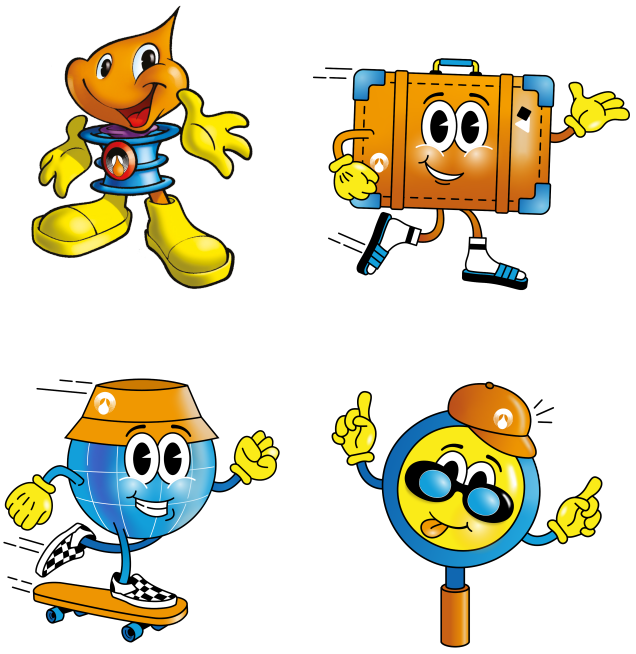
Manuale del Docente

Guida pratica a:

Green League - Missione Sostenibilità

Un viaggio digitale alla scoperta dell'economia circolare



Indice

Il progetto in breve 3

Temi, tempi e modalità del progetto 4

La struttura del progetto 4

Premiazione delle classi partecipanti 5

Modalità di svolgimento dei moduli 5

La community dei docenti 6

Il gioco online 7

Cosa fare prima di portare il progetto in classe 8

Introdurre il progetto agli studenti 8

Come usare i materiali didattici 9

Infografiche 9

Lesson Plan 9

Contatti 10

Ci sono dubbi? 10

Problemi tecnici? 10

Benvenuti!

Cari docenti, benvenuti in questo percorso **alla scoperta della sostenibilità e dell'economia circolare** con WeSchool e CONOU (Consorzio Nazionale per la Gestione, Raccolta e Trattamento degli Oli Minerali Usati).

Questo è il **Manuale del Docente** e contiene tutte le informazioni che vi saranno utili per portare *Green League - Missione Sostenibilità* nelle vostre classi. Potete scaricarlo in PDF e salvarlo sul vostro dispositivo per averlo sempre a disposizione: è una **guida pratica** che vi accompagnerà in tutte le fasi del progetto con gli studenti.

Il progetto in breve

Il progetto *Green League - Missione Sostenibilità* ha lo scopo di rendere più consapevoli gli studenti sui temi della **sostenibilità ambientale** e dell'**economia circolare**, attraverso un approccio stimolante che utilizza metodologie e strumenti vicini ai loro interessi, come il mondo dei videogiochi, dei social media e del digitale.

Ogni modulo si apre infatti con lo svolgimento di un **gioco online in classe**, prosegue con il confronto tutti insieme su un'**infografica** e si conclude con lo svolgimento di un'**attività didattica** fortemente coinvolgente per gli studenti.

Il progetto si sviluppa tra i mesi di **ottobre 2022 e gennaio 2023.** Alla conclusione del percorso è prevista una **premiazione** per le tre classi che avranno totalizzato il punteggio più alto nel gioco online e un **contributo** per il docente (e per i suoi studenti) che avrà partecipato più attivamente alla community dei docenti.

Temi, tempi e modalità del progetto

La struttura del progetto

Il progetto si compone di **quattro moduli didattici** che affrontano ciascuno una tematica specifica, legata alla sostenibilità ambientale e all'economia circolare.

Modulo 1 – Le 3R dell'economia circolare
Modulo 2 – L'impatto dell'economia circolare sull'ambiente
Modulo 3 – Il "greenwashing": falso amico dell'economia circolare
Modulo 4 – Circolare è possibile: storie di economia circolare

> **ATTENZIONE** Il **Modulo 1 è propedeutico** ai contenuti dei moduli successivi ed è **obbligatorio per tutte le classi** che partecipano al progetto. Pertanto, l'accesso ai giochi dei moduli 2, 3 e 4 - indipendentemente dall'ordine in cui si vogliano affrontare - è legato al completamento del Modulo 1.

