

# Come implementare l'ambizione di ECCI



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Disclaimer: The content of this document does not reflect the official opinion of the European Union and in no way anticipates the European Commission's future policy in this area. Responsibility for the information and views expressed therein lies entirely with the author(s).

# INDICE

INDICE.....	2
1 INTRODUZIONE .....	3
2 COMPONENTI CHIAVE DELL'INIZIATIVA .....	4
2.1 Metodologia dell'Escape Game .....	4
2.2 Piattaforma di E-Learning .....	5
2.3 Materiali Pedagogici .....	5
3 FRAMEWORK PER LA FUTURA IMPLEMENTAZIONE .....	6
3.1 Integrazione nei Curricula Scolastici .....	6
3.2 Formazione e Supporto agli Insegnanti.....	6
3.3 Estensione a Scuole e Paesi Aggiuntivi .....	6
3.4 Sostenibilità e Finanziamento .....	7
4 PIATTAFORMA DIGITALE COME ELEMENTO CENTRALE.....	9
5 ROADMAP PER L'ESPANSIONE DELL'APPROCCIO ECCI E DELLE IDEE DI ESCAPE GAME .	10
5.1 Analisi e Ricerca.....	10
5.2 Collaborazione e Networking.....	10
5.3 Progettazione e Adattamento dei Giochi.....	10
5.4 Formazione e Rafforzamento delle Competenze.....	11
5.5 Diffusione e Promozione .....	11
5.6 Monitoraggio e Sostenibilità .....	11
6 CONCLUSIONE.....	13

# 1 INTRODUZIONE

L'Escape Climate Change Initiative (ECCI) è un approccio pedagogico innovativo progettato per sensibilizzare e promuovere l'azione sul cambiamento climatico tra studenti, insegnanti e personale amministrativo scolastico. L'iniziativa utilizza un formato di escape game, sia cartaceo che digitale, insieme a una piattaforma di e-learning per facilitare il coinvolgimento e il trasferimento delle conoscenze.

Questo documento delinea un quadro strutturato per la futura implementazione e scalabilità dell'iniziativa, garantendone la sostenibilità oltre la durata del progetto.

## 2 COMPONENTI CHIAVE DELL'INIZIATIVA

### 2.1 Metodologia dell'Escape Game

L'iniziativa ECCE si basa su un escape game educativo progettato per migliorare la conoscenza del cambiamento climatico attraverso l'apprendimento interattivo.

Il gioco è disponibile in due formati con le seguenti caratteristiche:

- Escape Game Cartaceo:
  - Interazione fisica con i materiali di gioco
  - Gioco di gruppo (3-5 persone)
  - Materiali stampati richiesti
  - Richiede la presenza fisica e un facilitatore
  - Pubblico target: studenti di età compresa tra 13 e 18 anni
  - Focus sulla collaborazione e la discussione
  - Struttura modulare
  - 45 minuti di gioco (esclusi preparazione e debriefing)
  
- Escape Game Digitale:
  - Basato sul web, interfaccia utente visive
  - Modalità giocatore singolo
  - Nessun materiale fisico, completamente digitale
  - Può essere giocato su diversi dispositivi
  - Pubblico target: studenti di età compresa tra 13 e 18 anni
  - Focus sull'apprendimento individuale e sulla risoluzione dei problemi
  - Struttura sequenziale (i livelli devono essere giocati in ordine)
  - 30-90 minuti di gioco (esclusi preparazione e debriefing)

L'Escape Game Cartaceo favorisce il lavoro di squadra, la collaborazione e l'interazione faccia a faccia, rendendolo ideale per ambienti scolastici in cui gli studenti possono partecipare a discussioni e risolvere problemi collettivamente. Tuttavia, richiede materiali fisici, un facilitatore e uno spazio dedicato, il che può limitarne l'accessibilità e la flessibilità.

D'altra parte, l'Escape Game Digitale offre una soluzione più flessibile e scalabile, consentendo agli studenti di affrontare i temi del cambiamento climatico al proprio ritmo, in qualsiasi momento e ovunque. Elimina la necessità di materiali stampati e di un facilitatore,

rendendolo più accessibile. Tuttavia, manca degli aspetti sociali e collaborativi della versione cartacea, riducendo potenzialmente le opportunità di apprendimento tra pari e di discussione.

La disponibilità di entrambi i formati garantisce che vengano soddisfatte diverse preferenze di apprendimento e vincoli logistici. Il gioco cartaceo rafforza le competenze interpersonali e il lavoro di squadra, mentre la versione digitale amplia l'accessibilità e il coinvolgimento individuale, rendendo la conoscenza del cambiamento climatico accessibile a un pubblico più ampio.

## 2.2 Piattaforma di E-Learning

La piattaforma (<https://app.ecciproject.eu/>) funge da hub per:

- Ospitare i materiali e le linee guida del gioco.
- Fornire risorse educative preparatorie e di follow-up.
- Facilitare la collaborazione tra insegnanti e studenti.
- Consentire alle scuole di condividere esperienze e buone pratiche.

