

# IL PERCORSO EDUCATIVO: LESSON PLAN

## TAPPA #4

**ETÀ:** 8-13 anni

**FOCUS:** Global Goal numero 13  
“Lotta contro il cambiamento climatico”

### TEMATICHE PRINCIPALI:

Riscaldamento globale e conseguenze, scelte e azioni da fare ogni giorno nella lotta contro il cambiamento climatico, nuova etichetta energetica UE, impronta ecologica.

**DURATA:** 4 ore

### SPUNTI DI PARTENZA:

Quali sono le conseguenze del cambiamento climatico? Chi riguardano? Possiamo vederle intorno a noi? Cosa possiamo fare? Abbiamo degli alleati che ci possono aiutare? Perché alberi e Global Goal numero 13 sono collegati?

### MATERIALI E RISORSE:

- registrazione al percorso gamificato sul sito [www.energicamenteonline.it](http://www.energicamenteonline.it)
- computer o tablet per fruizione individuale o piccolo gruppo, LIM per fruizione di classe

## PREMESSA

Nell'ottica della *flipped classroom*, o classe capovolta, partendo dalle **attività del percorso online gamificato** e seguendo la struttura flessibile e agile del Lesson plan, il docente accompagna gli studenti a scoprire i contenuti proposti, oppure ad approfondirli se già introdotti nella programmazione di classe. A seguire il docente stimola la condivisione e la rielaborazione dei contenuti trattati attraverso lo strumento del **Glossario** e la lettura e il commento delle **News** presenti nel Magazine nella sezione open del sito.

Per le modalità e gli argomenti trattati nel percorso, il Lesson plan si presta come guida per le ore di Educazione civica con focus su Sostenibilità e Cittadinanza digitale.

Il percorso può essere svolto in presenza o in didattica digitale integrata.

Con una struttura a **5 semplici step**, il docente, prima di tutto, presenta gli argomenti di ogni tappa del percorso educativo **Energicamente - A scuola di sostenibilità**, quindi lascia spazio agli studenti di sperimentare e mettersi alla prova nel percorso gamificato dedicato proprio a loro. Per finire organizza un momento di condivisione per elaborare una sintesi dei contenuti affrontati.

## AL LAVORO!

### STEP 1. Introduzione del focus e dei temi

A seconda del livello di conoscenza dell'argomento da parte della classe, introduciamo brevemente gli **Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'ONU** o **Global Goals** per avvicinare alunne e alunni alla comprensione di aspetti della realtà globale che entrano in relazione con le loro esperienze di ogni giorno: nutrirsi tutti, bere acqua potabile e mangiare, andare a scuola, avere una casa, abiti per coprirsi, luce e calore, etc. Leggiamo con gli studenti "le dieci cose da sapere sui Global Goals" andando nella sezione "Global Goals" dell'area riservata agli studenti.



#### GLOBAL GOAL 13 LOTTA CONTRO IL CAMBIAMENTO CLIMATICO

Adottare misure urgenti per combattere il cambiamento climatico e le sue conseguenze sul Pianeta e i suoi abitanti.

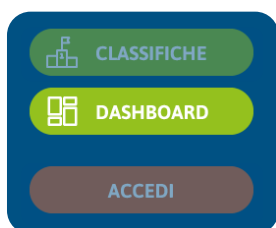
Dopo l'introduzione, presentiamo alla classe **Aurora**, l'ultimo supereroe dell'energia del progetto **Energicamente - A scuola di sostenibilità**, protagonista della **tappa #4**.

Insieme ad Aurora gli studenti impareranno che, se vogliamo davvero proteggere la nostra Terra e costruire un futuro sostenibile ed equo per tutti, dobbiamo **partire dalle scelte e dalle azioni che facciamo ogni giorno**. In nome del Global Goal numero 13, scopriranno, infatti, che quando si tratta del nostro Pianeta non possiamo più ragionare in termini di Io o Tu, ma di un Noi che ci coinvolge e attiva tutti. Le conseguenze del riscaldamento globale e del cambiamento climatico, infatti, colpiscono tutti i Paesi e sono concrete e tangibili.

### STEP 2. Organizzazione dell'attività

Organizziamo la lezione in modo che ogni alunno possa accedere individualmente al **percorso gamificato** sulla piattaforma [www.energicamenteonline.it](http://www.energicamenteonline.it)

Se siamo in classe valutiamo il numero di tablet e computer a disposizione ed eventualmente organizziamo dei turni. Se lavoriamo in didattica a distanza coinvolgiamo i genitori degli alunni più piccoli e motiviamo gli studenti più grandi ad accedere dal loro dispositivo personale: anche se sotto forma di attività interattive e mini games, si tratta di una lezione vera e propria!



