

PROGETTO DESIGN YOUR SCHOOL

Bando Living Lab della Regione Umbria con i fondi POR-FESR 2014-2020

"Il gioco è la più alta forma di ricerca."

Albert Einstein

La Raccomandazione Europea del 22 maggio 2018

Il 22 maggio 2018 il Consiglio europeo, accogliendo la proposta avanzata il 17 gennaio 2018 dalla Commissione europea, ha varato la Raccomandazione relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente e l'Allegato Quadro di riferimento europeo, che sostituiscono la Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006. Nello stesso giorno, il Consiglio ha adottato la Raccomandazione sulla promozione di valori comuni, di un'istruzione inclusiva e della dimensione europea dell'insegnamento.

Le motivazioni della Commissione introducono un nuovo punto significativo in cui si afferma che: *«Nell'economia della conoscenza, la memorizzazione di fatti e procedure è importante, ma non sufficiente per conseguire progressi e successi. Abilità quali la capacità di risoluzione di problemi, il pensiero critico, la capacità di cooperare, la creatività, il pensiero computazionale, l'autoregolamentazione sono più importanti che mai nella nostra società in rapida evoluzione. Sono gli strumenti che consentono di sfruttare in tempo reale ciò che si è appreso, al fine di sviluppare nuove idee, nuove teorie, nuovi prodotti e nuove conoscenze»;*

Una integrazione al punto che riguarda le competenze necessarie a promuovere lo sviluppo sostenibile, con il riferimento esplicito al *«programma d'azione globale dell'UNESCO per l'istruzione in vista dello sviluppo sostenibile»*.

- Inoltre, nel punto in cui si dice che *«in risposta ai cambiamenti intervenuti nella società e nell'economia, sulla base delle discussioni sul futuro del lavoro e in seguito alla consultazione pubblica sulla revisione della raccomandazione del 2006 relativa a competenze chiave, è necessario rivedere e aggiornare sia la raccomandazione relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente, sia il pertinente quadro di riferimento europeo»*, è stata tolta la *«particolare attenzione alla promozione dello spirito imprenditoriale»*.

Definizione di competenze e di competenze chiave

Nel documento le competenze sono definite come *«una combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti, in cui:*

*a. la **conoscenza** si compone di fatti e cifre, concetti, idee e teorie che sono già stabiliti e che forniscono le basi per comprendere un certo settore o argomento;*

*b. per **abilità** si intende sapere ed essere capaci di eseguire processi ed applicare le conoscenze esistenti al fine di ottenere risultati;*

*c. gli **atteggiamenti** descrivono la disposizione e la mentalità per agire o reagire a idee, persone o situazioni».*

Sono quindi definite le **competenze chiave**, le competenze che innescano tutti e tre gli elementi costitutivi e che sono considerate come *«quelle di cui tutti hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personali, l'occupabilità, l'inclusione sociale, uno stile di vita sostenibile, una vita fruttuosa in società pacifiche, una gestione della vita attenta alla salute e la cittadinanza attiva. Esse si sviluppano in una prospettiva di apprendimento permanente, dalla prima infanzia a tutta la vita adulta, mediante l'apprendimento formale, non formale e informale in tutti i contesti, compresi la famiglia, la scuola, il luogo di lavoro, il vicinato e altre comunità»*. (<https://eur->

[lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)#:~:text=Contesto%20e%20obiettivi-,Ogni%20persona%20ha%20diritto%20a%20un'istruzione%2C%20a%20una%20formazione,transizioni%20nel%20mercato%20del%20lavoro. \)](http://lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)#:~:text=Contesto%20e%20obiettivi-,Ogni%20persona%20ha%20diritto%20a%20un'istruzione%2C%20a%20una%20formazione,transizioni%20nel%20mercato%20del%20lavoro.)

Nell'elenco delle competenze chiave risalta quella definita **competenza imprenditoriale** che consiste nella capacità di assumere idee e cercare opportunità, saperle trasformare attivamente in valori per gli altri. Senso di iniziativa e l'imprenditorialità significa saper tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la **capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi**. È una competenza che aiuta gli individui ad acquisire consapevolezza del contesto in cui lavorano e a poter cogliere le opportunità che si offrono.

Tradurre in attività didattiche tale competenza, all'interno del curricolo di scuola primaria, significa creare le condizioni per cui gli alunni si cimentino con il problema di dare sistemazione ad un percorso di cui hanno elementi e conoscenze, utilizzando il metodo del problem solving come strategia per ideare, per pensare, per proporre ipotesi e soluzioni da mettere sul piatto della discussione collettiva, con l'intento di considerare i diversi punti di vista, di valutare la fattibilità e l'economicità dell'azione proposta, di modificare il proprio pensiero: quindi tale approccio considera un complesso di consapevolezze e competenze molto più vasto, percepito non come una lezione da imparare, ma come un modo di affrontare le situazioni.

