

Cittadini digitali alla ricerca della sostenibilità

SAPERE CONSUMARE

Angela Bolis – 998763.



**POLITECNICO
MILANO 1863**

DIPARTIMENTO DI ELETTRONICA
INFORMAZIONE E BIOINGEGNERIA





Indice

1. DESCRIZIONE DI OBIETTIVI, FASI, TEMPI, LUOGHI, MODALITÀ, STRUMENTI E PROTAGONISTI	2
1.2 OBIETTIVI	2
1.3 FASI	3
1.4 TEMPI	5
1.5 LUOGHI	5
1.6 MODALITÀ	6
1.7 STRUMENTI	6
1.8 PROTAGONISTI	6
2. NUMERO DI CLASSI, INSEGNANTI E ALUNNI CHE HANNO PARTECIPATO ALLA SPERIMENTAZIONE	7
3. MODALITÀ DI RELAZIONE OSSERVATE TRA ALUNNO E DOCENTE (ANALOGIE E DIFFERENZE CON LE ALTRE SITUAZIONI D'APPRENDIMENTO)	7
4. MODALITÀ DI RELAZIONE OSSERVATE TRA ALUNNO ED ALUNNO (ANALOGIE, DIFFERENZE CON LE ALTRE SITUAZIONI D'APPRENDIMENTO)	8
5. MODALITÀ DI RELAZIONE OSSERVATE TRA DOCENTE E DOCENTE (ANALOGIE E DIFFERENZE CON LE ALTRE SITUAZIONI D'APPRENDIMENTO)	8
6. ABILITÀ E COMPETENZE ACQUISITE DAGLI ALUNNI E DAGLI INSEGNANTI	8
6.1 ALUNNI	8
6.2 INSEGNANTI	8
7. EVENTUALI DIFFICOLTÀ INCONTRATE, SIA TECNICHE CHE METODOLOGICO - DIDATTICHE	8
8. VALUTAZIONE DELLE TECNOLOGIE E DEL MATERIALE UTILIZZATO	9
9. VALUTAZIONE DELL'ESPERIENZA IN TERMINI DI ARRICCHIMENTO PROFESSIONALE	9
10. VALUTAZIONE DELL'ESPERIENZA DA PARTE DEI RAGAZZI CON EVENTUALE PRESENTAZIONE DI DATI AGGREGATI (TEST DI AUTOVALUTAZIONE, SONDAGGI DI GRADIMENTO, FEEDBACK RACCOLTI DURANTE L'ATTIVITÀ)	9
11. INDICAZIONI CIRCA UNA EVENTUALE PROSECUZIONE DELL'ESPERIENZA	11



