**PROPOSTA DIDATTICA**

* **Il Modulo** può essere suddiviso in tre UD da attuare singolarmente o in modo complementare.
* **UD.0 Semplice utilizzo della Tabella**
* **UD.1 Indagine statistica**
* **UD.2 Costruzione gioco**
* **Tipo di scuola** : Secondaria di I e II e grado.
* **Soggetti che possono gestire le attività** (1 oppure 2 oppure 3) :
  1. Docenti di Scienze/Matematica, Arte/Tecnologia, Storia, Italiano, ecc.
  2. Organizzazioni Ambientaliste in ore di Laboratorio
  3. Corso di aggiornamento per Insegnanti tenuto da Organizzazioni Ambientaliste.
* **La tabella proposta è costituita dai seguenti campi:**
  1. **3 Finalità** [**A**. Una Società meno consumistica, **B**. Armonia dei Viventi, **C**. Riduzione della Combustione]
  2. **Obiettivi [ A : 6 obiettivi , B : 7 obiettivi , C : 6 obiettivi]**
  3. **3 Ambiti** [Vita Domestica, Cura della persona e Alimentazione, Tempo libero e Socialità]
  4. **Azioni**
  5. **Esempi**
  6. **Suggerimenti, difficoltà, commenti**

**UD.0 Semplice utilizzo della Tabella**

|  |  |
| --- | --- |
| **FASI SINTETICHE** | **FASI ANALITICHE** |
| ***Presentazione dell’ipotesi di lavoro (1 h)*** | La Tabella come strumento di “politica ambientale” da applicare in particolare nella realtà domestica, familiare, individuale.  Inoltre si può presentare alla classe uno schema parziale della tabella [ (a) alcuni di (b), alcuni esempi di (d) ] |
| ***Introduzione***  ***(1 o 2 h)*** | 1. Il docente introduce il tema dell’ambiente nelle tre articolazione delle **Finalità** in modo sintetico e “generico” 2. L’insegnante propone agli studenti domande (il più possibile aperte) su quanto esposto 3. Si raccolgono le risposte su un supporto digitale/cartaceo 4. Il docente riassume le risposte ottenute raggruppandole in macrocategorie relative ai 5 **Ambiti**.   ***Tecniche Brainstroming, Raccolta foglietti, Tabellone riassuntivo*** |
| ***Presentazione dei contenuti***  ***(3 o 4 h)*** | 1. I docenti sviluppano sinteticamente i temi importanti (Energia, Rifiuti, Salute, Alimentazione ….) con taglio scientifico adeguato alla classe 2. Si dovrebbero privilegiare diversi canali sensoriali [Video, foto, canzoni, oggetti, testi, ….] 3. Al termine dell’attività il docente può proporre alla classe un quiz digitale/analogico per consolidare la comprensione dei contenuti   ***Tecniche Software per quiz, Quiz cartaceo a risposta multipla*** |
| ***Applicazione***  ***(4 h di gruppo,***  ***3 h esposizione e discussione)*** | La classe viene divisa in gruppi in base agli **Ambiti**   1. Ogni gruppo dovrà approfondire i contenuti relativi 2. Ogni gruppo dovrà produrre come output una semi-tabella strutturata (**Ambiti e Azioni analitiche**) e una breve relazione 3. La ricerca e la semi-tabella verranno presentate all’intera classe *[Relazione orale, Power point]* 4. Il docente utilizzerà l’esposizione degli studenti per suscitare domande e dibattito nella classe 5. L’insegnante valuta in itinere il lavoro svolto, valutando poi l’output e le presentazioni finali.   ***TecnicheApprendimento cooperativo.*** |
| ***Rielaborazione***  ***(5 h studenti, 1 h docente)*** | 1. Il docente approfondisce e sistematizza le presentazioni 2. L’insegnante propone alla classe l’integrazione delle semi\_-tabelle in un'unica tabella totale (costituita da **Ambiti e Azioni analitiche**) 3. Vengono ristrutturati i gruppi (uno per ogni vecchio sottogruppo) 4. Si forniscono le **Finalità** e i relativi **Obiettivi specifici**(magari semplificati)chiedendo ai singoli gruppi di classificare tutte le **Azioni analitiche** in base agli obiettivi 5. Si discutono in classe le varie classificazioni prodotte e si realizza la tabella complessiva *(in Word)* 6. Si aggiunge e si compila la colonna **Suggerimenti, difficoltà, commenti** 7. Il docente rivede come sono stati svolti i lavori di gruppo, mettendone in luce i pregi e le fragilità e fornendo indicazioni sul metodo di lavoro, stimolando riflessioni ed autovalutazioni dei singoli allievi.   ***TecnicheFeedback, Questionari anonimi sull’attività svolta.*** |