“Tutti devono progettare per evitare di essere progettati”

Le finalità del Progetto

Progettare significa partecipare criticamente e attivamente al nostro presente. Lo afferma il designer Enzo Mari per cui *“tutti devono progettare: in fondo è il modo migliore per evitare di essere progettati.”*

Nel linguaggio degli architetti e dei designer la parola progettazione è sempre stata presente. La riconduciamo generalmente ad un'azione molto tecnica che implica la capacità di mettere in pratica teorie numeriche e calcoli geometrici che solo chi è laureato in una certa materia è in grado di fare.

Enzo Mari, sostenendo che chiunque deve essere in grado di progettare per non essere progettato, afferma quindi la necessità di un'educazione alla progettazione che investa tutti i campi del fare, non solo quelli più tecnici. O almeno DENSA questa lettura ha voluto dare.

Il progetto **Design Your School- Imparare a Progettare Divertendosi**, si sviluppa a partire proprio dal bisogno di promuovere nella Scuola azioni volte a rafforzare le competenze progettuali guidando docenti e studenti, attraverso l'uso del digitale, in un processo di elaborazione di conoscenze per fasi progettuali: Osservazione e ascolto, Analisi, Ricerca, Sviluppo di idee e progetti, Sperimentazione, Produzione, Revisione e condivisione.

La piattaforma punta quindi a rafforzare le competenze progettuali elaborando quanto indicato nel documento pubblicato nel 2019 dall'Unione Europea, Key Competences For Lifelong Learning, che raccomanda la diffusione nella scuola di approcci educativi basati sulla progettazione, perché

migliorano i risultati di apprendimento e sono maggiormente coinvolgenti nei confronti dei discenti.

Oltre ad offrire opportunità di attivare esperienze educative innovative, collaborative e interdisciplinari, mettono al centro i discenti e chiedono la loro partecipazione attiva, migliorando il processo di studio e supportando lo sviluppo di competenze digitali.

Il progetto, finanziato attraverso il bando Living Lab della Regione Umbria con i fondi POR-FESR 2014-2020, intende realizzare uno strumento educativo digitale, rivolta a studenti dai 7 ai 14 anni, di facile utilizzo che permetterà di sviluppare un percorso sui temi del patrimonio culturale integrando approfondimenti di materie quali geografia, storia, geometria, arte con l'obiettivo di:

- favorire lo sviluppo di esperienze pedagogiche basate sul **Project Based Learning** così come avviene in tutta Europa;

- **sistematizzare, standardizzare e archiviare** gli elementi e i materiali che solitamente vengono prodotti durante la realizzazione di **processi didattici** scolastici ed extrascolastici;

- valorizzare le fasi del **processo progettuale**.

Il partenariato

I due dipartimenti dell'Università degli Studi di Perugia – il Dipartimento di Filosofia, Scienze Sociali, Umane e della Formazione e il Dipartimento di Ingegneria Civile ed Ambientale saranno coinvolti nelle fasi di elaborazione e stesura di documenti di analisi e organizzazione di eventi digitali di confronto con esperti del settore formativo e dell'edu-tech.

Sono coinvolti nel progetto attraverso momenti laboratoriali aperti e gratuiti che si svolgeranno nella fase di analisi dei bisogni e di sperimentazione della piattaforma, Associazioni e Scuole dei territori di Perugia, Foligno, Terni, Spoleto e i digipass di Marsciano, Narni e Assisi.

L'Istituto Comprensivo Perugia 4, tramite Convenzione - ha dato la sua adesione al progetto, con il coinvolgimento di due classi di scuola primaria che parteciperanno alla fase di formazione per docenti e alla fase di sperimentazione e validazione della piattaforma che sarà messa a disposizione pubblica, al termine del progetto.

Perché approfondire il concetto di “progettazione”?

Saper progettare e pianificare aspetti della vita umana, comporta un apprendimento di tale capacità, fino a diventare una competenza che risulterà utile sia nella vita professionale che privata dei futuri cittadini. Essa è una delle 8 Competenze Chiave Europee e nel mondo della istruzione formale deve assumere un rilievo importante nel processo di insegnamento/apprendimento.

“Approcci educativi che si basano sulla progettazione migliorano i risultati di apprendimento e sono maggiormente coinvolgenti nei confronti dei discenti. Offrono opportunità di attivare esperienze educative innovative, collaborative e interdisciplinari.

Mettono al centro i discenti e chiedono la loro partecipazione attiva.

Migliorano il processo di studio e supportano lo sviluppo di competenze digitali.”

Da *KEY COMPETENCES FOR LIFELONG LEARNING, European Union, 2019*
(https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/council-recommendation-on-key-competences-for-lifelong-learning_en)

La progettazione e la realizzazione di un artefatto è occasione privilegiata per lavorare sulla **creatività**, come impiego competente di **modalità innovative** per rispondere a **domande, riformulare problemi ed esprimere significati**.

Lavorare per progetti richiede non solo di attivare tutte le risorse interiori degli alunni, ma di collaborare in un'impresa cooperativa; si sviluppa la consapevolezza che ciò che viene appreso nel contesto scolastico ha un ruolo e un senso anche oltre le pareti della classe.