Tutti i moduli contengono i seguenti materiali:

- una **slide introduttiva** che presenta i contenuti del modulo e fornisce il link del gioco da svolgere in classe
- un'**infografica** che approfondisce i temi del gioco con nuovi dati, esempi concreti e consigli
- un **Lesson Plan** che contiene le istruzioni dell'attività che farete svolgere ai vostri studenti per mettere in pratica le conoscenze apprese e sviluppare le competenze legate ai temi del progetto
- un **tutorial a slide** sullo strumento digitale consigliato da WeSchool per far realizzare agli studenti le attività proposte nel Lesson Plan

Premiazione delle classi partecipanti

Ciascun modulo si apre con lo svolgimento di un **gioco online**, che è di volta in volta propedeutico agli argomenti affrontati in seguito. Il punteggio complessivo totalizzato dalla vostra classe nei quattro giochi online sarà pubblicato sulla classifica del gioco, nel sito dedicato. Al termine del progetto, è previsto **un riconoscimento** per le tre classi che avranno totalizzato il punteggio maggiore nei giochi online.
L'annuncio dei vincitori avverrà al termine del progetto (**gennaio 2023**).

Modalità di svolgimento dei moduli

Ogni volta che si affronterà un modulo con la classe, il flusso di azioni del docente sarà il seguente:

1. **ripasso** del modulo in autonomia
2. svolgimento del **gioco online** in classe
3. approfondimento dell'**infografica** insieme agli studenti
4. lancio dell'attività didattica come da **Lesson Plan**

Vediamo più nel dettaglio.

Prima di introdurre in classe i contenuti di un modulo, è necessario prepararsi e ripassare per avere **tutto pronto (1)**, quindi si può svolgere durante la lezione in classe il **gioco online (2)**, che è propedeutico agli argomenti e alle attività del modulo, proiettandolo sulla LIM o attivando la condivisione dello schermo in caso di lezione a distanza.
Una volta completato il gioco, si può procedere con i contenuti. Si mostra agli studenti l'**infografica (3)**, proiettandola sulla LIM o attivando la condivisione dello schermo in caso di lezione a distanza.
Una volta commentati insieme i dati, si presenta alla classe l'attività descritta nel **Lesson Plan (4)**. Ciascun Lesson Plan prevede una fase da svolgere in **modalità sincrona**, durante le lezioni, e una fase che può essere svolta in **modalità asincrona**, in autonomia dagli studenti come compito per casa, col vostro supporto per dubbi e domande.

> **ATTENZIONE** Ricordate che questo flusso di lavoro si applica a **tutti e quattro i moduli** del progetto.

La community dei docenti

La community su WeSchool dedicata ai docenti di *Green League - Missione Sostenibilità* (questa in cui siete ora) sarà per voi una preziosa alleata lungo tutto il progetto, perché è il luogo dove **troverete raccolti tutti i materiali** e le informazioni che vi serviranno nelle diverse fasi e attività.
Se avete dubbi, domande o se volete raccontare come procede il vostro percorso, potete **scrivere dei commenti** a fianco alle risorse, pubblicare un **post sul Wall** o rispondere agli interventi dei colleghi e dei tutor di WeSchool.
Infine, ricordate di **entrare regolarmente in community**: periodicamente il Wall si animerà di nuovi spunti come articoli, sfide e proposte che riguarderanno i temi del progetto e che potrete usare come approfondimento personale o da condividere con i vostri studenti.

CONSIGLIO PRATICO Per non perdere le novità della community potete attivare la ricezione delle **notifiche** via mail. Scoprite come fare cliccando questo link.

Al termine del percorso, verrà conferito un **contributo** al docente più attivo in community e ai suoi studenti: i **gadget personalizzati** del progetto Green League: Missione Sostenibilità!

ATTENZIONE Per assegnare questo contributo, sarà considerato **docente più attivo** quello che più di tutti avrà condiviso sulla Lezione aperta della community gli elaborati realizzati dai suoi studenti durante il progetto, che più avrà partecipato alle sfide o ai quiz lanciati sul Wall, e che più avrà interagito con i tutor e gli altri docenti per condividere spunti o consigli costruttivi con un post o un commento in community. Per i dettagli si veda il **tutorial**

“[INFORMAZIONI] Il punteggio nella community dei docenti”, che troverete più avanti in questa Lezione.

Il gioco online

Il progetto *Green League - Missione Sostenibilità* prevede, prima di ogni modulo, lo svolgimento in classe di un **gioco a punti online**, proiettandolo sulla LIM o condividendo lo schermo in caso di lezione a distanza. Ciascun gioco chiederà agli studenti di immedesimarsi in una situazione problematica, individuando in base al contesto la scelta più sostenibile attraverso una serie di quiz a risposta multipla. Nel corso di questo **viaggio virtuale**, i vostri studenti scopriranno quali decisioni prendere per promuovere un modello di economia circolare e guadagnarsi il titolo di “Ambasciatori di sostenibilità”.