## 2.3 Materiali Pedagogici

L'iniziativa include strumenti educativi completi per:

- Insegnanti: linee guida per la facilitazione e contenuti tecnici sul cambiamento climatico.
- Studenti: contenuti di apprendimento preparatori, partecipazione al gioco e pianificazione di azioni post-gioco.

## 3 FRAMEWORK PER LA FUTURA IMPLEMENTAZIONE

### 3.1 Integrazione nei Curricula Scolastici

Per garantire l'impatto a lungo termine dell'iniziativa ECCI, essa dovrebbe essere integrata nei curricula educativi nazionali e locali attraverso:

- Allineamento con le politiche educative sul cambiamento climatico.
- Integrazione come attività supplementare nei corsi di geografia, scienze e sostenibilità.
- Offerta come attività extracurricolare per rafforzare la consapevolezza sul clima.

### 3.2 Formazione e Supporto agli Insegnanti

Per un coinvolgimento continuo, il ruolo degli insegnanti è cruciale. Le seguenti strategie saranno adottate:

- Sessioni di formazione regolari per nuovi e attuali educatori.
- Accesso a una raccolta di piani di lezione e buone pratiche.
- Creazione di una rete di insegnanti per facilitare la condivisione delle conoscenze.

### 3.3 Estensione a Scuole e Paesi Aggiuntivi

Per massimizzare la portata:

- Collaborare con istituzioni educative oltre i quattro paesi pilota iniziali (Germania, Francia, Spagna, Italia).
- Tradurre i materiali in altre lingue per aumentarne l'accessibilità.
- Coinvolgere organizzazioni governative e non governative per promuovere l'adozione in più scuole.

L'approccio alle scuole dipende dalla struttura educativa di ciascun paese. In Germania, le università offrono corsi specializzati che formano i futuri insegnanti delle scuole secondarie in materie come la geografia, fornendo un chiaro punto di ingresso per introdurre l'iniziativa. In Italia, i programmi universitari che qualificano gli individui per l'insegnamento non

portano sempre direttamente a una posizione di insegnante, il che significa che solo una parte dei laureati entrerà nella professione. In tali casi, il coinvolgimento diretto con le reti di insegnanti può essere una strategia più efficace.

Per facilitare la diffusione dell'iniziativa, contattare le associazioni di insegnanti può essere molto utile, poiché svolgono un ruolo chiave nello sviluppo professionale e nell'innovazione dei curricula. In Italia, ad esempio, l'Associazione Nazionale Insegnanti di Scienze Naturali (<http://www.anisn.it/>) e l'Associazione Italiana Insegnanti di Geografia (<https://www.aiig.it/>) rappresentano contatti preziosi per promuovere l'escape game nelle scuole. Coinvolgere queste organizzazioni può aiutare a integrare il gioco nelle aule e a garantirne l'impatto a lungo termine.

Inoltre, i social network possono essere uno strumento potente per la promozione e il coinvolgimento. Condividere regolarmente aggiornamenti, storie di successo e contenuti interattivi su piattaforme come LinkedIn, Instagram e Twitter può aiutare a generare interesse e raggiungere un pubblico più ampio. Per mantenere la coerenza e massimizzare l'impatto, dovrebbe essere utilizzato un calendario di contenuti aggiornato, allineato alle migliori pratiche per ciascuna piattaforma, per garantire una comunicazione tempestiva ed efficace.

ECCI ha già avuto successo utilizzando account ufficiali per il progetto:

- <https://www.linkedin.com/company/euecci/>
- [https://x.com/eu\\_ecci](https://x.com/eu_ecci)
- <https://www.facebook.com/ECCIErasmus>
- [https://www.instagram.com/eu\\_ecci/](https://www.instagram.com/eu_ecci/)

L'organizzazione di eventi locali, come workshop, dimostrazioni o sessioni di networking, può ulteriormente presentare l'iniziativa, coinvolgere la comunità e attrarre stakeholder. Questi eventi offrono l'opportunità di presentare i risultati chiave, favorire collaborazioni e ricevere feedback preziosi, rafforzando così l'impatto e l'adozione dell'iniziativa.

### 3.4 Sostenibilità e Finanziamento

Per garantire la sostenibilità a lungo termine, le strategie di finanziamento e supporto istituzionale includono:

- Ottenere finanziamenti attraverso programmi educativi europei (Erasmus+, Horizon Europe).

- Coinvolgere sponsor del settore privato e ONG ambientali.
- Incoraggiare le scuole a integrare l'iniziativa nel loro budget didattico regolare.

## 4 PIATTAFORMA DIGITALE COME ELEMENTO CENTRALE

La piattaforma di e-learning svolge un ruolo cruciale nel garantire la sostenibilità a lungo termine dell'iniziativa. Il suo design modulare consente un'espansione e un adattamento continui, rendendola uno strumento dinamico per l'educazione al cambiamento climatico.

Sfruttando questa flessibilità, il gioco digitale può essere arricchito con nuovi scenari e sfide, mantenendo i contenuti coinvolgenti e pertinenti. Possono essere integrati anche contenuti generati dagli utenti, consentendo ai partecipanti di contribuire e perfezionare le risorse nel tempo. Inoltre, può essere introdotto un sistema di certificazione per insegnanti e studenti, riconoscendo la loro partecipazione e incoraggiando un ulteriore coinvolgimento.