1. DESCRIZIONE DI OBIETTIVI, FASI, TEMPI, LUOGHI, MODALITÀ, STRUMENTI E PROTAGONISTI

1.2 OBIETTIVI

Il concetto chiave a cui fa capo il progetto è la sostenibilità ambientale¹, la capacità di mantenere l'integrità ecologica della terra pur soddisfacendo i bisogni della popolazione attuale. Ciò include garantire che le risorse della terra siano utilizzate in modo responsabile e che gli habitat naturali siano protetti. La sostenibilità riguarda la creazione di un sano equilibrio tra le esigenze dell'ambiente e le esigenze delle persone. Si tratta di assicurarsi di non esaurire tutte le risorse della terra o di non danneggiare l'ambiente così gravemente da non poterlo recuperare. E si tratta di garantire che le generazioni future possano godere delle stesse risorse e degli stessi habitat di cui godiamo noi oggi. La linea di fondo è che tutti noi dobbiamo fare la nostra parte per contribuire a rendere il mondo un posto più sostenibile. Se ognuno di noi compie piccoli passi per ridurre il proprio impatto sull'ambiente, possiamo fare una grande differenza. Quindi lavoriamo tutti insieme per creare un futuro sostenibile per noi stessi e per le generazioni a venire. In riferimento alle competenze di cittadinanza digitale, mentre ci sono molti modi per promuovere e diffondere questa cultura, la tecnologia ha dimostrato di essere uno dei mezzi più efficaci. I social media hanno una potente capacità di aumentare la consapevolezza e promuovere l'azione e la tecnologia può essere utilizzata per aiutare le persone ad agire sulle questioni ambientali. Le scelte strategiche che definiscono l'approccio progettuale alle attività che ho deciso di realizzare sono state individuate in raccordo con il PTOF 22-25 dell'istituto comprensivo Assisi 3. Queste rispondono alle priorità e traguardi del RAV-esiti scolastici/competenze chiave europee ed ai correlati obiettivi operativi che vedono la scuola impegnata nell'adozione di un Piano triennale di Transizione Digitale basato sui frameworks individuati dalla Commissione Europea per le competenze digitali²: DigComp 2.2, Edu DigComp e DigCompOrg. È in essere la sperimentazione di un curriculum digitale di istituto in continuità formativa dall'infanzia alla secondaria I grado, mirato sulle competenze di cittadinanza digitale e digitale "del fare" (computing, robotica, elettronica..). Gli obiettivi che ho voluto perseguire con il progetto sono, inoltre, attuativi del percorso del PdM "Piano Scuola Digitale". Il piano vuole essere uno strumento di indirizzo per il consolidamento del percorso finora intrapreso dalla scuola sul fronte della digitalizzazione dei contesti e del processo di insegnamento/apprendimento e definisce la strategia digitale d'istituto per armonizzare le diverse spinte ed opportunità sia interne che esterne offerte dalla transizione digitale in atto nel nostro paese. La presenza della google workspace di istituto ha consentito agli alunni di condividere le operatività in cloud computing e di creare artefatti digitali di vari formati per il digital storytelling; allo stesso modo si sono volute potenziare le operatività in ambito STEM attraverso laboratori scientifici. La didattica è stata supportata da metodologie di apprendimento che vertono al potenziamento delle competenze digitali e scientifico-tecnologiche e del problem solving, del pensiero creativo e divergente. Il progetto è stato realizzato in primis alla scuola secondaria di primo grado, con attività differenti per le classi prime, seconde e terze e con alcuni laboratori verticali comuni alle tre classi; alcune attività sono state, poi, ampliate a tutto l'istituto per coinvolgere anche i bambini dell'infanzia e i ragazzi delle classi quinte della scuola primaria in continuità con la scuola secondaria. Per i diversi ordini di scuola ho scelto di operare con soluzioni differenti che perseguono in ogni caso gli stessi obiettivi sopra individuati,

¹ [sostenibilità nell'Enciclopedia Treccani.](#)

² [DigComp 2.1 - Traduzione ufficiale in lingua italiana](#)



nell'ottica della verticalizzazione degli apprendimenti e upgrade delle competenze da acquisire. Gli obiettivi di apprendimento, come riportato dalle Indicazioni nazionali per la scuola del primo ciclo e successive integrazioni³, su cui ho scelto di lavorare fanno riferimento ai piani annuali disciplinari⁴ e al curriculum di istituto⁵ e sono di seguito riportati:

- obiettivi di apprendimento trasversali per la competenza digitale C4 (*Usare le tecnologie in contesti comunicativi concreti per interagire con soggetti diversi*), competenza in materia di cittadinanza C6 (*L'alunn* ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente. Rispetta le regole condivise e collabora con gli altri. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato, da solo o insieme agli altri*), competenze trasversali di educazione civica (*L'alunn*, al termine del primo ciclo comprende la necessità di uno sviluppo equo e sostenibile, rispettoso dell'ecosistema, nonché di un utilizzo consapevole delle risorse ambientali*) e competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria C3 (*L'alunn* esplora e sperimenta, in laboratorio e all'aperto, lo svolgersi dei più comuni fenomeni, ne immagina e ne verifica le cause; ricerca soluzioni ai problemi, utilizzando le conoscenze acquisite*)
- obiettivi di apprendimento disciplinari articolati in raggiungimento di conoscenze (*Conoscere e distinguere le componenti fisiche di acqua e suolo.; usare il linguaggio specifico nell'esposizione di contenuti e concetti*) e abilità (*Indagare con il metodo sperimentale sulle componenti fisiche di acqua e suolo*).