Per evitare che la progettazione e la realizzazione di un **artefatto** si riducano a un mero *lavoretto* è importante che questa attività sia inserita in una cornice metacognitiva solida.

A scuola troppo poco si insegna a progettare secondo "fasi progettuali" consequenziali e interconnesse, in cui l'esecuzione delle azioni previste in una fase è propedeutica all'avvio della azioni previste nella successiva.

Obiettivi principali:

- Favorire lo sviluppo di esperienze pedagogiche basate sul **Project Based Learning** così come avviene in tutta Europa.
- **Sistematizzare, standardizzare e archiviare** gli elementi e i materiali che solitamente vengono prodotti durante la realizzazione di processi didattici scolastici ed extrascolastici
- Valorizzare le fasi del **processo di apprendimento/processo progettuale**

Prodotto finale

Sperimentare e prototipare una **piattaforma digitale di apprendimento**, pensata sia nei contenuti che nella grafica per essere altamente inclusiva, volta alla facilitazione e digitalizzazione di processi di progettazione didattici e culturali.

L'output sarà costituito dal rilascio di un **prodotto digitale, piattaforma web o app**.

La formazione in servizio

La formazione in servizio dei docenti di ruolo è obbligatoria, permanente e strutturale (comma 124 della Legge 107 del 2015).

Le singole istituzioni scolastiche definiscono le attività di formazione in coerenza con il piano triennale dell'offerta formativa, con i risultati emersi dai piani di miglioramento delle scuole (previsti dal regolamento contenuto nel decreto 80 del Presidente della Repubblica del 28 marzo 2013), sulla base delle priorità indicate nel Piano nazionale di formazione. Tale Piano è adottato ogni tre anni con decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca, sentite le organizzazioni sindacali rappresentative di categoria. (<https://www.miur.gov.it/formazione-in-servizio>)

La formazione in servizio come si evince da questa premessa ministeriale, è un obbligo del lavoratore della scuola ed è una necessità se si vuole veramente che la scuola sia "il motore della ricerca e della formazione delle giovani generazioni.

Non poteva, perciò, mancare questo aspetto all'interno delle Linee Programmatiche del Ministero presentate il 4 maggio 2021 durante l'audizione del ministro Bianchi alla Commissione VII Camera e Senato congiunte. Nel documento si evince:

“Un’ulteriore priorità riguarda la definizione di un nuovo impianto del sistema di sviluppo professionale dei docenti e del personale ATA nella direzione di un’attenzione alla co-progettazione con gli organi collegiali all’interno del quadro normativo dell’autonomia scolastica”.

Per questa ragione, tra le azioni correlate al PNRR è stata prevista la riforma del sistema di formazione in servizio per lo sviluppo professionale e di carriera del personale della Scuola. La riforma mira a costruire un sistema di formazione di qualità in linea con gli standard europei, il cui coordinamento sarà affidato ad un organismo qualificato (Scuola di Alta Formazione) dotato di un comitato tecnico-scientifico che coinvolgerà INDIRE, INVALSI, Università italiane e straniere.

Le azioni formative per gli insegnanti saranno accompagnate dalla realizzazione di un sistema digitale per la documentazione delle esperienze professionali e dei percorsi di formazione.

Per quanto riguarda la formazione dei dirigenti si sottolinea la necessità di contemperare la formazione alla leadership educativa con quella organizzativa e gestionale.

Alla riforma si accompagna uno specifico progetto di investimento per promuovere lo sviluppo delle competenze digitali del personale della Scuola, al fine di accelerare la trasformazione digitale dell’organizzazione scolastica e dei processi di apprendimento”.

Ma la scuola reale come gestisce la formazione in servizio?

C’è chi si affida ad agenzie private, chi a soggetti accreditati, chi utilizza l’autoformazione e chi si indirizza verso le proposte degli Ambiti territoriali.

Il team si è rivolto alla DYS, proposta dalla Soc. Coop. DENSA di Perugia, ritenendo un’esigenza importante approfondire l’aspetto metodologico che impone un coinvolgimento pieno dei bambini nell’organizzazione delle attività, con l’obiettivo di formare la competenza di pianificazione di progetti di vita e di lavoro. Tale competenza può essere paragonata ad una valigia degli attrezzi capaci di saper gestire le difficoltà di realizzare un progetto che si intende portare avanti. E’ una competenza slegata da specifiche conoscenze disciplinari eppure diventa essenziale quando ci si misura con la valutazione di rischi ed opportunità, di necessità di operare scelte e controllarne la fattibilità in termini di efficienza ed efficacia.

Questa la motivazione profonda di percorrere un primo itinerario formativo, proposto con DYS.