A seconda del modulo che starete affrontando, dovrete prima svolgere uno specifico gioco:

Gioco propedeutico al Modulo 1 - In missione per l’economia circolare
Gioco propedeutico al Modulo 2 - Un viaggio verso l’impatto zero
Gioco propedeutico al Modulo 3 - Caccia al falso “green”
Gioco propedeutico al Modulo 4 - Ambasciatori di sostenibilità

Nei prossimi contenuti di questa Lezione troverete il **tutorial “Istruzioni per il gioco online”** che spiega come registrare la classe al gioco e il suo funzionamento (svolgimento del gioco, suddivisione in 4 mini-quiz propedeutici, attribuzione dei punteggi, classifica, ecc.). Vi consigliamo di prenderne visione autonomamente a casa prima di cominciare il progetto con i vostri studenti.
Potete trovare il gioco cliccando **questo link**: https://greenquiz.greenleague.it/

Cosa fare prima di portare il progetto in classe

Prima di iniziare il progetto, vi consigliamo di prendere visione di tutti i **materiali dedicati agli studenti**, in modo da poterli supportare durante le fasi di studio autonomo e di attività in classe. Trovate i contenuti divisi per moduli all'interno dell'**area "Lezioni"** di questa community. Per qualsiasi dubbio, potete approfittare della sezione commenti e del Wall per confrontarvi con gli altri docenti che partecipano e per chiedere consigli e informazioni ai tutor di WeSchool.

Introdurre il progetto agli studenti

Per contestualizzare il progetto in classe, potete introdurre agli studenti gli obiettivi dell'Agenda 2030, di cui trovate una spiegazione sintetica su questo sito. Sottolineate come questo percorso si colleghi in particolare all'**obiettivo 12: garantire modelli di consumo e produzione responsabili**, di cui potete vedere un breve video-approfondimento qui.

Quando raccontate il progetto, cogliete l'occasione di presentare ai vostri studenti anche il partner che - insieme a WeSchool - lo ha reso possibile: il **CONOU**, Consorzio Nazionale per la Gestione, Raccolta e Trattamento degli Oli Minerali Usati. Dedicate un momento a raccontare la sua **attività di recupero e rigenerazione degli oli usati** come esempio di quello che sarà il tema del progetto: l'**economia circolare**.

Per prepararsi ai contenuti che affronteranno nel corso del progetto, potete consigliare ai vostri studenti di **scaricare individualmente l'app Green League**, dove potranno allenarsi con piccoli giochi didattici e familiarizzare con le tematiche del percorso.

Dopo che avrete consultato in anteprima i materiali, presentato agli studenti gli obiettivi dell'Agenda 2030 e la realtà di CONOU, allora sarà il momento di portare davvero il progetto in classe, spiegando quali attività farete nei prossimi mesi e in quali modalità: non capita tutti i giorni di fare lezione giocando!

Come usare i materiali didattici

Infografiche

Ogni infografica contiene una selezione di **dati, consigli utili** e **curiosità** relativi alle tematiche del modulo affrontato. Mostrate l'infografica durante la lezione, dopo aver svolto il gioco, proiettandola sulla LIM (se state svolgendo una lezione in presenza) oppure condividendo lo schermo del vostro computer (se state svolgendo una lezione a distanza).
Mentre mostrate l'infografica alla classe, leggetene i dati e ponete delle domande agli studenti per **coinvolgerli nella lezione.** Gli studenti conoscevano già alcune delle informazioni riportate? Si aspettavano questi dati? Esplorate insieme i consigli per saperne di più, e **scegliete quali punti approfondire** in base alle caratteristiche e necessità delle vostre classi.

Lesson Plan

Ogni Lesson Plan contiene la **spiegazione dell'attività** che i ragazzi dovranno svolgere dopo aver visto insieme l'infografica del rispettivo modulo. Per ciascun Lesson Plan è previsto un momento **sincrono** (tutti insieme a lezione) e un momento **asincrono** (ciascuno quando preferisce, ad esempio da casa come compito). Nel corso della lezione in sincrono, assicuratevi che la classe abbia compreso l'obiettivo e le modalità dell'attività che deve svolgere, dedicando un momento a **raccogliere eventuali dubbi e domande**.
Tutti i Lesson Plan prevedono l'utilizzo di almeno uno **strumento digitale**. Per ciascuno di essi, WeSchool mette a disposizione un **tutorial a slide** che si trova sempre dopo il Lesson Plan nella rispettiva Lezione.
Vi consigliamo di **scaricare i tutorial in PDF e condividerli con gli studenti** via email o sulla vostra classe digitale, in modo che possano consultarli in qualsiasi momento.

Contatti

Ci sono dubbi?

Per qualsiasi dubbio inerente alle attività del progetto o ai materiali che trovate nelle Lezioni, potete scriverci sul **Wall della community dei docenti**. Il team di WeSchool risponderà a qualsiasi vostra domanda!
Se preferite, potete scrivere direttamente a **silvia.boracchi@weschool.com**

Problemi tecnici?

Se invece riscontrate problemi tecnici nel funzionamento della piattaforma o avete necessità di assistenza per il vostro account WeSchool (es. password smarrita, difficoltà di accesso ecc.), potete rivolgervi tramite mail ai nostri colleghi dell'assistenza, all'indirizzo **support@weschool.com**.