1.3 FASI

Il progetto è articolato in più attività che a loro volta sono costituite da più fasi successive, le varie attività realizzate hanno seguito gli stessi step: progettazione e preparazione delle attività, attuazione, validazione finale. Tutto il progetto è stato organizzato e gestito da me come referente ma ho coinvolto di volta in volta docenti interni o esperti esterni per l'attuazione delle varie attività didattiche sperimentali, in laboratori curriculari o extracurriculari. La parte digitale è stata seguita da me e attuata in collaborazione con i ragazzi e in parte con l'esperto interno al laboratorio di videomaking. Ho riportato nei dettagli le fasi delle attività concluse e alcune delle fasi delle attività in essere ad esse collegate, che considero come implementazioni del progetto:

- PROGETTAZIONE DELLE ATTIVITÀ: partendo dagli obiettivi sopra individuati ho progettato le attività considerando i fondi a disposizione da bilancio di progetti finanziati ed ho coinvolto i colleghi interessati, contattato gli esperti esterni e le aziende del territorio in cui attuare i compiti di realtà e osservare buone pratiche di sostenibilità ambientale ed economia circolare:
 - Banca etica⁶
 - Centro biomasse⁷
 - Ricicleria di Alex Trabalza⁸
 - Indire⁹
 - Granarium¹¹

³ Integrazioni al Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione - D.M. n. 254/2012 - insegnamento trasversale dell'educazione civica, all. B al DM n. 35 del 22 giugno 2020

⁴ [Piani annuali disciplinari](#)

⁵ [Curricolo d'Istituto](#)

⁶ [Banca Etica](#)

⁷ [Chi Siamo - Sviluppumbria](#)

⁸ [La Ricicleria Alex Trabalza | Facebook](#)

⁹ [Indire](#)

¹⁰ [Serre idroponiche a scuola | INDIRE](#)

¹¹ [Granarium](#)



- Antico Frantoio Nunzi¹²
- Cantina Di Filippo¹³
- Laboratorio su microplastiche e coding¹⁴
- Laboratorio di videomaking

Ho predisposto i documenti di istituto di riferimento, in particolare ho creato un google sites che è stato condiviso con i colleghi e che verrà illustrato alle famiglie e ai ragazzi all'open day. Questo permette di raccogliere immagini e video significativi delle varie attività. Ho stabilito i format progettuali e i cronoprogrammi da far visionare e sottoporre ad approvazione al Collegio Docenti:

- Schede di progettazione di istituto¹⁵
- Circolari¹⁶¹⁷
- Social di istituto¹⁸¹⁹²⁰
- Classroom google workspace²¹²²²³
- Google sites²⁴

- b) LANCIO DEL PROGETTO: la fase di presentazione è stata attuata in un momento comune in diretta streaming nell'intero istituto che ha seguito tramite gli active panel il lancio del progetto a cui ha fatto seguito un debate in classe sul tema della biodiversità che strettamente si collega alla sostenibilità ambientale²⁵²⁶. Sono stati mostrati i canali social attraverso i quali ho di volta in volta pubblicato e linkato le attività svolte.
- c) SEMINARI E LABORATORI IN PRESENZA: il seminario su Banca Etica²⁷²⁸²⁹ realizzato con le classi terze, i laboratori sulle bioplastiche, per le classi prime e seconde della scuola secondaria, sono stati realizzati in orario curricolare con esperti esterni a cui ho fatto da tutor durante le attività e ho organizzato il materiale digitale. Il laboratorio sul riuso e riciclo, per la scuola secondaria è stato attivato in orario extracurricolare con un esperto esterno a cui ha fatto da tutor una collega specializzata sul sostegno per aiutare i ragazzi con bisogni educativi speciali che sono stati coinvolti in particolare in queste attività manuali e ho partecipato attivamente come aiuto pratico e nell'organizzazione degli strumenti tecnologici attraverso la creazione e gestione di spazi condivisi in cloud. Il laboratorio di videomaking per le classi seconde della scuola secondaria è stato

¹² Frantoio Nunzi

¹³ Vini di Filippo

¹⁴ Pianificazione Scheda progetto sapere consumare.docx

¹⁵ Pianificazione Scheda progetto sapere consumare.docx

¹⁶ firmato_COM._N._139_ATTIVAZIONE_di_LABORATORI_EXTRACURRICOLARI_SCUOLA_SECONDIRIA_DI_PRIMO_GRADO.pdf

¹⁷ SEGNATURA_1674550256_Com. n. 143 Comunicazione Saper(e) Consumare.pdf

¹⁸ Saper(e) consumare | Attivazione laboratori - IC Assisi 3

¹⁹ <https://www.facebook.com/icassisi3/posts/pfbid0BUXxvTQVL8kQJZcbX5r4sdLwhWAdtnyxssD9roXxZmoMApEbay9FZNiWzU2Y7ieHI>

