














<b>Third World Farmer - Contadino del Terzo Mondo</b>	
 <b>Link al Gioco</b>	<a href="https://3rdworldfarmer.org/take-action.html">https://3rdworldfarmer.org/take-action.html</a>
 <b>Promotore</b>	Friends of Education (FYROM)
 <b>Tipo di Gioco</b>	Gioco online - giocatore singolo - gioco di piattaforma
 <b>Età</b>	9+
 <b>Lingua (e)</b>	Inglese, spagnolo, francese, italiano, portoghese, ceco
 <b>Valori Prosociali</b>	Rapporto personale / amicizia / famiglia Empatia Rispetto / tolleranza / accettare le differenze Educazione Etica Emozioni Uguaglianza / equità Solidarietà / aiutarsi a vicenda Responsabilità Comunicazione Ambiente / natura
 <b>Abilità Prosociali</b>	Cambiare prospettiva Essere empatici Cooperazione Problem solving Rispettare i turni Stabilire obiettivi e piani Chiedere aiuto Aiutare gli altri
 <b>Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ <i>Diretti</i>: Comprensione delle difficoltà incontrate dagli agricoltori del terzo mondo e della loro lotta per la sopravvivenza;</li> <li>▶ <i>Indiretti</i>: Comprendere le questioni sociali, ambientali ed economiche in paesi come l'Africa e confrontarle con le proprie. Capire quanto può essere ingiusta la vita delle persone che vivono nei paesi poveri mettendosi nei loro panni, sviluppando empatia.</li> <li>▶ <i>Interdisciplinari e trasversali</i>: Geografia, storia, educazione civica. Sviluppare il pensiero critico e fare scelte difficili; Comprendere le relazioni di causa e affetto, Comprendere quali conseguenze derivano da quali azioni;</li> <li>▶ <i>Psicologici, sociologici, prosociali</i>: Aumentare la consapevolezza sulla</li> </ul>






	<p>distribuzione della ricchezza e la disuguaglianza tra le persone, pensare all'equità e ai diritti umani, comprendere le diverse comunità; Sviluppare empatia e capire come gli studenti stessi possono agire per aiutare gli altri, attraverso la donazione (può essere fatto direttamente attraverso il sito), raccogliendo cose e donandole in beneficenza, ma anche organizzando eventi, raccogliendo fondi, raccogliendo le esigenze per le persone bisognose nelle loro comunità, essere gentili con le persone che hanno meno e capire da dove provengano, voler aiutare e parlare di problemi difficili;</p>
 <b>Descrizione del gioco</b>	<p>“Contadino del Terzo Mondo” dimostra ai giocatori quali sono le difficoltà incontrate dagli agricoltori nei paesi poveri. I giocatori cercano di fare del loro meglio, ma possono riuscirci? C'è da meravigliarsi anche mentre si gioca se guerre interminabili, malattie, siccità, furti, politici corrotti e milizie distruggono i raccolti anche se gli agricoltori fanno del loro meglio per sopravvivere?</p> <p>“Contadino del Terzo Mondo” è un gioco serio, educativo e provocatorio che fa capire alla gente perché i poveri fanno il possibile per sopravvivere e perché a volte fuggono dai loro paesi in cerca di una vita migliore. Quindi affronta la migrazione, i rifugiati, i movimenti delle persone e, soprattutto, le disuguaglianze e l'ingiusta distribuzione della ricchezza.</p>
 <b>Strumenti necessari</b>	<p>Funziona su PC, computer portatile, tablet, cellulare</p>
 <b>Descrizione dell'Attività</b>	<p>Questo gioco è adatto ai bambini di 8/9 anni o più ed è facilmente adattabile per diverse materie. Può anche essere usato in modo interdisciplinare. Questo gioco si occupa di questioni che riguardano argomenti come:</p> <p>Geografia (dove sono i paesi presi in questione, collocandoli, discutendo sul clima, suolo, ricchezza naturale);</p> <p>Storia (quello che stava accadendo nel corso della storia, chi viveva in quei continenti, sottovalutando le relazioni, la causa e l'effetto ecc.);</p> <p>Educazione civica (situazione politica nel paese, sistema giuridico, sistema economico, sistemi di governo, diritti umani)</p> <p>Il gioco si evolve nel fare scelte su come garantire la sopravvivenza per una famiglia povera di 5 persone. L'aspetto più importante è che non si può mai sapere se si sarà in grado di sopravvivere, perché le circostanze sono al di là del controllo. Questo potrebbe essere molto frustrante per i giocatori perché non possono sapere se la scelta che faranno sarà quella corretta. Tuttavia, mostra loro la realtà nei paesi del terzo mondo e li sensibilizza alle loro difficoltà, sviluppando così empatia.</p> <p>Come guida nell'attività, l'insegnante può organizzare un esercizio molto semplice. Chiede agli studenti di mettersi in fila in modo che partano tutti dallo stesso punto per raggiungerne un altro (traguardo). Essi potranno fare un passo avanti se le affermazioni che farà l'insegnante li riguardano. Ad esempio queste frasi possono essere: Se i</p>