Le fasi:

- a. Le attività di formazione con il team docente delle classi III della scuola primaria Giovanni Cena, sono state precedute da tre lezioni dedicate alla condivisione degli elementi più significativi del progetto di costruzione di una piattaforma di progettazione, con lo scopo di individuare “dal basso” gli step e i contenuti degli spazi consentiti dalla piattaforma stessa.
- b. A gennaio 2021, quindi, si è avviata la fase di formazione che si è composta da una esercitazione svolta dai docenti in qualità di “discenti” sulle procedure da adottare quando si avvia un processo progettuale intenzionalmente identificato come fatto formativo da espletare a scuola.
- c. Le insegnanti si sono cimentate perciò sulle seguenti fasi, secondo la formula di **co-design**:

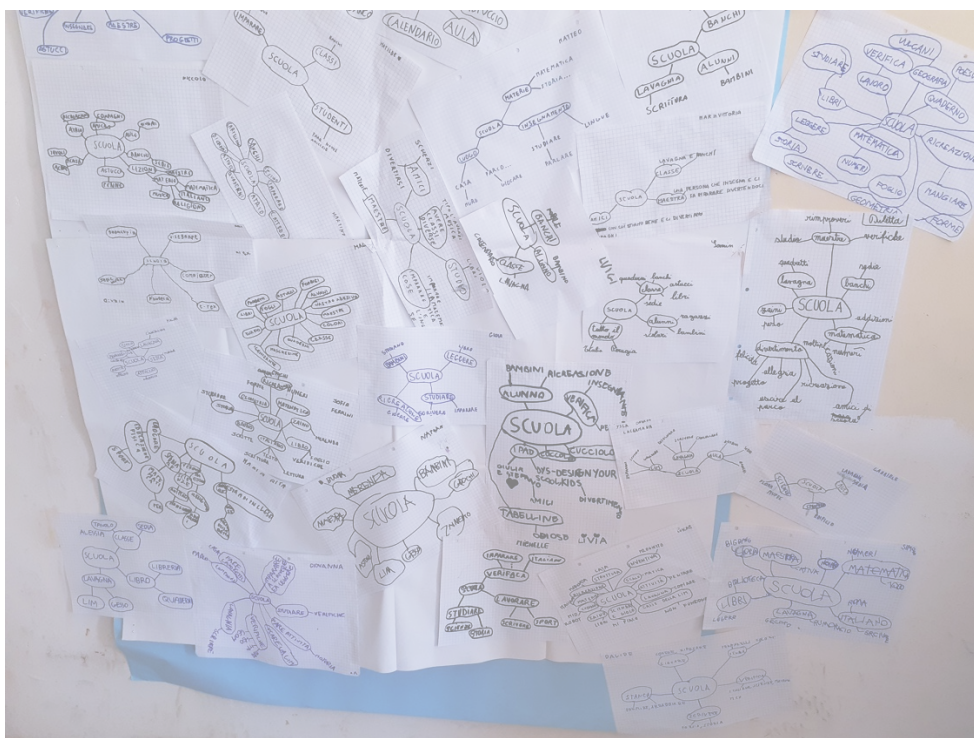
- Osservazione e ascolto
- Analisi
- Ricerca
- Sviluppo di idee e progetto
- Sperimentazione
- Produzione
- Revisione e condivisione

2. Diario di bordo della formazione (in allegato)

“A scuola di bellezza”

La fase di sperimentazione

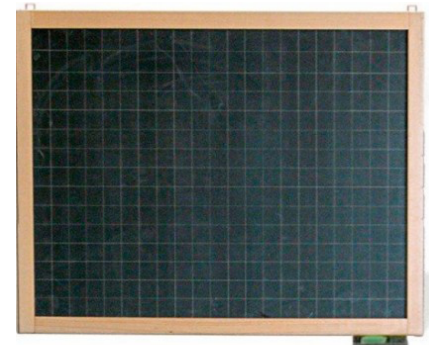
- Contemporaneamente il 27 gennaio 2021 ha preso avvio la prima fase di sperimentazione con gli alunni della classe con i quali sono stati condivisi gli obiettivi del progetto e, a titolo di esemplificativo, si è proposto il tema “Cosa mi fa venire in mente la parola Scuola?”
Ciascun alunno ha costruito la propria mappa mentale in risposta alla domanda.



La lezione si è sviluppata con il supporto degli esperti in lezione online e degli insegnanti in presenza e con l'uso di device per ogni bambino.

https://docs.google.com/document/d/1ffqvQdwNRI_W8XqFKx8e_2wURr-ale5beJ3G0_Jlark/edit

- Ogni alunno ha ricercato in internet immagini che riteneva importanti per la propria idea di Scuola... (qui alcune immagini ricercate)



Il passo successivo

Nella successiva lezione sarebbe dovuto avvenire il confronto delle mappe e discussione con i bambini per individuare, organizzare e selezionare gli elementi di una mappa mentale comune da cui approfondire con la ricerca e lo sviluppo dei concetti sottesi.