²⁰ <https://www.facebook.com/icassisi3/posts/pfbid02hCrRRdJ7cBPLhQxyVtmNZkRfNC2hQEKLVRPGqCWneCDRqPE6jjE1JU5AMU5zn5bxi>

²¹ Screenshot 2023-02-27 15.14.54.png

²² Screenshot 2023-02-28 19.38.50.png

²³ Screenshot 2023-02-27 11.09.12.png

²⁴ <https://sites.google.com/istitutocomprendivo-assisi3.com/sapere-consumare-ica3>

²⁵ <https://nearpod.com/t/science/9th/assessment-human-impact-on-biodiversity-L32630514>

²⁶ <https://nearpod.com/t/social-studies/8th/un-global-goal-sustainable-cities-communities-L56601290>

²⁷ www.youtube.com/watch?v=si97znA2fC8

²⁸ Simula la tua bolletta con ènostra

²⁹ <https://youtu.be/YcbrA5AOyYc>



realizzato in orario extracurricolare con la collaborazione di un collega esperto. Il laboratorio sulle microplastiche è stato svolto per le classi terze con la mia presenza come esperto in orario extracurricolare.

- d) **MOMENTI VALUTATIVI:** la valutazione è stata articolata in più momenti sia per gli obiettivi disciplinari che per gli obiettivi trasversali, partendo dalla valutazione diagnostica in entrata che è stata fatta all'inizio dell'anno da tutti i docenti secondo il protocollo di istituto³⁰³¹, passando per la valutazione formativa realizzata mediante test kahoot³²³³, relazioni laboratoriali e mediante osservazione sistematica durante le uscite didattiche e i laboratori extracurricolari, per terminare nella valutazione sommativa che verrà fatta a conclusione di tutti i laboratori alla fine dell'anno scolastico.

1.4 TEMPI

Il progetto è stato attivato ad ottobre e si protrarrà fino a maggio, mese in cui ci sarà la restituzione finale all'open day di istituto. Per rendicontare tutte le fasi attuative ho inserito il link all'interno del sito di istituto e i post all'interno del social facebook di istituto. Ho realizzato un google sites che permette di seguire le attività in modo dinamico e interattivo. Alcuni seminari e laboratori si sono conclusi mentre altri sono ancora in corso di svolgimento e saranno, in ogni caso, attuati entro il corrente anno scolastico. I tempi iniziali stabiliti dalla griglia di progettazione hanno subito variazioni a causa di problematiche legate agli esperti esterni e alle tempistiche di approvazione interne alla scuola, compresi gli organi collegiali interessati e le altre attività già in essere nell'istituto.

1.5 LUOGHI

Le attività inerenti il progetto, per quanto riguarda i ragazzi, sono state realizzate prevalentemente a scuola, sia in orario curricolare che in orario extracurricolare, eccetto per le relazioni e le mappe e per i quiz e questionari di gradimento che i ragazzi hanno svolto in parte a casa. La parte relativa alla progettazione e all'organizzazione delle attività e della documentazione è stata svolta per lo più a casa e condivisa con i colleghi durante le riunioni dipartimentali e i consigli di classe.

1.6 MODALITÀ

I ragazzi hanno lavorato nei vari momenti attuativi in gruppo ad eccezione della fase di valutazione delle competenze disciplinari che è stata svolta singolarmente da ogni ragazzo. La scelta dei gruppi non è stata casuale ma ho fatto riferimento alle valutazioni per competenza che sono state assegnate dai docenti dei consigli di classe in entrata nell'attuale anno scolastico. Ritengo che l'apprendimento cooperativo sia un valido approccio educativo che promuove l'impegno attivo, l'interazione sociale e lo sviluppo di competenze sociali. Lavorando in gruppo, gli studenti imparano a comunicare in modo efficace, ascoltare attivamente e risolvere i conflitti. Imparano anche come essere responsabili del proprio apprendimento contribuendo al successo del gruppo. Sebbene possa presentare alcune sfide, legate al fatto che non tutti gli studenti potrebbero partecipare allo stesso modo, con una guida e un

³⁰ **Protocollo di valutazione d'Istituto - IC Assisi 3**

³¹ **GRIGLIA VALUTAZIONE COMPORTAMENTO**

³² <https://play.kahoot.it/v2/lobby?quizId=19d6f6a3-328d-4828-9ad8-15370cd8dafc>

³³ **Bioplastiche report kahoot**



supporto adeguati dei docenti insieme ai tutor che ho assegnato alle varie attività, l'apprendimento cooperativo può portare a un aumento dei risultati accademici e allo sviluppo delle life skills.

