

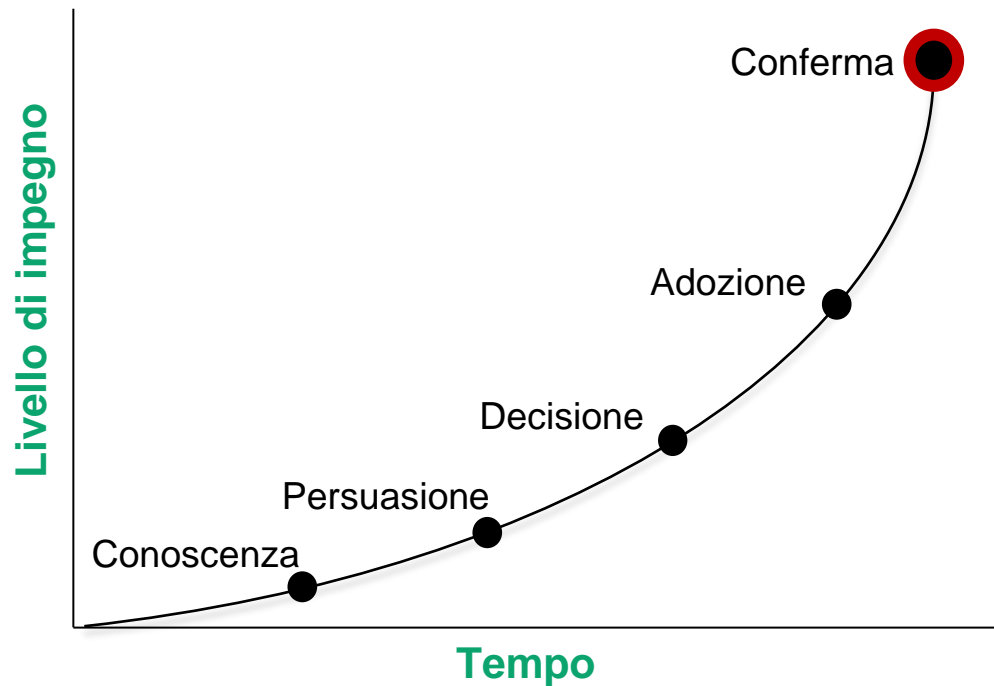


**PER** | Piano  
Energetico  
Regionale

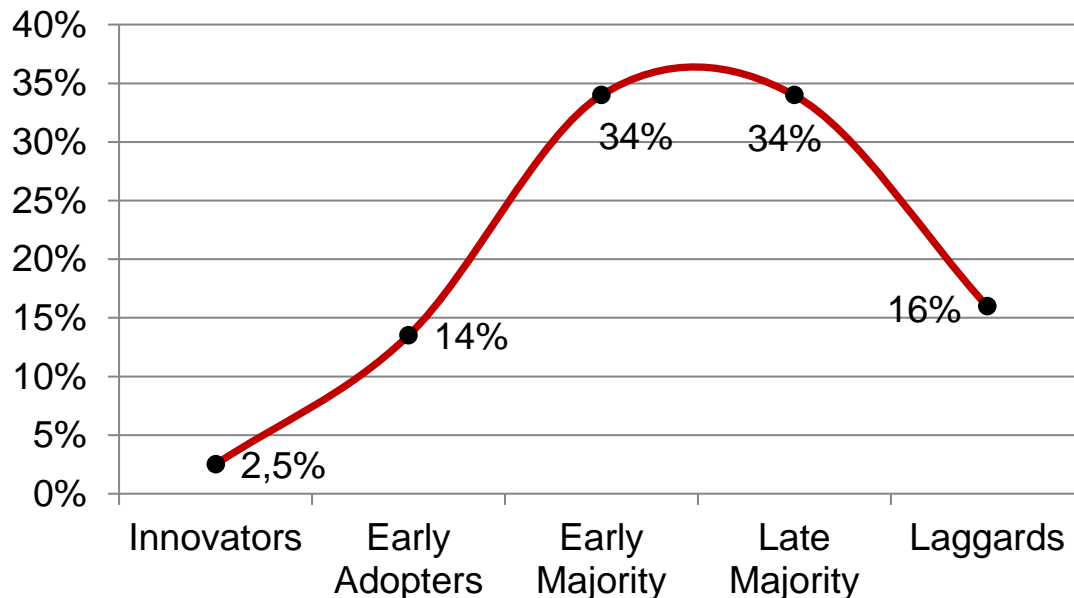
# USA L'ENERGIA GIUSTA

Campagna di sensibilizzazione ed empowering all'uso razionale dell'energia per gli allievi delle scuole superiori della Regione Emilia-Romagna.

# Come ottenere il cambiamento ?



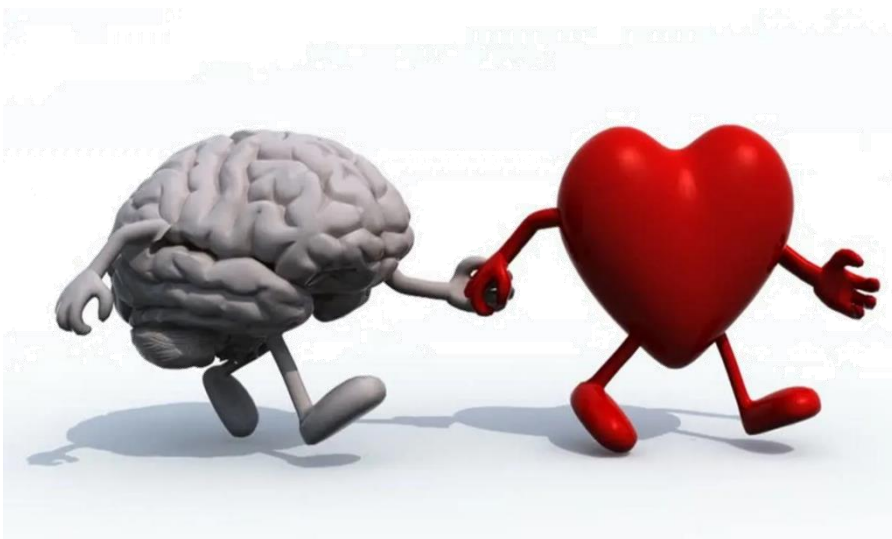
# Come ottenere il cambiamento ?



Everett Rogers "Diffusion of Innovations", 1962

- **Vantaggio relativo**
- **Compatibilità**