Flessibilità e attitudine al cambiamento: due competenze professionali

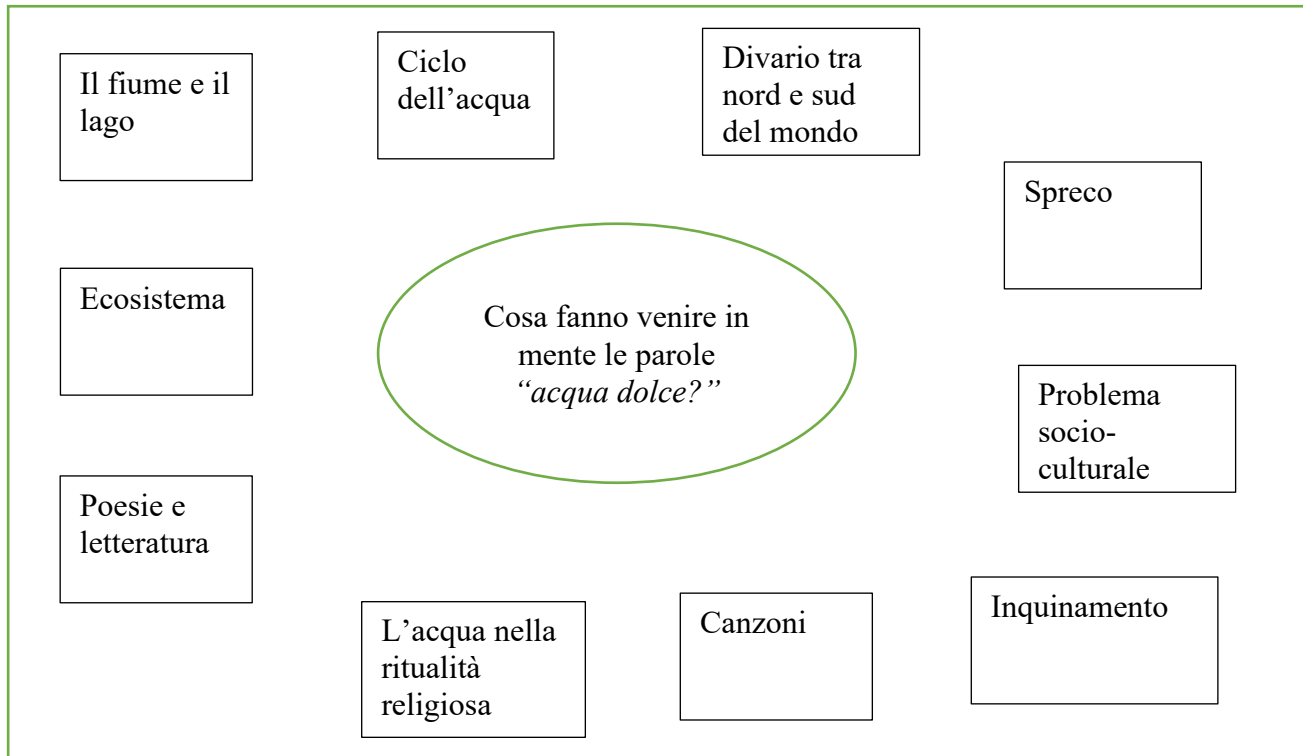
Purtroppo, la seconda chiusura della scuola come misura anti-pandemica, ha impedito di proseguire nella "esercitazione" dello sviluppo della "competenza di progettazione e pianificazione" in classe.

Dopo un primo periodo di stasi, dovuto all'incertezza della data di rientro, il team docente, in accordo con gli esperti, ha ritenuto opportuno di dar seguito alla formazione per non lasciare in sospeso un'attività formativa che aveva già innescato il desiderio di cimentarsi con la nuova proposta.

Il team ha deciso, quindi, di *provare* le fasi del progetto e verificare l'apprendimento intervenuto. Poiché il tema "ambiente scolastico" prevedeva la necessaria presenza degli esperti e soprattutto dei device per ciascun alunno, si è convenuto di sperimentare la nuova formula progettuale

utilizzando una nuova tematica: **L'acqua dolce come risorsa limitata e bene universale**, già inserita nel percorso di educazione civica.

Ciascun insegnante si è quindi cimentato, discutendo sul tema stesso e ricercando materiali in internet utili a costruire una mappa progettuale, sottoposta ai formatori.



I docenti del team hanno ricercato i materiali più idonei a costruire itinerari di apprendimento, di cui se ne elencano alcuni:

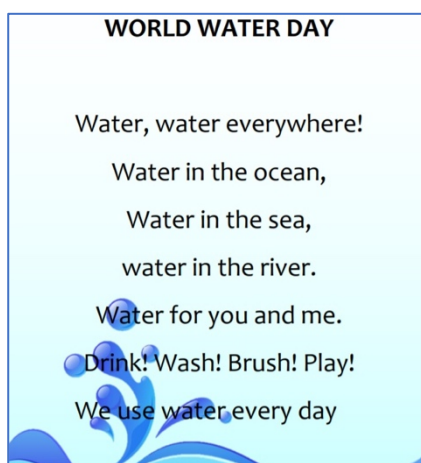
<https://youtu.be/dGwxMeXuMW4>

<https://www.youtube.com/watch?v=CUFSON-xZK8>

<https://www.vglobale.it/2009/01/10/acqua-bell-acqua-10-storie-sul-bene-pi-prezioso/>

<https://www.youtube.com/watch?v=kjJhWyBzWVU>

<https://www.youtube.com/watch?v=t5yDmtH0R5Q>



Le giornate internazionali tematiche: Occasione o opportunità?

