

Istruzioni

per la partecipazione al percorso gamificato di Energicamente

1. MODALITÀ DI REGISTRAZIONE E ADESIONE

Dal giorno **14 ottobre 2021** accedendo alla piattaforma www.energicamenteonline.it l'utente può registrarsi come docente o aderire come studente, seguendo le modalità sotto descritte.

- Il docente atterra sulla pagina www.scuola.net/docenti/registrazione/energicamente2122 e si registra (se già registrato all'edizione 20/21 può effettuare le login alla pagina www.energicamenteonline.it/docenti/login). Una volta effettuato l'accesso all'interno della propria area riservata il docente può creare una o più classi, ottenendo quindi il **codice classe** da condividere con i propri studenti per permettere loro di partecipare al percorso gamificato.
- Lo studente, atterrando sulla pagina www.energicamenteonline.it/studenti/game-dashboard può scegliere 3 modalità di partecipazione differenti:
 - partecipare senza adesione (in questo caso non verrà salvato il punteggio delle attività svolte, potrà svolgere tutte le attività delle tappe di gioco ad eccezione delle missioni)
 - aderire inserendo nickname e password ma senza inserire il codice classe (i punteggi vengono salvati, potrà svolgere tutte le attività ad eccezione delle missioni. Potrà inserire il codice classe in un secondo momento)
 - **aderire inserendo nickname, password e il codice classe** (in questo modo può svolgere tutte le attività, completare le tappe e partecipare al contest online).

2. IL PERCORSO GAMIFICATO

Il percorso è organizzato in **4 tappe**. Le 4 tappe sono indipendenti tra loro e approfondiscono uno specifico Obiettivo di Sviluppo Sostenibile dell'ONU. Questo permette al docente di proporle in classe seguendo l'ordine più in linea con la propria programmazione e nel momento più opportuno.

Tra una tappa e l'altra, gli studenti possono giocare al gioco **EnergyGame**, un contenuto ludico-educativo che permette di guadagnare punti extra.

2.1 Le tappe

Ciascuna tappa è caratterizzata da:

- **2 mini attività o giochi** da svolgere online
- **2 missioni**, che invitano lo studente a preparare e caricare un semplice elaborato.
Per completare la tappa è necessario caricare l'elaborato della prima missione. La seconda missione, invece, è facoltativa.

Istruzioni

Ogni tappa è rappresentata da un personaggio e da un Global Goal. Al completamento di ciascuna tappa viene sbloccata la card del personaggio protagonista, consultabile e scaricabile all'interno della pagina "personaggi".

All'interno di ciascuna tappa, lo svolgimento delle attività e dei giochi fa evolvere l'oggetto speciale del personaggio, che raggiunge il suo livello massimo a fine tappa.

Tappa 1

Elio accompagna gli studenti alla scoperta del **Goal 7** "Energia pulita e accessibile per tutti", con riferimento alle fonti rinnovabili. Ha con sé la sua inseparabile Sunny lamp, una lucina fotovoltaica per portare luce ovunque.

Tappa 2

Sofia si occupa del **Goal 11** "Città e comunità sostenibili". Ha un magico inchiostro glitter color arcobaleno che serve per trasformare i luoghi in posti smart più colorati, vivibili, allegri e meno inquinati.

Tappa 3

Regina condivide le eco-azioni che tutti possiamo fare per centrare il **Goal 12** "Modelli di consumo e produzione responsabili". Con la sua lampadina a LED riesce sempre a illuminare la scelta più efficiente.

Tappa 4

Aurora, la più piccola del gruppo, porta ovunque il **Goal 13** "Lotta al cambiamento climatico" grazie al suo skate elettrico che le permette di arrivare dove vuole senza emissioni.

Ted che si occupa di tecnologia e rappresenta il **Goal 9** "Imprese, innovazioni e infrastrutture" è presente in tutte le tappe con approfondimenti e utili consigli.

