promuovere forme di mobilità più sostenibili o più attive (non motorizzate).

Al termine dei 5 minuti, chiedere a uno studente per coppia di andare alla lavagna e presentare le idee del proprio gruppo, incollando i post-it sulla lavagna.



monuniversitfr

ALPODYSEY

Esempi di risposte

AZIONI INDIVIDUALI:

- Utilizzare modalità di trasporto meno inquinanti
- Fare spostamenti più brevi
 - Andare in vacanza o partire per un week-end in una meta più vicina a casa.
- Spostarsi meno spesso:
 - Limitare il numero dei viaggi di andata e ritorno, quando possibile
- Passare a nuove modalità di trasporto
 - Prendete la bici o l'autobus per andare a scuola
 - Privilegiare il treno all'aereo per andare in vacanza
- Optare per il car pooling

AZIONI COLLETTIVE:

- Organizzare un contest a tema "sfide della mobilità"
- Chiedere di installare dei parcheggi per biciclette nella propria città/scuola
- Chiedere di poter usufruire di workshop di iniziazione alla bicicletta o di riparazione di biciclette
- Fare una formazione sulla bici
- Chiudere le strade delle scuole al traffico automobilistico per renderle esclusivamente pedonali
- Organizzare un giro in bici con il miglior vestito in maschera/il miglior outfit
- Sensibilizzazione al car pooling

monuniversitfr

ALPODYSEY

Carta aggiuntiva

monuniversitfr

ALPODYSEY

Carta aggiuntiva

monuniversitfr

ALPODYSEY