Le giornate internazionali sono un'occasione per **informare** le persone su questioni importanti, per **mobilitare** le forze politiche nell'incanalare le risorse nei problemi globali, e per **celebrare** e **rafforzare** i successi dell'umanità.

L'esistenza delle giornate internazionali precede la fondazione delle Nazioni Unite, ma l'ONU le ha adottate come potente strumento di sostegno.

Ogni giornata mondiale offre l'opportunità a molti attori di organizzare attività inerenti alla tematica del giorno. Le organizzazioni e gli uffici del sistema delle Nazioni Unite e soprattutto i governi, le società civili, i settori pubblici e privati, le scuole, le università e, più in generale, i cittadini rendono la giornata internazionale un trampolino per azioni di sensibilizzazione. (<https://unric.org/it/giornate-internazionali-articoli/>)

Le **Giornate Internazionali** sono, quindi, un buon punto di partenza per l'insegnamento e l'apprendimento dei valori e delle priorità che le Agenzie Internazionali promuovono. In tal modo le Scuole rafforzano la consapevolezza dei propri insegnanti e studenti sulle importanti questioni globali e raggiungono le loro comunità.

Diario di bordo delle attività legate alla giornata internazionale dell'Acqua – 21 marzo (in allegato)

La fase di realizzazione

La scelta prevalente si è indirizzata sulla produzione di video che hanno la caratteristica di essere facilmente diffondibili mediante i social e sulla creazione di alcuni manifesti da distribuire presso le classi del plesso Cena per comunicare la necessità del non spreco dell'acqua dolce, secondo alcune regole quotidiane di facile praticabilità, come attività di Service Learning.

1. Di seguito si riportano i link ai video realizzati per gruppi di lavoro, anche in attività pomeridiana, per i quali ciascun gruppo ha dovuto approfondire l'aspetto prescelto e definire un canovaccio narrativo come tipologia testuale di lingua italiana. Quindi ogni gruppo si è organizzato in modo autonomo per la realizzazione di quanto scelto in un primo momento, poi sotto la guida del docente, gli alunni hanno valutato sotto vari aspetti i prodotti video: l'audio, il disegno, la musica, le luci,... rimodulando laddove si erano notate criticità.

Acqua sporca acqua inquinata

<https://youtu.be/U6ktr40PqMY>

acqua canto

<https://youtu.be/UtE5Zm8zpy0>

il ciclo dell'acqua

<https://youtu.be/c82wA-kpZSY>

il fiume

<https://youtu.be/iHB5i-0deL0>

impronta idrica

<https://youtu.be/laYSoPF963k>

acqua bene prezioso

https://youtu.be/pY_WBVmavtM

la tensione superficiale dell'acqua

https://youtu.be/pY_WBVmavtM

le regole per non sprecare l'acqua

<https://youtu.be/JuKIZq8M33k>

Poesia Acqua

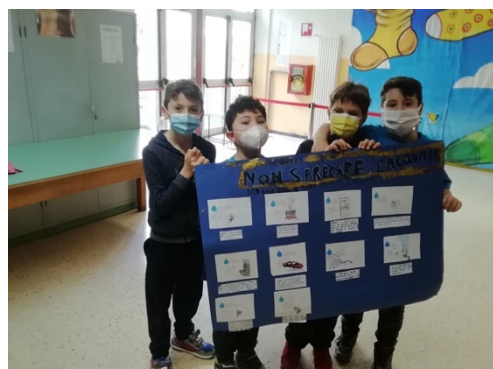
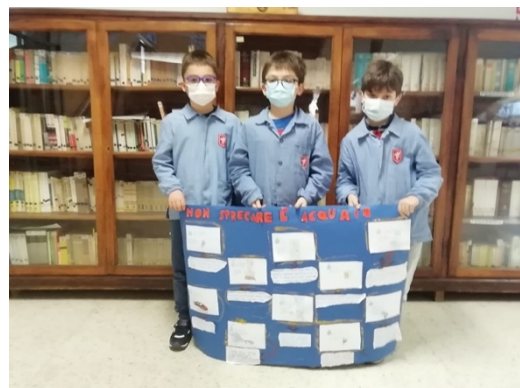
https://youtu.be/TNfSs_g_28g

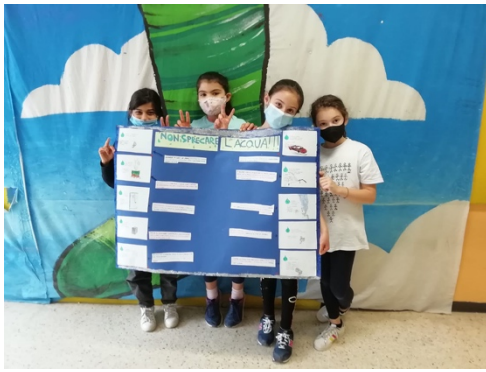
la felicità di Mohamed

<https://youtu.be/yurXHqSXpUM>

2. La diffusione del non spreco dell'acqua attraverso semplici regole quotidiane, ha richiesto a sua volta un'attività di pianificazione e distribuzione dei compiti, ma anche fantasia e creatività.

