



## EUROPEAN COMPETITION “SCHOOLS IN ACTION FOR DAYLIGHTING RIVERS”

### Indicazioni per il progetto di design

(Scrivi 2-3 pagine di testo, arricchito con una mappa e le foto dell'area investigata)

Per gli studenti

1. Individua un fiume vicino alla tua città, su cui desideri basare il tuo progetto. Mostra il fiume e l'area circostante in una mappa (puoi utilizzare le mappe di Google o qualsiasi altro mezzo di mappatura / software che preferisci).
2. Descrivi il problema che vorresti affrontare, collegato al fiume e che riguarda la tua città, ad es. il fiume è coperto e causa seri problemi ambientali, oppure, il fiume deve essere coperto o tombato, oppure il fiume straripa e vengono prese in considerazione varie proposte sul cambiamento del suo percorso o sull'approfondimento del letto o qualsiasi altro problema legato a un intervento sulla forma naturale del fiume.
3. Descrivi le conseguenze positive e negative dell'intervento pianificato nel fiume. Chiedi ai tuoi insegnanti di fornire bibliografia o di organizzare qualche lezione per saperne di più.
4. Metti insieme una proposta su come puoi affrontare il problema: cosa prevedi di fare e dove farlo lungo il fiume. Fornisci quanti più dettagli possibile e indica le tue proposte sulla mappa.
5. Spiega perché la tua proposta aiuterà la tua città, il suo ambiente e la sua gente
6. Individua e se puoi intervista i principali "attori" nella tua proposta, ad es. esperti sull'ambiente fluviale, il sindaco locale e il consiglio comunale, la gente della città, la scuola, l'associazione ambientale della città, birdwatchers, pescatori, urbanisti ecc.
7. Costruisci un gioco basato sulla posizione (LBG) per mostrare la tua proposta e qual è il ruolo dei vari "attori" in essa. Consulta le Linee guida del Concorso sugli LBG e cerca l'aiuto del tuo insegnante di informatica.
8. Utilizza l'helpdesk per chiarimenti.