- **Complessità**
- **Possibilità di sperimentazione**
- **Osservabilità**

# La comunicazione creativa

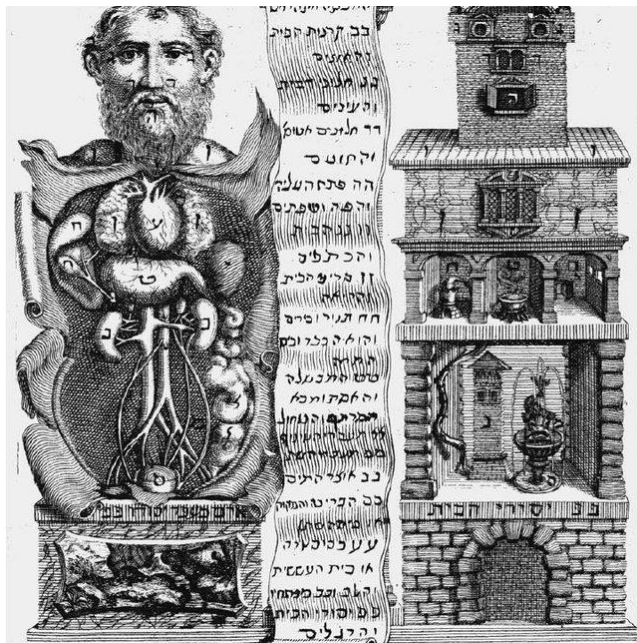


- le **prove** e la **logica** non sono sufficienti per convincere le persone a vivere in modo più sostenibile.
- la combinazione di **tecnologia** e **scienze umane** è una modalità molto efficace per collegare la **testa** e il **cuore**, superare le barriere comunicative e supportare i cittadini nell'andare oltre la disperazione per le questioni ambientali globali.