Suddivisi gli alunni in 7 gruppi è stato consegnato a ciascuno un bristol, i testi da loro elaborati sulle regole del non spreco, i disegni realizzati da un alunno e messi a disposizione di tutti. Ciascun gruppo ha realizzato in modo autonomo il proprio cartellone, pronto per essere consegnato ai compagni delle varie classi.





I disegni sono in allegato

Il processo di autovalutazione

Al termine delle attività, è intervenuta la fase di autovalutazione e restituzione degli apprendimenti. In un incontro finale con gli esperti di DENSA, i bambini e i docenti, hanno compilato un breve questionario online.

Con molta serietà, gli alunni hanno messo in evidenza i punti forti e i punti deboli del percorso, individuando nella difficoltà di trovare mediazioni e idee creative per risolvere il problema dei punti di vista diversi e tutti i gruppi hanno asserito di essere giunti ad accordi soddisfacenti. In ogni caso l'apprezzamento è stato generale, soprattutto per le informazioni e le conoscenze ricevute e per l'evidenza di quanto il tema avesse tenute legate le discipline tra loro. Un processo di metariflessione spontanea circa l'unitarietà del sapere!

Conclusioni

Anche le insegnanti si sono sottoposte al processo di autovalutazione e sia tramite il questionario che in un confronto online, hanno messo a fuoco la positività dell'esperienza, nel suo complesso, nonostante le difficoltà della sospensione delle lezioni, la carenza dei mezzi tecnologici e delle connessioni, la difficoltà di stabilire l'organizzazione e i tempi delle attività.

La possibilità di avere una traccia sicura, condivisa, interiorizzata, per procedere ad una progettualità complessa – che vedeva un intero team intento nel gestire all'interno dell'ambito disciplinare il percorso da sviluppare – ha creato la giusta consapevolezza di poter riuscire, di ancorare le azioni individuali all'interno di un quadro in cui ciascuno portava un valore aggiunto senza stravolgere la progettualità già stabilita.

La ricerca di strategie metodologiche innovative, l'uso di strumenti digitali versati sulle necessità della progettualità intenzionalmente elaborata e volti ad acquisire competenze digitali, dovrebbero

essere alla base deontologica di un insegnante. L'educazione e le modalità di insegnamento sono un fattore dinamico, in continua evoluzione se si vuole una scuola aderente ai bisogni veri degli alunni. Il più delle volte le progettualità interdisciplinari, con o senza esperti esterni, diventano una sovrastruttura rispetto al curriculum scolastico di base, tanto da far perdere di vista il ruolo prioritario della scuola che è quello di istruire, di trasferire cultura e storia della cultura da una generazione all'altra, attraverso tecniche che si adeguano ai tempi.

Il team ha inteso invece sperimentare un'altra via per gestire il processo di insegnamento/apprendimento: avvalersi di quanto i soggetti del territorio possono offrire per implementare lo studio, l'inventiva e l'elaborazione di percorsi che – pur connotandosi come progetti complessi e trasversali – basino i contenuti di apprendimento all'interno dei saperi essenziali delle discipline. Ciò vuol dire non “scantonare” da quanto è dovuto nel processo di istruzione ed educazione, bensì di far diventare vivo e attuale tale processo attraverso il quale, gli alunni imparano i contenuti essenziali delle discipline versati a temi motivanti, vicini alle loro esigenze.

L'esperienza di collaborazione con la Soc. Coop. DENSA, per noi non è una novità, con i loro collaboratori abbiamo intrapreso sfide cognitive sempre nuove e nel contempo aderenti al curriculum scolastico, imparando reciprocamente modalità innovative, tecnologiche e analogiche, che hanno accresciuto le competenze di ciascuno.

Riteniamo che questo sia un buon esempio di collaborazione tra scuola e territorio.

Questa ultima esperienza, trovava terreno fertile proprio per i motivi sopra citati, gli stessi alunni avevano avuto modo di vivere esperienze di coding, di robotica e di navigazione internet grazie alla presenza di questi esperti, il cui lavoro non si è interrotto con la fine delle ore a loro assegnate, ma è stato continuato dal team, avendo appreso – come apprendisti stregoni moderni – le tecniche progettuali.

Concentrare l'attenzione sulle competenze di progettazione e pianificazione del lavoro didattico dei docenti e dei discenti ha aperto un nuovo filone di riflessione e di ricerca, particolarmente interessante visto che è uno dei compiti assegnati dall'Europa ai sistemi di istruzione.

Una tematica che, pur sembrando non troppo vicina all'azione quotidiana, può garantire – se ben assunta – la qualità degli interventi, la coerenza e l'omogeneità dei processi nonché l'unitarietà del processo di apprendimento.

