

## Scheda di progetto a. s. 2024 - 2025

### ANAGRAFICA

**Titolo del progetto: Avanguardie educative - Didattica per scenari -**

|  |                 |   |
|--|-----------------|---|
| <b>COERENZA CON I DOCUMENTI D'ISTITUTO</b> | PTOF<br>2022/25 | Priorità fissate per il servizio di istruzione e formazione nel triennio di riferimento<br>Pianificazione ampliamento offerta formativa   |
|  | RAV<br>Sezione  | <hr/> <b><u>COMPETENZE CHIAVE EUROPEE</u></b><br><br><b><u>PRIORITÀ</u></b> <ul style="list-style-type: none"><li>Promuovere l'acquisizione di competenze di cittadinanza attiva e ispirate alla legalità.</li></ul> <b><u>TRAGUARDI</u></b> <ul style="list-style-type: none"><li>Attraverso l'elaborazione del curricolo di cittadinanza, promuovere negli alunni la consapevolezza del proprio ruolo civico-sociale, individuale e collettivo, in termini di acquisizione di competenze di cittadinanza attiva, digitale, ecosistemica e costituzionale.</li></ul>   |
|  | PdM             | <b><u>OBIETTIVI DI PROCESSO</u></b><br><br><b><u>Curricolo, progettazione e valutazione</u></b> <ul style="list-style-type: none"><li>Elaborazione di un curricolo di cittadinanza volto a promuovere negli alunni una coscienza civica individuale e collettiva.</li></ul> <b><u>AMBIENTE DI APPRENDIMENTO</u></b> <ul style="list-style-type: none"><li>Promozione di ambienti di apprendimento significativi e flessibili, all'interno dei quali gli alunni costruiscano il proprio sapere insieme agli altri sperimentando la cooperazione, il rispetto, la responsabilità e la consapevolezza dell'interdipendenza</li></ul> <b><u>Orientamento strategico e organizzazione della scuola</u></b> |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  |  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Attuazione di progetti inerenti alle competenze sociali e civiche in rapporto alla dimensione dell'essere "cittadino".</li> </ul> |
|--|--|--|

## **DESCRIZIONE DEL PROGETTO ED ATTIVITA' PREVISTE**

### **DIDATTICA PER SCENARI**

Il progetto prevede l'adesione alle idee del Movimento delle Avanguardie Educative dell'INDIRE, attraverso la sperimentazione di una nuova metodologia, quella della DIDATTICA PER SCENARI, finalizzata allo sviluppo di soft skills e competenze di cittadinanza degli studenti. Tale esperienza d'innovazione prevede l'introduzione di pratiche didattiche innovative, potenziate dall'efficace uso delle nuove tecnologie.

Punti di partenza sono gli «scenari», descrizioni di contesti di insegnamento/apprendimento che incorporano una visione di innovazione pedagogica centrata sull'acquisizione delle cosiddette «competenze per il XXI secolo». Contenuti, metodologia e strumenti degli scenari derivano dal progetto europeo più iTEC (Innovative Technologies for an Engaging Classroom) e sono incentrati su pratiche didattiche basate sull'organizzazione degli studenti in team di lavoro – con precisi ruoli e responsabilità – e un ruolo decentrato del docente che accompagna i percorsi di apprendimento.

Lo scenario è il segmento di curriculum (unità didattica) che il docente intende affrontare, progettando attività didattiche in cui ciascuno studente diventa protagonista nella costruzione del proprio sapere. Ispirandosi a questa sorta di unità didattica “raccontata” i docenti scrivono a loro volta, sempre in forma narrativa, il piano delle attività didattiche che intendono sviluppare con la propria classe: a ogni storia/piano di lavoro («Learning story») è abbinato un set di attività preconfezionate («Learning activities») che il docente potrà liberamente declinare rispetto al proprio contesto

Gli alunni sono chiamati a realizzare prodotti dell'apprendimento: eventi pubblici, giochi didattici, blog, video, booktrailer, app, spot...

Gli studenti esplorano, ricercano, raccolgono informazioni, discutono, progettano; sono protagonisti e artefici dei propri percorsi di apprendimento e mettono in luce la propria creatività in modo da diventare i protagonisti attivi delle attività didattiche.