# CONVENZIONE ENEA – RER

Le Regione Emilia-Romagna ed Enea hanno stipulato una convenzione per sperimentare una strategia di comunicazione **innovativa e inclusiva**, a sostegno delle politiche regionali di transizione energetica, che realizzi direttamente azioni di comunicazione e nello stesso tempo coinvolga attivamente tutti gli attori a scala locale come **agenti di cambiamento (ADC)**. Si realizzeranno Kit contenenti prodotti di comunicazione visiva ad alto contenuto creativo, ‘ready to use’ per venire incontro alle difficoltà di investimento in comunicazione di enti locali, associazioni, imprese, condomini e scuole. La strategia è basata sull’ Agente di cambiamento **(ADC)** a scala locale. E’ asincrona nel senso che Il kit viene sperimentato con un’azione pilota e di co-progettazione poi reso disponibile agli **ADC** sulla piattaforma regionale dedicata. Gli **ADC** lo implementano in base alle proprie potenzialità e disponibilità di tempo e risorse.

# La campagna: USA L'ENERGIA GIUSTA



T.Cohen, 1708

‘Usa l’energia giusta’ è una campagna di sensibilizzazione ed empowering sull’uso razionale dell’energia, rivolta agli allievi degli istituti superiori (14-19) e basata concettualmente sull’analogia fra il consumo di energia a livello del **corpo umano** e quello del **metabolismo energetico** degli spazi e dei luoghi frequentati dai giovani .

# OBIETTIVI

- **Alfabetizzare** gli allievi degli istituti superiori al tema dell'energia in modo che essi siano in grado di:
  - **Tracciare i flussi energetici** e pensare in termini di sistemi energetici;
  - **Conoscere** quanta energia usano, per quale scopo e da dove provenga questa energia;
  - Valutare la **credibilità** delle informazioni sull'energia;
  - **Comunicare** sull'uso di energia e di energia in modo significativo;
  - Prendere decisioni informate sull'uso di energia sulla base di una comprensione degli impatti e delle conseguenze;
- **Educare e stimolare** il target all'impegno individuale quotidiano, fornendo uno strumento per rendere concreto tale impegno e misurandone gli impatti;
- **Fornire** agli allievi delle opportunità di impegno per partecipare al raggiungimento del 7°SDG Unesco;
- **Utilizzare** gli allievi come **driver** di informazione verso le famiglie.

# ATTIVITA' PREVISTE DAL PROGETTO

**WP1** – Piano di comunicazione delle Campagna 'Usa l'Energia Giusta'

**WP2** – Prima realizzazione materiali del kit

**WP3** – Sperimentazione /co-progettazione

**WP4** – Misurazione efficacia e follow up

**WP5** – Evento conclusivo di presentazione del percorso di co-progettazione con le scuole, presentazione della piattaforma regionale e lancio della campagna a scala regionale





## WP1 – Piano di comunicazione delle Campagna ‘Usa l’Energia Giusta’

Andrà realizzata la creatività della campagna con materiali in formato digitale, sia per la caratterizzazione che per la promozione attraverso i diversi canali.



### Materiali che realizzeremo

- Istruzioni per l’uso della campagna
- Manuale creatività campagna



## WP2 - Realizzazione Laboratorio 'Usa l'Energia Giusta'

Il percorso verrà co-progettato e sperimentato con un massimo di 10 istituti presenti sul territorio regionale. La scelta degli istituti avverrà in collaborazione con l'Istituto scolastico regionale.

La campagna sarà basata sull'attivazione del **Laboratorio di classe 'Usa l'Energia Giusta'**.