L'importanza dell'adesione al progetto Design Your School: Riflessioni del team docente

Il progetto DYS a cui abbiamo aderito ci ha maggiormente attrezzati per guidare gli alunni verso l'uso consapevole e responsabile degli strumenti digitali e rendendoli più consapevoli del mondo virtuale che frequentano nella quotidianità

GLI ESPERTI, dotati di adeguate capacità tecniche, hanno avviato il percorso progettuale partendo dalle modalità di fruizione delle tecnologie informatiche, facendo conoscere ai partecipanti i molteplici ruoli della tecnologia come :

- Contenuto, relativamente alle competenze acquisite
- Aiuto e supporto delle attività di ricerca
- Metodo di apprendimento
- Documentazione delle esperienze e delle progettualità

- Comunicazione in quanto Amplificatore sociale e relazionale attraverso l'uso consapevole della rete

Il progetto Dys ha contribuito a sviluppare la Cittadinanza Digitale aiutando la costruzione del pensiero critico negli alunni per comprendere e valutare come meglio affrontare le tematiche più attuali del nostro tempo ponendosi come obiettivo ultimo quello di formare cittadini consapevoli, consci dei propri diritti e doveri, responsabili e soprattutto attivi nel contesto civico, culturale e sociale della loro comunità.

Educazione ambientale, Agenda 2030 ed Obiettivi di Sviluppo Sostenibile, ma anche educazione alla salute, tutela dei beni comuni e temi di protezione civile: il nucleo contenutistico di Sviluppo Sostenibile è estremamente trasversale, ricco e connesso alle tematiche di attualità del nostro tempo.

Questa particolare area ha bisogno di essere affrontata partendo da focus precisi, che permettano ai ragazzi di approcciarsi agli argomenti e di padroneggiare, con pensiero critico, le conoscenze e le competenze trasversali.

Dal punto di vista dei bambini, si sono accresciute consapevolezza sull'uso delle tecnologie e forse hanno imparato che gli strumenti digitali possono accompagnare le attività scolastiche, allargando l'orizzonte delle conoscenze, delle idee per svilupparne altre, "abbellirle", farle prendere forma traducendo così il pensiero in atto operativo.

Un esempio di buona pratica anche per l'insegnamento di Educazione Civica

In ottemperanza al Decreto Ministeriale n. 35 del 22 giugno 2020 (contenente le Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica) e alla Legge 20 agosto 2019, n. 92, tutti gli istituti scolastici hanno provveduto ad avviare – in fase sperimentale – percorsi formativi per l'introduzione dell'insegnamento dell'anno scolastico 2020/2021.

Educazione civica è una disciplina trasversale finalizzata al raggiungimento di abilità e competenze interdisciplinari e pluridisciplinari. Scopo dell'insegnamento è, infatti, oltrepassare la sfera cognitiva dello studente e della studentessa e raggiungerne la sfera emotiva, che influenza la formazione della personalità, dotandola di valori e principi etici. Per ottenere tale obiettivo, nella scuola primaria soprattutto, tutte le discipline sono chiamate a condividere lo stesso piano valoriale, tutti i saperi concorrono a educare al senso civico, in una prospettiva di dialogo interdisciplinare.

L'Istituto Comprensivo Perugia 4, individuati i traguardi di competenza e gli obiettivi di apprendimento per Educazione civica per Infanzia, Primaria e Secondaria, ha pianificato un percorso annuale che si articola all'interno di tre aree tematiche:

1. Costituzione, diritto, legalità e solidarietà;
2. Sostenibilità ambientale, diritto alla salute e al benessere della persona, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio.
3. Cittadinanza attiva e digitale

([allegato circolare CIRC. _N. _137- _ED. _CIVICA.pdf](#))

La rilevanza delle competenze di cittadinanza globale, che inglobano le tre aree prescelte dall'istituto, pur non essendo in vigore come disciplina formale, è stata inserita nelle progettualità condotte dal team ormai da vari anni.

Costruire percorsi di Educazione Civica, a nostro avviso, significa prima di tutto impostare il lavoro disciplinare del curricolo scolastico, affinché gli alunni ne siano protagonisti attivi, rendendo operativo il concetto di didattica laboratoriale come costruzione del pensiero e delle conoscenze: un fare mentale e un fare materiale, che accompagna la motivazione all'apprendimento, la autoregolamentazione nelle relazioni, nella cura e nel rispetto delle regole condivise.

Si tratta di definire un quadro completo di "cosa" si intende insegnare a livello disciplinare, vederne le interconnessioni del processo di insegnamento tra i vari ambiti e definire un percorso a caratteristiche interdisciplinari, non separato e aggiunto, come sovrastruttura, alla progettualità della classe.

Si è verificato, infatti, che una tale procedura, fa prendere "forma" al sapere unitario e all'abitudine di guardare uno stesso oggetto di apprendimento da più punti di vista (linguistico, logico-scientifico, geo-storico, espressivo...) costituenti tutti l'insieme dei saperi relativi al tema scelto.

Con questo assunto, il team docente ha valutato utile pianificare le attività per il progetto "**Acqua dolce bene prezioso e limitato**" come un'azione volta ad accrescere le competenze di Educazione Civica.