1.7 STRUMENTI

La presenza della piattaforma Google workspace for education e di dispositivi quali chromebook e active panel nelle classi ha permesso di poter lavorare in cloud. Ho scelto di utilizzare tali dotazioni tecnologiche durante le varie attività perché con strumenti basati su cloud, studenti e insegnanti possono lavorare insieme su progetti in tempo reale, condividendo idee e feedback tra loro. Questo promuove l'apprendimento di gruppo e aiuta a sviluppare un senso di comunità tra gli studenti. Gli insegnanti e anche gli esperti esterni, per i quali ho creato, da amministratore della piattaforma, un account *esperto.assisi3@istitutocomprendivo-assisi3.com*, hanno potuto archiviare, condividere e collaborare su documenti e file.

1.8 PROTAGONISTI

Il progetto ha coinvolto una serie di protagonisti tra cui studenti, insegnanti, genitori e membri della comunità. Ciascuno di loro ha svolto un ruolo fondamentale nel portare avanti le attività. Lavorando insieme, gli studenti e i loro sostenitori hanno potuto sviluppare una comprensione più profonda dei propri interessi e punti di forza e acquisire esperienza nell'applicare le proprie conoscenze a situazioni del mondo reale ed acquisire le competenze attese. Sia gli esperti interni del collegio docenti che quelli esterni appartenenti alla comunità sul territorio hanno portato un feedback sui ragazzi e sul lavoro svolto.

2. NUMERO DI CLASSI, INSEGNANTI E ALUNNI CHE HANNO PARTECIPATO ALLA SPERIMENTAZIONE

Al progetto hanno partecipato tutte le classi della scuola secondaria di primo grado in momenti differenti a seconda delle attività e dei laboratori svolti, in base alle competenze attivate nei tre livelli (prima, seconda e terza classe della scuola secondaria di primo grado). Ho deciso di coinvolgere le tre classi terze nel tema dell'economia circolare legata allo sviluppo sostenibile e nel laboratorio di microplastiche e di bioplastiche, le classi seconde nel tema delle bioplastiche e nel laboratorio su videomaking, le classi prime nel tema del riciclo e riuso legato alle risorse ambientali sostenibili. I laboratori, inoltre, sono stati attivati in verticale e in orizzontale alla scuola secondaria:

- laboratorio bioplastiche: classi seconde e terze
- laboratorio microplastiche: classi terze
- laboratorio su riuso e riciclo: classi prime, seconde, e terze
- laboratorio su videomaking: classi seconde
- seminario su economia circolare: classi terze

Gli insegnanti coinvolti sono stati un docente interno come esperto interno per il videomaking, un tutor interno per il laboratorio su riuso e riciclo che insegna sostegno nella scuola ed ha fornito grande supporto per favorire l'inclusione di tutti i bisogni educativi speciali.. Gli esperti esterni sono stati tre, uno per il laboratorio su economia circolare, uno per quello su riuso e riciclo e uno per il laboratorio sulle bioplastiche.

3. MODALITÀ DI RELAZIONE OSSERVATE TRA ALUNNO E DOCENTE (ANALOGIE E DIFFERENZE CON LE ALTRE SITUAZIONI D'APPRENDIMENTO)

Nell'I.C.Assisi3 vengono attuati ogni anno progetti curricolari ed extracurricolari, sia a scuola che in momenti post scolastici. Il clima all'interno delle classi viene modificato grazie a queste attività, rispetto ad altri momenti in cui i ragazzi sono meno attivi nella partecipazione. I progetti, a mio parere,