### **ORIZZONTI DI RIFERIMENTO: I PUNTI 2 E 5 DEL MANIFESTO DELLE AVANGUARDIE EDUCATIVE**

2. Sfruttare le opportunità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare

5. Riconnettere i saperi della scuola e i saperi della società della conoscenza

## ATTIVITÀ E FASI DI SVOLGIMENTO

- 1. Design Brief:** il docente presenta agli studenti una bozza di progetto iniziale che sia in sintonia con gli argomenti curricolari, ma che lasci spazio a miglioramenti. Durante questa lezione, spiega agli studenti perché questo lavoro è importante e quali responsabilità li attendono. Gli studenti formano i team, discutono, pongono domande e familiarizzano con il brief. Ne perfezionano il contesto, in particolare per quanto riguarda destinatari/finalità, le problematiche iniziali e i risultati finali. Gli studenti registrano le loro riflessioni, creano un blog per raccogliere la loro documentazione e iniziano a prepararla.  
Tempo richiesto in classe: una lezione.
- 2. Indagine contestuale Osservazione:** gli studenti, sulla base del Design Brief, identificano chi e che cosa osservare per definire gli obiettivi della progettazione. La loro scelta dipende dal destinatario del progetto, da che cosa stanno progettando e dalle sfide iniziali che vogliono affrontare. I team svolgono l'osservazione programmata mediante l'utilizzo delle tecnologie digitali al fine di documentare il processo. Basandosi sulle informazioni raccolte e sull'analisi svolta, perfezionano il Design Brief 2 in base all'utenza ed ai risultati prefissati. Registrano le loro riflessioni e aggiornano il blog.  
Tempo richiesto in classe: una-due lezioni.
- 3. Progettazione del prodotto:** basandosi sul Design Brief 2 e le idee iniziali, gli studenti creano il primo prototipo del loro progetto, lo discutono e perfezionano il brief, soprattutto per quanto riguarda i risultati. Quindi registrano le loro riflessioni e aggiornano il blog.  
Tempo richiesto in classe: una-due lezioni.
- 4. Workshop di progettazione partecipata:** i team sottopongono il prototipo del prodotto da realizzare ad un campione rappresentativo del target di utenza. Nell'ambito del workshop emergeranno considerazioni importanti rispetto all'effettiva efficacia del prototipo, e quindi del progetto. I team perfezionano il Design Brief, con particolare attenzione alle problematiche, al contesto e al valore aggiunto dei risultati, registrano le loro riflessioni e aggiornano il blog.
- 5. Progettazione finale del prodotto:** basandosi sul Design Brief, sull'analisi del workshop di progettazione partecipata, i team creano il progetto finale. La realizzazione del prodotto finale pone in essere una riflessione sulle problematiche incontrate e le strategie adottate. Gli studenti completano la documentazione sul blog e presentano i lavori finali all'intera classe.
- 6. Riflessione, valutazione, autovalutazione\*:** gli studenti registrano, postano e condividono periodici aggiornamenti riguardanti l'evoluzione del progetto, le sfide percepite, le modifiche al Design Brief e i piani futuri.  
Tempo richiesto in classe: almeno 15 minuti dopo ogni fase di progettazione.

**\*Per effettuare una co-valutazione autentica della capacità degli studenti di lavorare in gruppo i docenti si serviranno di una rubrica di valutazione, da utilizzare in ogni fase del percorso formativo e da condividere con gli allievi prima dell'inizio del progetto. Tale rubrica, con adeguate modifiche, sarà anche usata dagli allievi come strumento di autovalutazione ed eterovalutazione.**

**La valutazione finale di ciascuno studente sarà costituita dalla media delle valutazioni dei docenti, delle valutazioni dei compagni e della sua autovalutazione.**

**Per quanto riguarda la valutazione delle altre competenze chiave e di cittadinanza, i docenti utilizzeranno, con opportune modifiche, la rubrica elaborata a livello di istituto.**

## **OBIETTIVI**

### **OBIETTIVI DI PROCESSO**

- Cambiare la modalità di progettazione delle attività scolastiche partendo dalla metodologia per arrivare successivamente ai contenuti.
- Sviluppare una metodologia didattica attiva che superi il concetto di lezione frontale mettendo gli studenti al centro dei processi di apprendimento.
- Adottare un metodo agile e flessibile condiviso a livello europeo.
- Per incentivare la creatività dei docenti e degli studenti attraverso attività e strumenti che valorizzano idee nuove e spirito di iniziativa.
- Adottare un metodo che integra i risultati della ricerca in ambito educativo in modo sostenibile e conforme agli obiettivi delle Indicazioni nazionali..
- Sviluppare competenze trasversali negli studenti, vale a dire apprendimento autonomo, pensiero critico, problem solving e riflessione sul mondo reale, comunicazione e collaborazione, creatività, competenze digitali.

## **DESTINATARI**

Classi I, II, III, V del Liceo Classico e Scientifico

## **METODOLOGIA**

La metodologia didattica utilizzata sarà “Didattica per scenari. Scenario di riferimento: Design”. Gli studenti, divisi in piccoli team working (4 componenti), lavoreranno alla progettazione e prototipazione di un prodotto, che sarà attinente ad una tematica interdisciplinare e terrà conto delle esigenze di un particolare target di utenza, cioè dei destinatari (persone/enti/associazioni/territorio) che potrebbero trarre dei vantaggi dal prodotto.

Metodologie a supporto:

- Flipped Classroom
- Cooperative learning
- Peer learning
- Learning by doing

## **TEMPISTICA**

**Periodo di attuazione del progetto: intero anno scolastico**

**Il Dirigente scolastico  
Prof.ssa Maria Brunetti**