2.2 Il punteggio

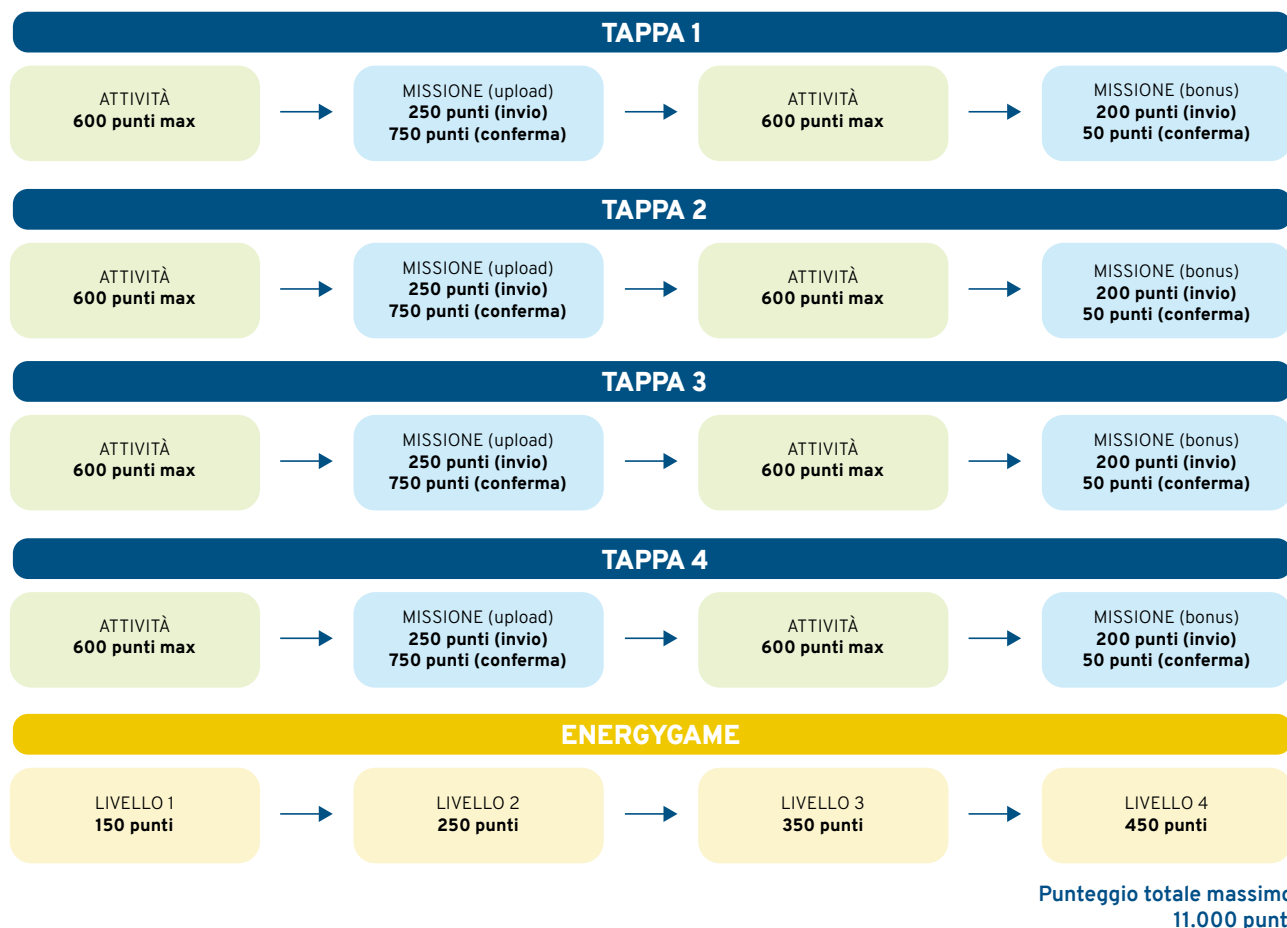
Il punteggio di ogni singolo studente viene salvato solo la prima volta che completa ogni attività delle tappe. Potrà rigiocare i contenuti, ma non gli verranno assegnati ulteriori punti.

Saranno quindi registrati e visibili nella pagina "Classifica":

- punteggio del singolo studente (somma dei punteggi ottenuti nelle varie tappe)
- punteggio delle classi (mostra la media dei punteggi ottenuti dai giocatori della classe)

Istruzioni

È previsto un punteggio massimo di **11.000 punti** per studente e quindi per classe (se tutti gli studenti della classe ottengono singolarmente un punteggio massimo).



Lo studente può completare tutto il percorso senza dover attendere che l'insegnante confermi gli elaborati caricati nelle missioni. Nel momento in cui l'insegnante conferma il contenuto, lo studente riceve i punti aggiuntivi.

2.3 Selezione dei vincitori e premi

La sfida online termina il **16 maggio 2022** e premia le **prime tre scuole** in classifica (in caso di ex aequo, sarà effettuata un'estrazione tra tutte le classi che hanno registrato il punteggio più alto in classifica). I vincitori riceveranno un **Buono Estra per la scuola** destinato all'acquisto di materiale didattico*, nel dettaglio:

- 1° classificato: 800 €
- 2° classificato: 500 €
- 3° classificato: 300 €

*La società organizzatrice seguirà le scuole nell'acquisto del materiale presso fornitori già stabiliti.