

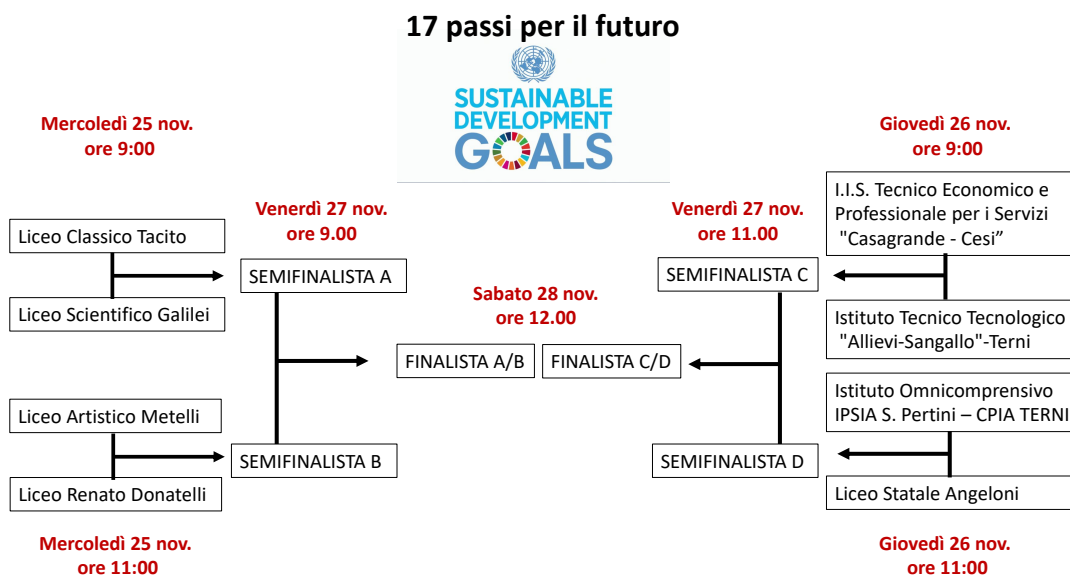


Aspettando SHARPER - la Notte Europea dei Ricercatori

17 passi per il futuro

Il quiz dell'Agenda 2030 con le scuole di Terni

Da mercoledì 25 novembre a sabato 28 novembre si terrà in occasione della Sharper Night - Terni un quiz tra gli studenti delle scuole secondarie della città dedicato alle tematiche inerenti l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile. Parlare di sviluppo sostenibile ai ragazzi è importante perché li rende attori in un percorso virtuoso di apprendimento da cittadini attivi. Conoscere i Sustainable Development Goals che le Nazioni Unite si sono impegnate a raggiungere entro il 2030 ha poi un valore per tutti, indipendentemente dall'età e dalla scuola frequentata. Ne va del nostro futuro! Per questo il Comune di Terni, l'Università degli Studi di Perugia, Psiquadro e Arpa Umbria hanno deciso di organizzare "17 PASSI PER IL FUTURO", un torneo online che vedrà coinvolte alcune classi dei 7 istituti secondari della città di Terni. La finale del torneo sarà trasmessa in diretta streaming su (diretta su www.sharper-night.it/sharper-terni e sui social). La classe/scuola vincitrice riceverà in premio dei libri sui temi scientifici e della sostenibilità.



Ad aprire la finale saranno l'Assessore alla Scuola del Comune di Terni, Cinzia Fabrizi, e un ricercatore dell'Università degli Studi di Perugia che illustrerà anche alcune delle tematiche contenute nell'Agenda 2030.

COME PARTECIPARE:

Le sfide fra le classi si terranno attraverso la piattaforma **Lifesize**. La finale potrà invece essere seguita da tutti in diretta www.sharper-night.it/sharper-terni

Per ogni classe potranno partecipare 3 concorrenti più un portavoce: il resto della classe potrà seguire l'evento collegandosi alla piattaforma Lifesize e aiutare i compagni da remoto, per esempio tramite Whatsapp.

Verrà fornito un link per il collegamento. Ogni studente dovrà registrarsi con il proprio nome e mail. L'insegnante di riferimento per Istituto comunicherà i nominativi dei 3 concorrenti e del portavoce, così da poter consentire loro l'uso dei microfoni. Il resto della classe potrà seguire l'evento dalla piattaforma senza poter utilizzare il microfono.

Ciascuna classe dovrà rispondere a 10 domande a risposta multipla. Per ogni risposta i 4 concorrenti avranno a disposizione 30 secondi, durante i quali potranno consultare. Allo scadere del tempo solo il portavoce potrà dare la risposta. La classe che avrà risposto correttamente al maggior numero di domande passerà alla fase successiva.

COME ISCRIVERSI:

Gli indirizzi e-mail di studenti e insegnanti dovranno essere inviati all'indirizzo f.aiello@arpa.umbria.it **entro lunedì 24 novembre alle 13.00**, in modo da ricevere il link per i collegamenti e il materiale utile alla preparazione del torneo.