



---

## Esempio di compilazione di Lesson plan

*Versione 1.0 – marzo 2025*

---



# INDICE

LESSON PLAN.....	3
Codice meccanografico scuola proponente: .....	3
Denominazione scuola:.....	3
Docente/i Referente/i.....	3
E-mail referente/i.....	3
Telefono referente/i.....	3
Destinatari*.....	3
Titolo* (massimo 150 caratteri):.....	3
Descrizione* (massimo 500 caratteri):.....	3
DATI DI DETTAGLIO PER IL TIPO “LESSON PLAN” .....	4
Obiettivi.....	4
Materiali (massimo 300 caratteri):.....	4
Procedimento (massimo 4000 caratteri):.....	4
Verifica e valutazione (massimo 500 caratteri):.....	5
Anno scolastico .....	5
STEM quale delle quattro è prevalente? .....	5
Allegato: .....	5

# LESSON PLAN

**Codice meccanografico scuola proponente:**

compilato automaticamente

**Denominazione scuola:**

compilato automaticamente

**Docente/i Referente/i**

**E-mail referente/i**

**Telefono referente/i**



Destinatari\*

Selezionare i destinatari ▼

ISCED 0	Clicca per selezionare
ISCED 1	
ISCED 2	
ISCED 3	
ISCED 4	
ISCED 5	

LIVELLI DI ISTRUZIONE NELL'ISCED (INTERNATIONAL STANDARD CLASSIFICATION OF EDUCATION) 2011

- ISCED 0: Educazione della prima infanzia (livello di istruzione inferiore a quello primario)
- ISCED 1: istruzione primaria
- ISCED 2: istruzione secondaria inferiore
- ISCED 3: istruzione secondaria superiore
- ISCED 4: Istruzione post-secondaria non terziaria
- ISCED 5: Istruzione terziaria a ciclo breve

**Titolo\*** (massimo 150 caratteri):

Making Energy LAB

**Descrizione\*** (massimo 500 caratteri):

Proposta di Hackathon per realizzare un progetto di efficientamento energetico del proprio edificio scolastico. Sarà richiesta la progettazione e realizzazione del prototipo di un elemento modulare dell'impianto e della soluzione ideata. Il modello potrà essere aggiunto a una galleria virtuale o costruito con materiale povero, integrando ove possibile, sensori e/o motori. Particolare importanza sarà assegnata alla parte estetico-funzionale dell'intero progetto.

## DATI DI DETTAGLIO PER IL TIPO “LESSON PLAN”

### Obiettivi (massimo 300 caratteri):

- generare idee creative;
- pianificare soluzioni operative;
- analizzare la fattibilità di progetto e monitorare applicando correttivi adeguati;
- suddividere i compiti nel gruppo, programmando momenti di confronto;
- presentare in modo consapevole ed efficace.

### Materiali (massimo 300 caratteri):

- check list per l'analisi stato energetico edificio;
- materiali per la stampa 3D, Laser Cutter e materiale di riciclo;
- dispositivi e ambienti per modelli virtuali;
- guide tecniche;
- modello rubrica di valutazione.

### Procedimento (massimo 4000 caratteri):

La proposta didattica si ispira agli Hackathon, eventi collaborativi in cui programmatori, designer e altri esperti si riuniscono per creare un progetto software o hardware innovativi in un breve periodo di tempo. L'obiettivo è risolvere un problema specifico o sviluppare nuove idee.

#### STEP 1 LA SFIDA

Presentazione iniziale agli studenti della sfida oggetto dell'Hackathon: "Organizzati in squadre, esaminate la scuola: cosa potreste proporre per migliorarla dal punto di vista dell'efficienza energetica e della sostenibilità ambientale?"

Proposta agli studenti di alcuni video stimolo sul tema. Coinvolgimento di esperti, scelti anche nella comunità scolastica. STEP 2 - LE REGOLE

Condivisione dell'organizzazione dell'Hackathon: composizione delle squadre e della giuria; organizzazione della presentazione finale (Pitch); criteri per l'assegnazione dei punteggi.

#### STEP 3 - LE SQUADRE

Ogni squadra identifica spazi, strumenti, materiali e compiti: i docenti, nel ruolo di tutor, sono a supporto dei gruppi nelle varie fasi della gara.

#### STEP 4 - LA DOCUMENTAZIONE

Ricognizione degli spazi interni ed esterni da parte dei gruppi per verificare le necessità di efficientamento energetico dell'istituto: analisi guidata da una Check-list.

#### STEP 5 - IL CONFRONTO

Confronto di gruppo sul tema della sfida e condivisione delle proposte progettuali.

#### STEP 6 - IL PROGETTO

Fase di progettazione e revisione della fattibilità delle proposte da parte dei componenti dei gruppi, supportati dai tutor.

#### STEP 7 - IL PRODOTTO

Elaborazione del progetto con dettaglio degli aspetti operativi, in forma di prototipo fisico e/o virtuale.

## STEP 8 - LA PRESENTAZIONE

Presentazione del progetto (pitch) da sottoporre alla giuria. STEP 9 - LA PREMIAZIONE

La giuria valuta i progetti e i Pitch con il supporto della rubrica di valutazione condivisa: si procede con la premiazione della squadra che ha presentato il progetto più convincente.

### Verifica e valutazione (massimo 500 caratteri):

- Valutazione con rubrica (giuria):
  - coerenza con la sfida;
  - innovazione dell'idea;
  - fattibilità della proposta;
  - lavoro di gruppo;
  - qualità della presentazione.
- Autovalutazione del processo (Peer Feedback di gruppo):
  - comprensione regole e criteri di valutazione;
  - identificazione di necessità e soluzioni di efficientamento energetico;
  - capacità di Brainstorming e generazione idee;
  - analisi di fattibilità e revisione progetto;
  - collaborazione e divisione compiti;
  - comunicazione e presentazione delle proposte.

### Anno scolastico:

2024-2025

### STEM quale delle quattro è prevalente?

Technology

Science

Technology

Engineering

Mathematics

Tutte

### Allegato: