

PROGETTO CLIMA - SCHEDA DI PIANIFICAZIONE

Titolo: Proclade

Autore: Nuria Barrio

Età: 11-16

Contenuto:

L'associazione PROCLADE ha creato una Escape Room interattiva.
Proclade - Escapeweb (fundacionproclade.org)

I partecipanti devono aiutare i personaggi principali a risolvere le loro situazioni di crisi climatica per creare un mondo migliore. Una delle situazioni riguardava una fabbrica di tessuti in cui si spende molta acqua per realizzare il tessuto dei jeans, un'altra affronta il problema delle miniere di tungsteno, necessario per le batterie dei telefoni cellulari.

La produzione di tessuto per jeans richiede molta acqua, il che influisce sul clima riducendo le riserve di acqua dolce, aumentando il consumo energetico per il trattamento delle acque e creando acque reflue che possono rilasciare inquinamento e gas serra. Allo stesso modo, l'estrazione di batterie per telefoni cellulari ha un impatto sul clima perché consuma grandi quantità di energia, causando deforestazione e degrado del suolo e generando emissioni di carbonio dalle attività di estrazione e lavorazione.

Obiettivi di sviluppo:

Gli studenti risolveranno problemi logici e quiz per aiutare il personaggio a raggiungere i suoi obiettivi.
Gli studenti lavoreranno in coppia e impareranno a lavorare in gruppo con tolleranza ed empatia.
Gli studenti impareranno come funzionano le fabbriche tessili e i loro costi di produzione eccessivi.
Gli studenti impareranno a conoscere il tungsteno, come lo estraggono e i problemi sociali che genera.
Gli studenti dovranno scegliere tra opzioni ecologiche e opzioni che non tengono conto dell'ambiente.
Gli studenti utilizzeranno tecnologie digitali e la gamification.

Pianificazione:

C'è un testo che spiega la situazione e li incoraggia a trovare il modo di risolvere il problema. Il tempo inizia con il conto alla rovescia e devono superare le diverse schermate. Quando superano l'intero programma, viene visualizzato un messaggio di congratulazioni e un riepilogo dei dati più importanti con cui hanno lavorato. Se non finiscono in tempo, vengono visualizzati i dati principali per dare loro una panoramica del problema.

Risorse:

Materiali: tablet, Wi-Fi, carta e penna.

Spazio: aula o altri spazi con Internet.

Media: Proclade - Escapeweb (fundacionproclade.org) e password per entrare nella escape room.

Feedback:

È un'attività molto apprezzata dagli studenti. Lavorano in coppia, con la tecnologia e utilizzando un gioco. Potrebbero esserci alcune difficoltà con le connessioni Wi-Fi e con i diversi aggiornamenti sui tablet, non tutti gli studenti potrebbero entrare nel programma. Oggigiorno ci sono molte piattaforme per creare escape room online.