offrono agli studenti l'opportunità di assumere un ruolo più attivo nel loro apprendimento e gli insegnanti svolgono un ruolo importante nel guidare e sostenere gli studenti durante tutto il progetto. Un rapporto positivo studente-insegnante può migliorare l'efficacia dei progetti scolastici e migliorare i risultati di apprendimento per gli studenti. Uno degli aspetti più importanti del rapporto studente-insegnante durante i progetti scolastici è la comunicazione efficace. Studenti e insegnanti devono essere in grado di comunicare costantemente per garantire che i progetti vengano completati con successo. Ciò implica stabilire aspettative chiare, fornire feedback e incoraggiare gli studenti a porre domande e cercare aiuto quando necessario. Gli insegnanti devono anche essere a disposizione degli studenti per rispondere alle loro domande e fornire una guida se necessario. Un altro aspetto critico del rapporto studente-insegnante durante il progetto è la fiducia. Gli studenti si sono fidati e sono stati ripagati in merito al fatto che i loro insegnanti sono stati una guida per loro. Allo stesso modo, gli insegnanti si sono fidati dei loro studenti che hanno assunto la responsabilità rispetto alle attività svolte. La collaborazione è un altro aspetto importante del rapporto studente-insegnante durante i progetti scolastici. I progetti spesso prevedono un lavoro di gruppo e gli insegnanti devono aiutare gli studenti a sviluppare le competenze per lavorare in collaborazione con i loro coetanei. Gli insegnanti durante tutte le attività hanno, infatti, incoraggiato la collaborazione creando un ambiente di classe positivo che ha valorizzato il lavoro di squadra, stabilendo aspettative chiare per il lavoro di gruppo e fornendo risorse per aiutare gli studenti a lavorare efficacemente in gruppo. In conclusione durante le attività realizzate ho constatato che la comunicazione e la fiducia sono state accresciute.

4. MODALITÀ DI RELAZIONE OSSERVATE TRA ALUNNO ED ALUNNO (ANALOGIE, DIFFERENZE CON LE ALTRE SITUAZIONI D'APPRENDIMENTO)

Il rapporto tra gli studenti durante il progetto è stato caratterizzato da diversi fattori come la comunicazione, la cooperazione e il rispetto reciproco. Gli studenti sono stati incoraggiati ad ascoltarsi attivamente a vicenda, porre domande e fornire feedback, hanno lavorato attivamente insieme come una squadra, utilizzando i reciproci punti di forza e di debolezza, per raggiungere un obiettivo comune. La dinamica di gruppo è stata tale che gli studenti si sono sentiti a proprio agio nell'esprimere le loro opinioni e idee, pur essendo aperti a critiche e feedback costruttivi. Si sono relazionati in modo più dinamico e ciò ha avuto una ricaduta anche sul lavoro disciplinare svolto in classe durante momenti curricolari al di fuori del progetto stesso. Gli alunni con bisogni educativi speciali hanno potuto interagire rapportandosi in modo dinamico e calato sulle loro competenze.

5. MODALITÀ DI RELAZIONE OSSERVATE TRA DOCENTE E DOCENTE (ANALOGIE E DIFFERENZE CON LE ALTRE SITUAZIONI D'APPRENDIMENTO)

Il rapporto tra insegnanti e tra insegnanti ed esperti esterni durante il progetto è stato caratterizzato da diversi fattori come la comunicazione, la cooperazione e il rispetto reciproco. Una comunicazione efficace è fondamentale per garantire che tutti siano sulla stessa pagina e lavorino per gli stessi obiettivi. Gli insegnanti, infatti, hanno comunicato regolarmente, condiviso feedback e discusso idee tramite riunioni, e-mail e app di messaggistica, documenti condivisi di lavoro in cloud. Il lavoro è stato realizzato con un grande supporto da parte dei docenti di sostegno.

6. ABILITÀ E COMPETENZE ACQUISITE DAGLI ALUNNI E DAGLI INSEGNANTI

6.1 ALUNNI

Gli alunni hanno raggiunto livelli differenti in merito alle abilità e competenze che sono stati valutati per obiettivo, come indicato nel paragrafo 1.2, secondo il protocollo condiviso di istituto e che andranno



inseriti nelle schede di valutazione di fine anno. Gli insegnanti disciplinari di scienze e i referenti di educazione civica hanno valutato i lavori consegnati come mappe e relazioni, tutti gli insegnanti hanno valutato le competenze con i compiti di realtà assegnati per le uscite didattiche in merito alla produzione di digital storytelling. Le valutazioni sono state inserite nel registro elettronico.

