

## DENOMINAZIONE DELL'INIZIATIVA / OGGETTO DELLA RICHIESTA

### SPERIMENTARE L'INNOVAZIONE PER ORIENTARE AL FUTURO: PONTI TRA SCUOLE, TERRITORI E IMPRESE

#### DETTAGLIO DEL PROGETTO

*Illustrare in modo chiaro e sintetico il progetto, con particolare riferimento alle azioni che si intendono realizzare (max 3.000 caratteri)*

Il mondo sta attraversando dei cambiamenti rivoluzionari e per affrontarli la scuola deve essere preparata. Troppo spesso però il suo ruolo è confinato ad una visione anacronistica incentrata su un sapere nozionistico privo di nessi con la realtà. I nuovi scenari della contemporaneità, allo stesso tempo multiforme e liquida, sollecitano la società democratica a una necessaria riflessione sul ruolo del sapere, dell'*education* e sull'idea di futuro da prospettare alle giovani generazioni per interpretare e affrontare la complessità del reale.

Oggi il compito primario della scuola e la finalità qualificante dell'apprendimento vertono sulla costruzione e sullo sviluppo delle competenze del discente, ritenute nella società della conoscenza elementi fondamentali per la formazione del futuro cittadino. La didattica per competenze si basa sul coinvolgimento attivo del discente nel processo educativo, intende il sapere e la conoscenza come elementi vivi, che vanno declinati dal punto di vista dello studente, nel rispetto delle sue capacità e del suo vissuto. Troppo spesso l'istruzione tradizionale deprime i giovani anziché sostenerli e nega loro proprio le opportunità di cui hanno bisogno per riuscire nella vita. Per intere generazioni l'istruzione è stata erroneamente confinata a forme limitate di capacità scolastiche e come tale ha ignorato la magnifica eterogeneità dei talenti e degli interessi dei bambini e dei ragazzi. La flessibilità curricolare è senza dubbio una delle strategie che maggiormente orienta lo studente verso l'acquisizione di competenze e la scuola verso forme di innovazione didattica.

La realizzazione di una scuola innovativa può avvenire solo attraverso una stretta sinergia con le agenzie educative e le imprese del territorio attraverso la condivisione di competenze, ambienti di apprendimento e risorse.

Il progetto che viene presentato intende intervenire in merito all'obiettivo specifico del bando "integrazione tra il mondo della scuola e il mondo del lavoro, con forte attenzione ai metodi didattici innovativi, investendo anche sulla formazione degli insegnanti" cercando di indirizzare l'azione didattica e formativa verso quattro direttrici fondamentali:

1. **formazione dei docenti** (*metodologie didattiche innovative, STEAM, soft & digital skills, metodo di studio e strategie di apprendimento, ...*);
2. **realizzazione di laboratori esperienziali STEAM per gruppi classe** (*coding, fabbricazione digitale, visual & digital storytelling, comunicazione digitale, robotica educativa, grafica 3D, realtà aumentata (AR) e virtuale (VR), AI e machine learning, ...*);

3. **educatori digitali a supporto delle attività innovative in ambito scolastico** (*sia in orario curricolare che pomeridiano*);
4. **iniziative formative e culturali** (*hackathon, seminari, incontri per genitori, percorsi di ricerca e documentazione*).

## **PERSONA A CUI FAR RIFERIMENTO PER INFORMAZIONI SU ATTIVITA' O PROGETTI**

**Laura Verdone**

email: verdone@icmicheli.edu.it

## **LOCALIZZAZIONE DEL PROGETTO**

Sedi degli Istituti Scolastici

CASCO Learning Center

Palestre degli Apprendimenti CASCO (*FabLab, Music Factory, Officine On/Off, Officina Arti Audiovisive, Radiofficina*)

## **TEMPI DI REALIZZAZIONE**

a.s. 2022-2023

a.s. 2023-2024

## **INDICARE LE SCUOLE E GLI ALTRI EVENTUALI ENTI FACENTI PARTE DELLA RETE**

- I.C. Micheli
- I.C. Sorbolo e Mezzani
- Liceo scientifico, sportivo e musicale "A. Bertolucci"
- Liceo classico e linguistico "G.D. Romagnosi"
- Liceo delle scienze umane "A. Sanvitale"
- Distretto Collaborativo A.P.S. ETS (*ente co-gestore di CASCO – Centro per gli Apprendimenti e lo Sviluppo di Competenze*)

## **DESCRIVERE IL PROBLEMA CHE SI INTENDE AFFRONTARE MOTIVANDO LE CAUSE, LE CRITICITA' E LE POTENZIALITA' DEL CONTESTO**

*(L'analisi del problema dovrebbe essere supportata da dati quantitativi)*

La lezione frontale rimane ancora uno dei metodi più utilizzati nelle aule delle nostre scuole. Un'indagine internazionale (Wiggins, 2015) condotta su circa 3400 scuole superiori ha messo in evidenza come più del 55% dei docenti utilizzi ancora la lezione frontale per la metà o i tre quarti del loro tempo/lezione. Numerosi studi (Freeman, 2014; Wilthers et al., 2012; DiPiro, 2009) hanno evidenziato però che l'uso della lezione frontale produce sugli studenti risultati di apprendimento significativamente inferiori rispetto all'utilizzo di altre metodologie più attive. Queste evidenze non sorprendono molto dal momento che la lezione frontale

privilegia il processo verbale passivo, lasciando poco spazio alla partecipazione attiva e al **coinvolgimento attivo**.