Per supportare scuole e studenti nell'integrazione del gioco nel loro processo di apprendimento, la piattaforma può anche fungere da hub per la condivisione delle conoscenze. Una sezione FAQ dedicata può documentare domande e discussioni ricorrenti, garantendo che i nuovi utenti beneficino delle esperienze passate.

## 5 ROADMAP PER L'ESPANSIONE DELL'APPROCCIO ECCI E DELLE IDEE DI ESCAPE GAME

### 5.1 Analisi e Ricerca

Obiettivo: Identificare argomenti e materie in cui gli escape game possono essere applicati efficacemente.

Azioni:

- Condurre sondaggi e interviste con insegnanti, studenti e stakeholder per comprendere le loro esigenze e preferenze.
- Analizzare i curricula esistenti per individuare aree in cui l'apprendimento gamificato potrebbe migliorare il coinvolgimento e i risultati.
- Esaminare casi di studio di successo e buone pratiche del progetto ECCI e di altre iniziative simili.

### 5.2 Collaborazione e Networking

Obiettivo: Costruire una rete solida di partner e stakeholder per supportare il trasferimento dell'approccio.

Azioni:

- Organizzare workshop online e in presenza con insegnanti, amministratori scolastici e responsabili politici per discutere il potenziale degli escape game nell'istruzione.
- Collaborare con altri progetti finanziati dall'UE, organizzazioni educative e sviluppatori di giochi per co-creare nuove idee.

### 5.3 Progettazione e Adattamento dei Giochi

Obiettivo: Sviluppare escape game adattati a diversi argomenti educativi e gruppi di età.

Azioni:

- Creare un framework per progettare escape game che si allineino a obiettivi di apprendimento specifici (ad esempio, STEM, storia, apprendimento delle lingue).

- Sviluppare modelli e kit di strumenti per consentire agli insegnanti di adattare facilmente i giochi alle proprie materie.
- Testare i giochi in scuole pilota per raccogliere feedback e perfezionare i design.

## 5.4 Formazione e Rafforzamento delle Competenze

Obiettivo: Fornire agli insegnanti le competenze e le conoscenze necessarie per implementare gli escape game nel loro insegnamento.

Azioni:

- Sviluppare moduli di e-learning per formare gli insegnanti nella progettazione e facilitazione degli escape game.
- Organizzare webinar, tutorial e sessioni di domande e risposte in diretta per supportare gli insegnanti nell'utilizzo della piattaforma e nell'adattamento dei giochi.
- Creare una comunità di pratica in cui gli insegnanti possano condividere esperienze, sfide e soluzioni.

## 5.5 Diffusione e Promozione

Obiettivo: Sensibilizzare e incoraggiare un'adozione diffusa dell'approccio.

Azioni:

- Pubblicare guide, casi di studio, storie di successo e altre risorse educative.
- Presentare la roadmap e i risultati in conferenze, fiere educative e campagne sui social media.
- Coinvolgere studenti e genitori attraverso eventi interattivi, mostrando i benefici degli escape game nell'apprendimento.

## 5.6 Monitoraggio e Sostenibilità

Obiettivo: Garantire l'impatto a lungo termine e la scalabilità dell'approccio.

Azioni:

- Stabilire un sistema di feedback per migliorare continuamente i giochi e la piattaforma in base ai contributi degli utenti.

- Sviluppare partnership con autorità educative locali e nazionali per integrare gli escape game nei curricula ufficiali.
- Esplorare opportunità di finanziamento per mantenere e ampliare l'iniziativa oltre il ciclo di vita del progetto.

## 6 CONCLUSIONE

Questo documento presenta una strategia completa per scalare e sostenere l'Escape Climate Change Initiative (ECCI) oltre il suo ambito iniziale. Sottolinea i due formati di escape game – cartaceo per favorire il lavoro di squadra e la collaborazione, e digitale per flessibilità e accessibilità – garantendo che vengano affrontati ambienti di apprendimento diversi. Al centro dell'iniziativa si trova la piattaforma di e-learning [app.ecciproject.eu](http://app.ecciproject.eu), che funge da hub per ospitare materiali, facilitare la collaborazione e supportare la scalabilità attraverso contenuti generati dagli utenti.

Il quadro si concentra sull'integrazione dell'iniziativa nei curricula scolastici, sulla formazione degli insegnanti e sull'espansione a ulteriori scuole e paesi, allineandosi alle politiche educative sul cambiamento climatico e sfruttando partnership con reti di insegnanti e istituzioni educative. La sostenibilità è affrontata attraverso strategie di finanziamento, inclusi programmi europei e sponsorizzazioni private, insieme all'integrazione dell'iniziativa nei budget scolastici regolari.

Un sistema di feedback garantisce miglioramenti continui, mentre gli sforzi di diffusione mirano a sensibilizzare e incoraggiare un'adozione diffusa, posizionando ECCI come una soluzione dinamica e adattabile per l'educazione al cambiamento climatico con un impatto a lungo termine.