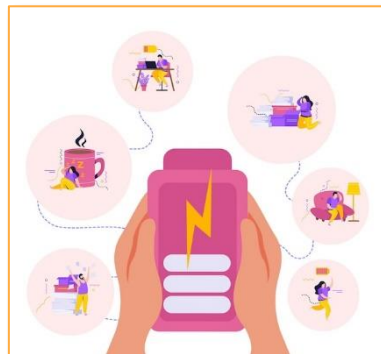
Il laboratorio sarà gestito dagli insegnanti di materie scientifiche e di educazione fisica. Per la gestione delle attività, agli insegnanti verrà fornita una **Guida specifica** e saranno coinvolti in un webinar di presentazione dell'attività (1-2 h).

Nell'ambito dell'laboratorio, gli allievi svolgeranno un percorso in 3 fasi:

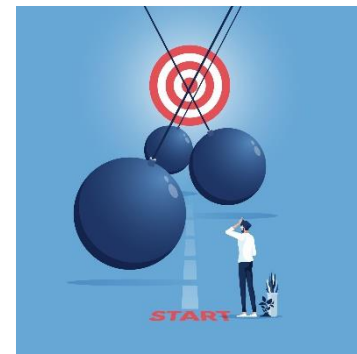
1. **Training**
2. **Analisi**
3. **Azione**



**TRAINING**



**AUDIT**



**AZIONE  
gamification**



# Materiali

- **Webinar** per insegnanti (1h)
- **Corso** in modalità e-learning/webinar della durata di cui 5 ore suddiviso in moduli da 20 -30 minuti + 10 minuti di “giochi, test ecc” senza propedeuticità fra moduli, per una durata massima a modulo di 45 minuti come da curva di attenzione.
- **Guida** Laboratorio per gli insegnanti
- **Piattaforma Web** da cui scaricare materiale e realizzare l’attività di gaming



# Contributo di co-progettazione richiesto alle scuole

- indicazioni sugli elementi e strumenti grafici e sulla composizione del Kit di comunicazione per la campagna **(WP1)**
- indicazioni sui canali promozionali della campagna di comunicazione più adatti **(WP1)**
- verifica della fruibilità del materiale formativo **(WP2)**
- individuazione delle sfide da prevedere nell'attività di gaming e costruzione del sistema di punteggio **(WP2)**
- presenza di delegazioni per l'evento di lancio a Novembre **(WP5)**




# SFIDE (esempi di sfide per gaming )



- ✓ *Sostituisci le lampade nella tua stanza con dei LED.*
- ✓ *Fai una foto all'ultima bolletta elettrica con il volto arrabbiato di tuo padre o tua madre*
- ✓ *Recati in un negozio che vende e-bike nella tua città e chiedi di provare una bici elettrica. Fatti un selfie mentre sei in sella e mandalo ai tuoi amici con WA.*
- ✓ *Organizza una serata cinema con la tua famiglia / i tuoi amici e mostra loro [Before the Flood](#), un documentario sul cambiamento climatico in cui [Leonardo DiCaprio](#) discute con le più importanti personalità del pianeta sul cambiamento climatico che sta colpendo la [Terra](#)*
- ✓ *Cerca un impianto fotovoltaico nella tua città e fotografalo*
- ✓ *Trova un marchio alternativo per la tua t-shirt preferita che valorizzi l'ambiente e i lavoratori e condividi questa informazione sui tuoi social;*



## WP3 – Misurazione efficacia toolkit e follow up

Andranno definiti indicatori generali per il monitoraggio dell'implementazione del kit a livello regionale successivo alla fase di lancio della campagna,





## WP5 – Evento conclusivo di presentazione del percorso di co-progettazione con le scuole, presentazione della piattaforma regionale e lancio della campagna a scala regionale

Alla fine del periodo di co-progettazione e dopo essere intervenuti sulla messa a punto dei materiali, verrà organizzato un **evento presso lo stand della regione Emilia-Romagna in occasione della fiera ECOMONDO (8-11 Novembre)** di presentazione, dei risultati, della piattaforma e di lancio della campagna a scala regionale, coinvolgendo i **principali stakeholder**.



<b>ATTIVITA'</b>	<b>TEMPI</b>
Sperimentazione- coprogettazione Toolkit- e del game	<b>settembre - prima metà ottobre</b>
Scaling UP e lancio a livello regionale	<b>novembre-dicembre</b>