6.2 INSEGNANTI

L'abilità primaria che ho acquisito con questo progetto come coordinatrice e referente è nella gestione del progetto stesso. Ho fatto esperienza nella pianificazione, esecuzione e valutazione di un progetto dall'inizio alla fine. Ho imparato come identificare gli obiettivi del progetto, creare una sequenza temporale, allocare le risorse e gestire un team. Queste abilità possono essere applicate in futuro ad altri progetti e compiti all'interno della pratica di insegnamento, assicurando che possa gestire efficacemente il tempo e le risorse per rispettare le scadenze e gli obiettivi. Un'altra abilità che tutti gli insegnanti hanno acquisito alla fine di un progetto è la collaborazione. Gli insegnanti hanno esercitato il lavoro in squadra. Hanno collaborato per comunicare idee, fornire feedback costruttivi e scendere a compromessi per raggiungere un obiettivo comune.

7. EVENTUALI DIFFICOLTÀ INCONTRATE, SIA TECNICHE CHE METODOLOGICO – DIDATTICHE

La gestione del progetto e la sua attuazione sono stati fattori stimolanti e di grande crescita professionale per me. È stato molto importante anche riuscire a risolvere inconvenienti e modifiche rispetto a quanto preventivato. In particolare ho dovuto modificare il cronoprogramma e calendarizzare nuovamente alcune attività a causa dell'indisponibilità di aziende esterne e di sovrapposizione di impegni degli insegnanti coinvolti con altri progetti. Da un punto di vista metodologico le tecnologie hanno aiutato i vari adempimenti e sono state di facile gestione. La relazione finale esclude in ogni caso il momento conclusivo che sarà svolto a maggio e le attività che devono ancora essere attuate nei prossimi mesi. La parte più difficile da gestire è stata il raccordare tante attività e classi differenti.

8. VALUTAZIONE DELLE TECNOLOGIE E DEL MATERIALE UTILIZZATO

Il processo di valutazione è iniziato dall'identificazione degli obiettivi di apprendimento del progetto. Una volta individuate le tecnologie necessarie, ho considerato la loro funzionalità, cioè la capacità della tecnologia di eseguire le attività richieste per il progetto che è stata ottima anche per ricchezza, pertinenza e autorevolezza: i dispositivi anche quando integrati con i componenti hardware e software dell'elettronica sono stati molteplici: chromebook, active panel, tablet, notebook e ipad. L'usabilità si riferisce alla facilità d'uso e al modo in cui la tecnologia si integra con il curriculum insegnato. I docenti sono formati in corsi che vengono svolti ad ogni inizio anno pertanto l'efficacia didattica è stata raggiunta; anche gli esperti esterni hanno potuto utilizzare tali dispositivi software e hardware in collaborazione con i docenti. Un'altra considerazione importante è l'accessibilità della tecnologia utilizzata: tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro capacità, hanno avuto accesso alla tecnologia per qualità e quantità: nell'istituto ogni studente ha un account (*nome.cognome@istitutocomprendivo-assisi3.com*) e, se necessario, viene effettuato prestito in comodato d'uso. Gli studenti sono stati coinvolti attivamente, considerando in particolare i compiti di realtà che hanno richiesto di effettuare foto e video interviste che in parte sono stati montati durante il laboratorio di videomaking e verranno raccolti per essere inseriti nel google sites al termine del percorso.

9. VALUTAZIONE DELL'ESPERIENZA IN TERMINI DI ARRICCHIMENTO PROFESSIONALE

L'esperienza come progettista e referente mi ha permesso di mettermi in gioco sia per le mie competenze tecnologiche, che sono state arricchite con l'esperienza al DOL sia per le competenze relative al lavoro in gruppo e alla gestione dei conflitti all'interno di un team di lavoro.

10. VALUTAZIONE DELL'ESPERIENZA DA PARTE DEI RAGAZZI CON EVENTUALE PRESENTAZIONE DI DATI AGGREGATI (TEST DI AUTOVALUTAZIONE, SONDAGGI DI GRADIMENTO, FEEDBACK RACCOLTI DURANTE L'ATTIVITÀ)

Al termine di ogni attività progettuale ho intervistato i ragazzi tramite test di gradimento su mentimeter, ho chiesto a docenti ed esperti di compilare una scheda di valutazione e alle aziende coinvolte ho chiesto un feedback, ciò ha permesso di avere informazioni per migliorare e rimodulare le attività nel caso in cui alcune fasi vengano replicate nei prossimi anni scolastici e per le fasi che ancora sono in fase di completamento. Riporto a seguire alcuni feedback delle risposte significative date sulle attività concluse:



Fig. 3: Feedback del laboratorio sulle bioplastiche

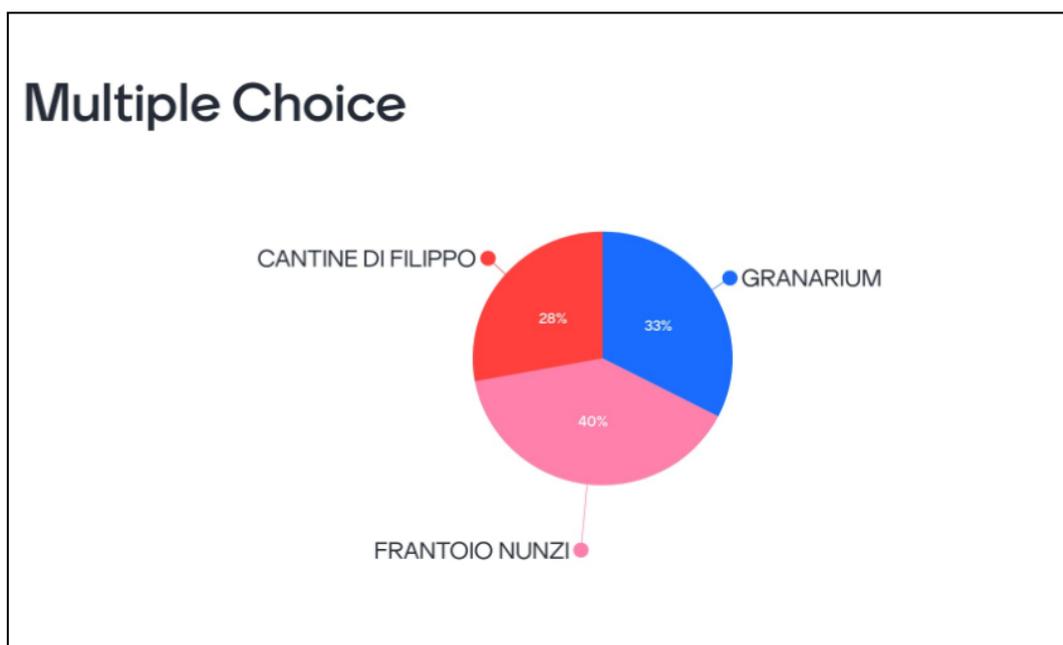


Fig. 4: Feedback dei ragazzi sulle attività svolte alle uscite



il progetto e partecipare al festival ASVIS³⁴, promuovendo un evento istituzionale dove inaugurare i prodotti realizzati con le attività svolte durante questo progetto e altre attività interne all'istituto: Edugreen (progetto che ha permesso di realizzare un percorso esterno alla scuola con un orto didattico a cassoni ed un oliveto con aula per lettura outdoor), bugs hotel, maggio dei libri, con concerto del coro dell'indirizzo musicale.

SITOGRAFIA

<https://sites.google.com/istitutocomprendivo-assisi3.com/sapere-consumare-ica3>
DigComp 2.1 - Traduzione ufficiale in lingua italiana
Treccani - La cultura Italiana - Enciclopedia
IC Assisi 3
<https://www.facebook.com/icassisi3>
Kahoot!
Mentimeter
Nearpod
YouTube
Flickr
WeVideo
iMovie - Apple (IT)

BIBLIOGRAFIA

³⁴ **Festival dello Sviluppo Sostenibile**



Paolo Paolini, "La didattica delle competenze Una riflessione di Paolo Paolini", all'interno della Biblioteca delle risorse integrative, in piattaforma Moodle - DOL, 06/02/2023

https://corsi.dol.polimi.it/pluginfile.php/28466/mod_resource/content/0/DIDATTICA_COMPETENZE_DISPENSA.pdf

Integrazioni al Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione -
D.M. n. 254/2012 - insegnamento trasversale dell'educazione civica, all. B al DM n. 35 del 22 giugno 2020

Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari 22 febbraio 2018
Competenze chiave per l'apprendimento permanente Nuovo Quadro di Riferimento Europeo 22 maggio 2018