**UD.1 Indagine statistica**

|  |  |
| --- | --- |
| **FASI SINTETICHE** | **FASI ANALITICHE** |
| ***Presentazione dell’ipotesi di lavoro (1 h)*** | * Il docente illustra la Tabella realizzata (quella della UD.0 oppure quello di VA PENSIERO) e ne discute con la classe i contenuti chiarendo eventuali dubbi, curiosità, incomprensioni … . * Il docente propone di realizzare un’indagine statistica sui comportamenti “ambientali” di una collettività |
| ***Introduzione al questionario***  ***(1 o 2 h)*** | 1. Il docente richiama le caratteristiche principali di un’indagine statistica e ne chiarisce l’importanza per una conoscenza empirica dei comportamenti. 2. Il docente propone di impostare il lavoro utilizzando i 5 ***AMBITI*** come “capitoli” del questionario e le ***AZIONI*** come indicatori delle singole domande. 3. Si comincia una discussione per definire dell’inchiesta:    1. gli obiettivi    2. il numero di domande per ***AMBITO***    3. la popolazione a cui è diretta l’indagine (studenti e/o famiglie ?) |
| ***Realizzazione delle varie sezioni del questionario***  ***(4 h)*** | 1. La classe viene divisa in gruppi in base agli **AMBITI .** 2. Ogni gruppo traduce parte delle **AZIONI** in affermazioni/domande 3. Per ogni quesito si indica un punteggio di risposta ( da 1 a 5) 4. L’insegnante controlla l’esecuzione dell’attività dei singoli gruppi offrendo suggerimenti e indicazioni per l’uniformità del lavoro complessivo. |
| ***Realizzazione del questionario complessivo***  ***(1 o 2 h)*** | 1. Ogni gruppo espone il proprio lavoro 2. Si discutono in classe le varie “sezioni” proposte operando un eventuale “alleggerimento” del numero delle domande o viceversa un loro “allargamento” 3. Si realizza il questionario complessivo in forma il più possibile semplice da compilare |
| ***Applicazione: le interviste***  ***(2 h)*** | 1. In base al target stabilito si decide il numero degli intervistati e si stampano le fotocopie necessarie. 2. Si procede alla scelta dei singoli intervistati 3. Si distribuisce ad ogni singolo alunno l’elenco delle persone da intervistare. 4. Si stabilisce un tempo massimo (1 settimana ?) per raccogliere le interviste. |
| ***Analisi dei dati***  ***(4 5 h)*** | 1. Si opera lo “spoglio” delle interviste e la loro quantificazione 2. Si riportano i dati (in Excel o a mano su un cartellone) ricercando gli indici statistici significativi e traducendo il lavoro in opportuni grafici. 3. Si stabiliscono le modalità di comunicazione dei risultati dell’indagine 4. Il docente rivede come sono stati svolti i lavori di gruppo, mettendone in luce i pregi e le fragilità e fornendo indicazioni sul metodo di lavoro, stimolando riflessioni ed autovalutazioni dei singoli allievi. |

**UD.2 Costruzione gioco**

**Osservazione Generale**

1. La realizzazione di un gioco a partire da un lavoro di studio serio e complesso ha l’evidente scopo di mostrare come si possono tradurre nozioni “pesanti” in qualcosa di ludico e piacevole
2. La stesura del **Quizario** ha il significativo scopo di verificare l’acquisizione degli argomenti trattati non attraverso la semplice memorizzazione di concetti ma il loro effettivo apprendimento attraverso la costruzione del binomio domanda/risposta(dove entrambe svolgono un ruolo fondamentale nella comprensione degli argomenti)
3. Nelle FASI della UD viene ipotizzata la realizzazione del gioco su supporti fisici (cartone o simili). Nulla vieta naturalmente, dove ci siano le opportune competenze, di produrre il gioco in forma digitale/informatica.
4. Il gioco che viene proposto è ***IL GIOCO DELL’OCA*** (con in aggiunta un Quizario) perchè di più semplice realizzazione. In appendice troverete “idee sparse e disorganiche” per ipotizzare invece la realizzazione di un ***MONOPOLI AMBIENTALE***.

|  |  |
| --- | --- |
| **FASI SINTETICHE** | **FASI ANALITICHE** |
| ***Presentazione dell’ipotesi di lavoro (1 h)*** | * Il docente illustra la Tabella realizzata (quella della UD.0 oppure quello di VA PENSIERO) e ne discute con la classe i contenuti chiarendo eventuali dubbi, curiosità, incomprensioni ….. . * Il docente propone di realizzare un gioco ***[IL GIOCO DELL’OCA]***che serva per approfondire in modo ludico la questione ambientale partendo dalla tabella sopra esposta. * Il docente propone che ogni gruppo di lavoro in cui sarà suddivisa la classe realizzi un proprio gioco. |
| ***Introduzione***  ***(1 o 2 h)*** | 1. Il docente mostra agli alunni un esempio del gioco richiamandone eventualmente le regole. 2. Il docente suggerisce che all’interno del “percorso” vengano definite delle ***domande quiz a risposta multipla*** ricavate dalle questioni ambientali suggerite dalla tabella 3. Si comincia una discussione per definire meglio le caratteristiche del “cartellone” da realizzare:    1. Il materiale da utilizzare    2. Le dimensioni fisiche del cartellone e delle 90 caselle    3. il numero di caselle­*[suggerimento 30 o 40*] da riservare alle ***domande-quiz***    4. domande-quiz-che ciascun gruppo dovrà produrre. |