Il progetto che si intende sviluppare è proprio orientato a creare occasioni di didattica attiva istruendo i docenti sulla metodologia e creando occasioni laboratoriali sia intra che extra scuola. Il tutto orientato alla costruzione insieme a CASCO Learning di un **centro territoriale per la sperimentazione e l'innovazione didattica** in grado di accompagnare i percorsi/processi di cambiamento indotti dalla transizione digitale, supportare i percorsi di ricerca e valutazione e contribuire a ridurre lo skills mismatch e il GAP tra scuola e imprese. Fondamentale sarà la stretta connessione con il tessuto sociale ed economico del territorio attraverso il coinvolgimento attivo dei diversi attori nell'ideazione e realizzazione dei percorsi innovativi.

### **DETTAGLIARE L'OBIETTIVO CHE SI INTENDE RAGGIUNGERE IN TERMINI DI RISULTATI ATTESI**

Il presente progetto si prefigge di:

- favorire il successo scolastico contrastando la dispersione e la povertà educativa;
- sperimentare metodologie didattiche innovative per favorire l'apprendimento e accrescere le competenze (digital & soft skills);
- promuovere le discipline STEAM e l'educazione digitale;
- orientare gli studenti alle professioni del futuro e alle opportunità offerte dal territorio;
- contribuire a ridurre lo skills mismatch e il GAP tra scuola e imprese;
- rafforzare la formazione dei docenti nell'ambito della sperimentazione e innovazione didattica;
- creare una stretta sinergia tra scuola, il CASCO Learning Center e il mondo delle imprese;
- promuovere l'apertura pomeridiana della scuola oltre l'orario scolastico;

attraverso la realizzazione dei seguenti interventi:

1. Costituzione di un **team multidisciplinare misto** (docenti dei diversi Istituti Scolastici, educatori digitali) – impegnato 4 ore/settimana, coordinato da un **project manager** esperto di community engagement e orientato da una **supervisione scientifica** – quale luogo di confronto, scambio e condivisione nonché di coordinamento organizzativo.
2. Creazione di uno stretto raccordo tra gli Istituti Scolastici e gli ambienti di apprendimento innovativi del territorio (CASCO Learning, Palestre degli Apprendimenti, ...) attraverso l'implementazione nell'organico scolastico della figura dell'**educatore digitale** per 8 ore settimanali quale risorsa a supporto delle attività d'innovazione didattica sia in orario scolastico che extrascolastico e "ponte" con le risorse territoriali. Uno strumento fondamentale per accompagnare dall'interno i processi d'innovazione metodologica e didattica, favorendo l'incontro con le opportunità offerte dal tessuto sociale ed economico del territorio.
3. Realizzazione "su misura" in ambienti innovativi d'apprendimento (CASCO Learning, ...) di **n.44 laboratori esperienziali ed innovativi STEAM per studenti** (da 16 ore cad.) quale esito della co-

progettazione con gli Istituti Scolastici (ed eventuale coinvolgimento di imprese ed enti del territorio) che prevede un'ampia flessibilità in termini di scelta delle tematiche (*dalla robotica al digital storytelling*), della tipologia d'intervento (*laboratorio, workshop, percorso PCTO, hackathon,...*) e della composizione dei gruppi (*classe, interclasse o misti di scuole diverse*).

4. Realizzazione di **percorsi formativi per i docenti** (n.4 da 25 ore cad.) per l'acquisizione o il potenziamento delle conoscenze e competenze (tecniche e trasversali) in riferimento alle metodologie didattiche innovative e alle strategie di apprendimento nonché alla costituzione di una **community** attorno al costituendo centro di sperimentazione e innovazione didattica.
5. Riconoscimento delle competenze DigComp (studenti) e DigCompEdu (docenti) sviluppate nei percorsi formativi attraverso gli **open badge**, attestati digitali emessi da CASCO che certificano i livelli di padronanza.
6. Realizzazione di **momenti informativi/formativi** per genitori nonché di un **seminario** e di un **convegno finale** quali occasioni di approfondimento, condivisione e restituzione dei risultati con la cittadinanza e le realtà istituzionali, sociali ed economiche del territorio.
7. Documentazione del progetto attraverso un **percorso di ricerca e valutazione dell'impatto** affidato al CREMIT (Centro di Ricerca sull'Educazione ai Media all'Innovazione e alla Tecnologia - Università Cattolica di Milano), la **pubblicazione** dell'esito della ricerca e la realizzazione di un **documentario**.

I risultati saranno valutati sia con un questionario di gradimento da sottoporre a studenti e docenti, sia con l'analisi degli apprendimenti da valutare prima e dopo la frequenza ai laboratori esperienziali.

## DESTINATARI DEL PROGETTO

*Indicare il numero dei destinatari del progetto (destinatari effettivi che si intende raggiungere)*

### Destinatari diretti

Studenti:

- n.500 – Scuole primarie e Secondarie di I°
- n. 600 – Scuole Secondarie di II\*

Docenti:

- n.100 – Scuole primarie e Secondarie di I°
- n. 180 docenti – Scuole primarie e Secondarie di I°

Educatori/formatori digitali

- n.25

Genitori:

- n.400

Volontari

- n.20

Imprese ed enti del territorio

- n.20 organizzazioni

Destinatari secondari

- n.500 studenti
- N.100 docenti
- N.300 genitori
- N.30 realtà istituzionali, sociali ed economiche del territorio
- Cittadinanza

### **SINTESI DEL PIANO FINANZIARIO**

Costo complessivo: **223.907,64€**

Cofinanziamento: **26.730,00€**

Percentuale di cofinanziamento: **11,9%**

Contributo richiesto a Fondazione CR Parma: **197.177,64€**