

Relazione progetto “ECOLOGIA DIGITALE”

Sapere&Consumare

a.s. 2022/2023

L'attività formativa è stata svolta a favore della comunità educante dell'ISTITUTO TECNICO ECONOMICO PARITARIO SAN TOMMASO D'AQUINO - TARANTO.

Il gruppo di progetto è risultato composto come segue:

- MEGALI GIUSEPPE coordinatore scolastico - RUOLO coord. Organizzativo
- SETTANNI ANNA MARIA già Dirigente Scolastico - RUOLO: progettista, resp. monitoraggio e valutazione
- TROIA SANDRA esperta Challenge Based Learning e contestualizzazione didattica modelli europei DigComp, DigCompConsumers, LifeComp, GreenComp - RUOLO: informazione/formazione docenti e genitori; facilitazione intervento formativo rivolto agli studenti

L'attività di formazione/informazione con esperto in modalità on line ha previsto

N. 6 ore formazione rivolte agli studenti

N. 6 ore formazione rivolte ai docenti

N. 3 ore formazione rivolte ai genitori

secondo il seguente calendario:

utenti	giorno	dalle	alle	ore	attività
docenti	6/12/2022	16	18	2	Formazione del personale docente per facilitare l'esperienza di apprendimento su: progetto e risorse dell'iniziativa Saper(e)Consumare Challenge Based Learning
studenti	12/12/2022	16	18	2	Introduzione ai temi selezionati (utilizzo risorse e kit didattici Saper(e)Consumare). Avvio del percorso di Challenge Based Learning
docenti	13/12/2022	16	18	2	Formazione del personale docente per facilitare l'esperienza di apprendimento su: progetto e risorse dell'iniziativa Saper(e)Consumare Challenge Based Learning
studenti	19/12/2022	16	18	2	Progettazione e avvio della produzione infografiche
docenti	10/1/2023	16	18	2	FASE 0 Informazione/Formazione destinatari: docenti Formazione del personale docente che faciliterà l'esperienza di apprendimento su: progetto e risorse dell'iniziativa Saper(e)Consumare Challenge Based Learning
genitori	3/1/2023	10,15	13,15	3	Informazione/formazione dei genitori su: progetto e risorse dell'iniziativa Saper(e)Consumare

					contenuti selezionati
--	--	--	--	--	-----------------------

Il progetto ha perseguito la finalità di consolidare e potenziare conoscenze, abilità e attitudini relative all'uso eco-friendly del digitale e al consumo sostenibile e responsabile in linea con:

- l'iniziativa Sapere(e)Consumare;
- l'orientamento tracciato dal Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza;
- l'Agenda 2030;
- l'insegnamento obbligatorio dell'educazione civica (nuclei tematici: sviluppo sostenibile e cittadinanza digitale);
- Rigenerazione scuola.

L'iniziativa è stata strutturata in modo da coinvolgere attivamente i partecipanti e trasferire contenuti, strumenti e competenze relative a tematiche specifiche del progetto Saper(e)Consumare.

Il progetto ha rappresentato un'occasione di arricchimento per la scuola, un'opportunità di miglioramento delle situazioni di apprendimento degli studenti che, vivendo in ambienti che si connotano per l'impoverimento degli stimoli culturali, hanno bisogno di una scuola che accolga e faccia crescere le loro curiosità, favorisca lo sviluppo originale delle attitudini, dia strumenti di comprensione e di interazione positiva con la realtà.

Per l'attività è stata impiegata una metodologia di apprendimento ispirata alla Challenge Based Learning per imparare mentre si risolvono le sfide del mondo reale e favorire la collaborazione per identificare le grandi idee, porre domande ponderate e identificare, indagare e risolvere le sfide.

La CBL

- ha aiutato gli studenti ad acquisire una maggiore conoscenza dei temi oggetto di discussione e a sviluppare le competenze per un mondo in continuo cambiamento;
- ha consentito la contestualizzazione didattica e la sperimentazione dell'uso dei modelli di riferimento europei (DigComp, DigCompConsumers, LifeComp, GreenComp)

Il progetto ha previsto le seguenti fasi:

FASE 0 Informazione/Formazione

destinatari: docenti

Formazione del personale docente funzionale a prepararsi a facilitare l'esperienza di apprendimento. Sono state presentati: progetto e risorse dell'iniziativa Saper(e)Consumare; Challenge Based Learning.

destinatari: genitori

Informazione/formazione dei genitori su: progetto e risorse dell'iniziativa Saper(e)Consumare; contenuti selezionati.

FASE I Coinvolgimento

destinatari: studenti

Introduzione ai temi selezionati (utilizzo risorse e kit didattici Saper(e)Consumare). Gli studenti sono passati da una grande idea astratta alla definizione di una sfida concreta e fattibile. Hanno acquisito contenuti attraverso l'identificazione, lo sviluppo e l'appropriazione di una "sfida".

FASE II Ricerca

destinatari: studenti, genitori

Gli studenti hanno condotto una ricerca web-oriented su contenuti e concetti per creare una base per soluzioni attuabili e sostenibili alla "sfida" individuata (produzione output concreto)

FASE III Azione

destinatari: studenti, genitori

Nella fase dell'azione gli studenti hanno sviluppato soluzioni secondo il compito proposto.

FASE IV Riflessione

Gli studenti hanno riflettuto sull'esperienza di apprendimento e si sono attivati in un processo di autovalutazione delle competenze acquisite.

Gli studenti sono stati guidati dai docenti allo svolgimento del seguente compito di realtà:

Il tema della sostenibilità interessa anche il digitale (pensa ai comportamenti sostenibili connessi all'uso dei dispositivi o agli acquisti online). Promuovi comportamenti competenti orientati all'ECOLOGIA DIGITALE della comunità educante in cui sei inserito/a utilizzando le tue conoscenze e creatività:

- *Ricerca online informazioni sui comportamenti sostenibili e il digitale. Seleziona fonti e risorse qualificate e citale in modo corretto. Rispetta il copyright.*
- *Analizza i risultati della tua ricerca e individua i contenuti che ritieni più funzionali a promuovere comportamenti competenti orientati all'ECOLOGIA DIGITALE.*
- *Crea una infografica sui contenuti che vuoi promuovere (puoi anche utilizzare questo il template!)*
- *Condividi l'infografica che hai realizzato con gli hashtag #sapereconsumare #progettovincitore #ecologiadigitale ed inserisci i tag @mimit_gov @ministeroistruzione*
- *Monitora l'efficacia delle azioni che hai realizzato.*

I docenti, inoltre, hanno sperimentato l'impiego della piattaforma Abylia <https://www.abylia.it/>.

Il processo, l'attività e i prodotti del progetto sono stati documentati attraverso il sito <https://sites.google.com/view/ecologiadigitale/>.