	<p>tuoi genitori hanno soldi per farti vivere molto comodamente fai un passo avanti. Se riesci a comprare tutto quello che vuoi fai un passo. Se non sei mai stato vittima di bullismo o non ti sei mai sentito male a scuola fai ancora un passo ... e così via. Questa attività pratica mostra agli studenti che alcuni sono più privilegiati e in una posizione migliore rispetto ad altri.</p> <p>A questa attività segue una discussione su chi ha ritenuto che non fosse giusto e perché. L'insegnante mette in collegamento questa esperienza con i paesi che sono al centro di questo gioco.</p> <p>Dopo che gli studenti hanno giocato a questo gioco, li divide in gruppi e fornisce loro alcune domande per favorire la discussione raggiungendo una conclusione condivisa con gli altri. Possibili domande :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Qual è stata la cosa più avvincente del gioco?</li> <li>- Perché è stato molto difficile fare delle scelte?</li> <li>- Come ti sei sentito?</li> </ul> <p>Alla fine l'insegnante chiede che cosa possono fare gli studenti per aiutare. C'è un pulsante INTERVENIRE sulla barra del gioco. Una volta aperto, offre una lista di tutte le organizzazioni (come Oxfam) che sostengono gli agricoltori in Africa e in altri luoghi. Parla anche di aiutare nelle loro comunità locali.</p>
 <b>Tempo necessario</b>	Il gioco dura circa 30 minuti.
 <b>Immagini o Altri Documenti</b>	 <p>The image shows two screenshots from the game '3rd World Farmer'. The top screenshot is the title screen, featuring a globe with the text '3rd World Farmer' and 'A thought-provoking simulation'. It includes a 'Play' button and a 'facebook' link. The bottom screenshot shows the game interface, displaying a 3D view of a farm in a dry, hilly landscape. The interface includes a top navigation bar with 'THE GAME', 'ABOUT', 'TAKE ACTION', 'SCORES', 'FAQ', and 'CONTACT'. A status bar at the top right shows 'Money: \$112' and 'Turn: 2'. A sidebar on the left contains various icons for game actions.</p>



 Altri siti correlati	Creazione di una risposta emotiva e ulteriori uso del gioco in classe <a href="https://paxsims.wordpress.com/2015/01/27/reviewing-third-world-farmer-as-a-class-assignment/">https://paxsims.wordpress.com/2015/01/27/reviewing-third-world-farmer-as-a-class-assignment/</a>
 Suggerimenti	E' preferibile che gli studenti abbiano qualche conoscenza su agricoltura, piante e suolo e conoscano il clima e la situazione nei paesi del Terzo Mondo. L'insegnante può fare una breve presentazione per loro, o chiedere agli studenti di farlo da soli (lezione capovolta), cercarlo su Google Earth, guardando un documentario o un breve video.
 Fonte	<a href="#"><u>3<sup>rd</sup> World Farmer Team 2014</u></a>