Chiediamo agli studenti di inserire il **codice classe** che abbiamo ricevuto noi docenti in fase di registrazione al portale. Inserire il codice è indispensabile: solo in questo modo i singoli punteggi ottenuti dagli studenti svolgendo le attività si andranno a sommare nella **classifica** dedicata alle classi. Questo permetterà di scalare la classifica e vincere i **premi** in palio. Lasciamo ora a tutti il tempo di **svolgere questa quarta e ultima tappa del percorso gamificato** online.

Si segnala che ogni tappa prevede anche 2 missioni:

- **la missione 1** richiede una semplice rielaborazione personale dei contenuti affrontati. È ammessa ogni forma di elaborato: gli studenti potranno fare un disegno o una locandina, una mappa concettuale, una presentazione o un articolo... Nel caso di elaborati realizzati su supporti cartacei, per esempio sul quaderno, basterà scattare una foto. Ogni studente troverà le istruzioni e lo spazio online per caricare il proprio elaborato: potrà farlo subito oppure in un secondo momento, dopo aver finito la tappa. **La missione 1 serve per completare la tappa** e permette al docente di verificare l'effettiva partecipazione degli studenti e le conoscenze acquisite;
- **la missione 2** chiude la tappa e propone un momento di rielaborazione creativa del Global Goal via via approfondito. È una missione **facoltativa** che dà diritto a un bonus punti aggiuntivo. Anche in questo caso, le istruzioni e lo spazio per caricare la foto dell'elaborato realizzato si trovano all'interno del percorso gamificato.

Ogni studente potrà caricare un solo elaborato per missione.

### STEP 3. Condivisione e verifica

Chiediamo agli studenti la loro opinione sul percorso digitale appena svolto: lo hanno trovato chiaro, semplice o difficile? Cosa è rimasto in mente più di tutto? Sono riusciti a sbloccare la card di Aurora e a potenziare il suo oggetto misterioso? Per **visualizzare la card dei supereroi e stamparla** basta andare alla sezione "Personaggi" dell'area riservata agli studenti. Condividiamo anche eventuali dubbi e ragioniamo insieme per trovare le risposte.

La **tappa #4** ha proposto agli studenti 2 missioni. Tutti sono riusciti a preparare e **caricare il proprio elaborato**? Chi non c'è riuscito può farlo adesso con l'aiuto dell'insegnante.



## STEP 4. Attività di sintesi e discussione

A seguito dell'esperienza gamificata coinvolgiamo gli studenti in un momento di riflessione su alcune **parole chiave** della tappa: cerchiamole nel **Glossario** e leggiamo insieme le definizioni. Commentiamo insieme le parole emerse per ritornare sui concetti principali del percorso.

Ecco alcuni vocaboli da non perdere: **cambiamento climatico, cappotto termico, etichetta energetica, gas a effetto serra, impronta ecologica, riscaldamento globale.**



## STEP 5. Esperienza sul territorio e applicazione delle conoscenze

Con questa **tappa #4**, il viaggio degli studenti alla scoperta dei Global Goals e dell'energia che ci circonda è finito. Riflettiamo sul fatto che ora tocca a loro **contribuire concretamente a proteggere il nostro Pianeta** applicando alla realtà quotidiana quello che hanno imparato. Per esempio, cosa possiamo fare nella vita di tutti i giorni per ridurre la nostra impronta ecologica e lottare contro il cambiamento climatico?

Come possiamo coinvolgere le persone che conosciamo o la nostra comunità locale? Rispondere a queste domande è il primo passo per partecipare al **concorso Insieme per i Global Goals** che chiede alle classi un'idea di intervento in prima persona, capace di mettere in pratica i valori di vicinanza, sostenibilità, accessibilità, empatia e/o cura. Ci viene qualche idea? Prepariamo un elaborato creativo da inviare al concorso.

## IN PIÙ. L'ENERGYGAME

Condividiamo con gli studenti anche l'**EnergyGame**, un momento di meritata pausa tra una tappa e l'altra ma anche l'occasione per ripassare in modo ludico alcuni dei contenuti affrontati e guadagnare punti in più, utili a scalare la classifica e vincere i premi in palio per le classi.

**NB:** Una volta conclusa la tappa di gioco, ricordiamoci di **convalidare gli elaborati caricati dagli studenti durante il percorso gamificato**. Per farlo basta accedere all'area riservata docenti, nella pagina di gestione delle classi (cliccando su "gestisci"): solo se gli elaborati sono stati convalidati, la classe potrà **conteggiare i punti guadagnati da ogni studente** durante le missioni e alzare il punteggio totale in classifica.

Classe	Codice Classe	Gestisci
4C	XXXXXX	<b>GESTISCI</b>