|  |  |
| --- | --- |
| ***Realizzazione***  ***‘parziale’***  ***del gioco***  ***(3 o 4 h)*** | 1. La classe viene divisa in gruppi**.** 2. Ogni gruppo:    1. progetta il lavoro nei dettagli    2. realizza il tabellone “disegnando” il percorso    3. ipotizza come “stampare” e su quale supporti le domande-quiz 3. L’insegnante controlla l’esecuzione dell’attività dei singoli gruppi offrendo suggerimenti e indicazioni per l’uniformità del lavoro complessivo. |
| ***Realizzazione del ‘pacchetto’domande\_quiz***  ***(4 o 5 h)*** | 1. A ciascun gruppo viene attribuito un ***AMBITO*** 2. Ogni gruppo :    1. riesamina le AZIONI proposte nella tabella relative a quell’***AMBITO***    2. approfondisce eventualmente le tematiche ambientali ad esso attribuite    3. produce la serie stabilita di domande\_quiz e relative risposte . 3. L’insegnante controlla l’esecuzione dell’attività dei singoli gruppi offrendo suggerimenti e indicazioni per l’uniformità del lavoro complessivo. |
| ***Sintesi***  ***finale***  ***(6 o 7 h)*** | 1. I vari sottogruppi espongono i tabelloni prodotti 2. Si può decidere di scegliere “il più votato” oppure operare “una sintesi” fra i vari lavori 3. Vengono utilizzate le domande-quiz per una gara fra i vari gruppi con un’implicita validazione delle medesime. 4. Si realizza il tabellone finale e il pacchetto domande-quiz sugli opportuni supporti (cartone e simili) lavorando in opportuni gruppi. 5. Il docente rivede come sono stati svolti i lavori di gruppo, mettendone in luce i pregi e le fragilità e fornendo indicazioni sul metodo di lavoro, stimolando riflessioni ed autovalutazioni dei singoli allievi. |

**APPENDICE : Monopoli Ambientale (ipotesi)**

* *? Invece dei soldi i punti eco : quadrifogli verdi , ulivo, pannello, …..? .*
* Si opera una distribuzione casuale di tutte le cartelle e poi si contratta lo scambio tra i giocatori.
* Si può “costruire” come al solito solo possedendo i 3 (o 2) dello stesso colore.
* A turno ogni giocatore lancia i dadi e sposta il segnaposto di ugual numero di passi; se capita in una casella di proprietà di altri :
  + paga una cifra uguale per ogni colore e in crescendo quando vengono operati dei miglioramenti (invece di case/alberghi: pale eoliche, corsi universitari, ristrutturazioni, ….: dopo 3/4 di primo livello (verde) una bandiera arcobaleno;
  + anche lo Stato contribuisce pagando al possessore della cartella la stessa somma (significato: il giocatore paga per il servizio, lo Stato perché vengono utilizzati “produzioni” green)
* In particolare: vicolo stretto/corto (allevamenti non intensivi) , azzurri (pale eoliche) , arancioni (pannelli solari) marroni (ricerca e università) rossi (referendum e controlli territoriali) , gialli (ristrutturazioni di quartiere), verdi (coltivazioni ecologiche), viola (Parchi).
* Si possono operare delle alleanze (cooperative) fra giocatori (suddivisione della cifra incassata)
* Restano le 4 stazioni ferroviarie: lo **Stato** paga al giocatore per l’uso green dei trasporti.
* Imprevisti probabili in tutte le caselle libere (con cartellini di premio/multa oppure domande \_Quiz con premi in caso di risposta esatta **cfr QUIZARIO**).
* Lo **Stato** fornisce cospicui eco finanziamenti ad ogni passaggio del via.
* *? Se un giocatore va in default: ?*
  + *Può chiedere un prestito (una sola volta) allo Stato pari all’80% dei suoi possedimenti*
  + *Vendere agli altri giocatori parte delle proprietà*
  + *Cedere una % delle sue “future entrate” (da stabilire contattando) ad un altro giocatore.*
* Si stabilisce un tempo per la fine del gioco: metaforicamente “Quanto tempo resta alla Terra per “salvarsi” . Oltre al vincitore (chi ha più “buoni” o soldi) si può anche stabilire una quota complessiva (somma degli averi di tutti i giocatori) stabilendo un tetto minimo: se non lo si supera …. la Terra è condannata.