

Liceo Publio Virgilio Marone

Relazione per attività ed azioni inerenti e svolte per la progettazione Society Peace Action (sulla cittadinanza globale e sull'educazione alla democrazia)

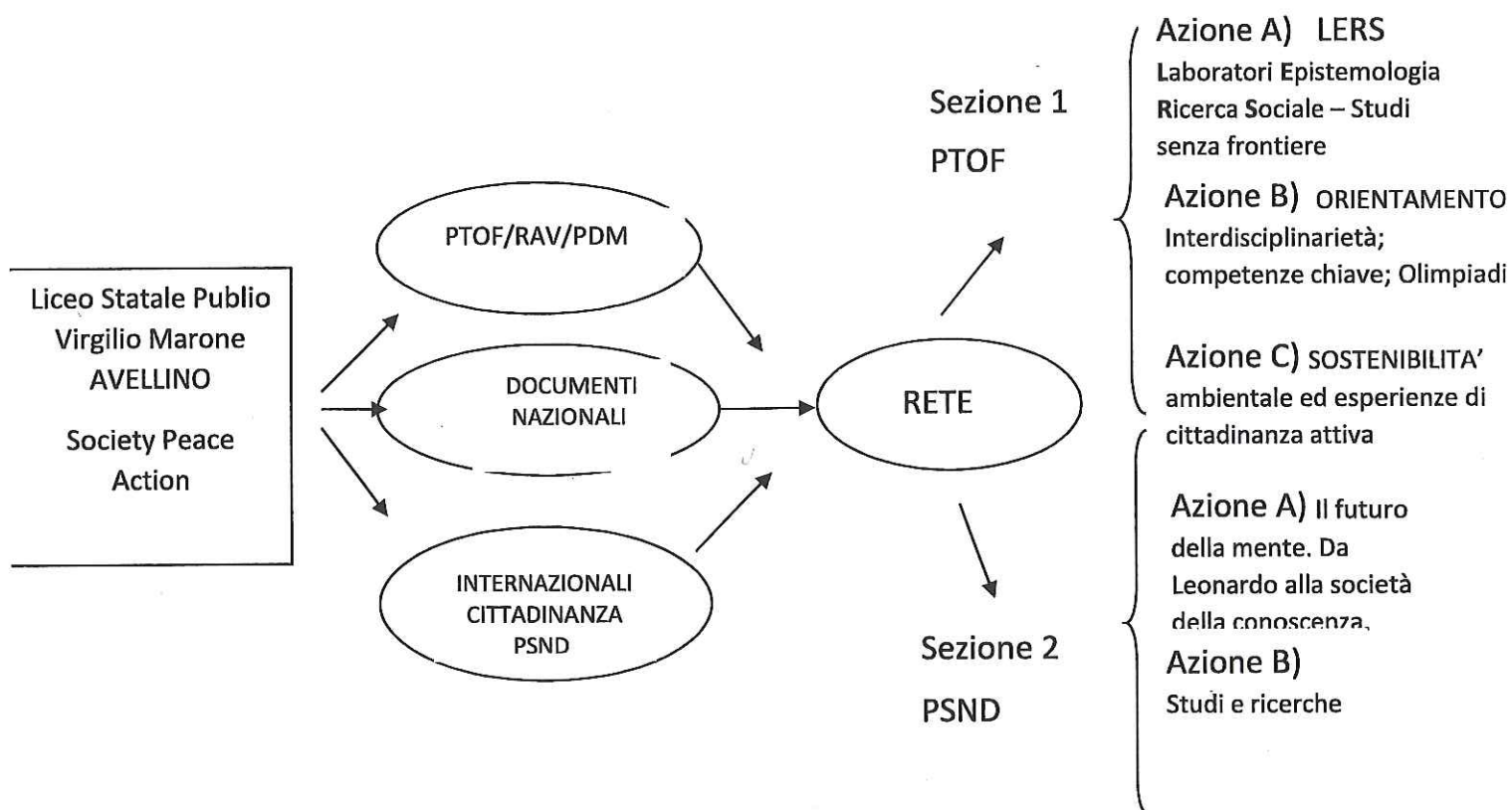
redatta dalla referente prof.ssa Olga Nazzaro

Anno scol. 2019- 2020

➤ Progettazione society peace action

Society Peace Action (S.P.A.) è la progettazione del Liceo Publio Virgilio Marone di Avellino, che si occupa di cittadinanza attiva e di educazione alla democrazia. Esso comprende varie attività di cura, di sostegno e di benessere avviate all'inizio dell'a.s.2019-2020 con un programma di azioni per per accogliere la visione dell'Agenda 2030 con i suoi obiettivi per la sostenibilità del pianeta e la prosperità dei suoi abitanti.

- La sistematizzazione del progetto approvato dal collegio con adeguamento alla revisione del PTOF e prodotta dalla referente prof .Olga Nazzaro (Con decreto dirigenziale prot. 00066811 del 30/10/2019) insieme a tutti i docenti coinvolti nell'elaborazione di fasi di sviluppo del Progetto ha il seguente quadro sinottico:



L'anima del progetto ripercorre tappe significative collegate a:

- PTOF del Liceo Publio Virgilio Marone, - PNSD - Agenda 2030 - Documento: "Il sapere come elemento trasversale al cambiamento", che rappresenta il Piano per l'Educazione alla Sostenibilità, presentato al Miur il 17/07/2017; - Raccomandazioni del Consiglio d'Europa (CoE) del 22/05/2018
- Indicazioni Nazionali e nuovi scenari, 2018

- PSND: punto di riferimento per l'empowerment del pensiero critico, delle Key competence, delle abilità trasversali e al fine di un migliore funzionamento del sistema sociale con l'obiettivo di favorire la realizzazione personale dei talenti dei nostri alunni; **per la costituzione di una rete: Sosteni-Amo il futuro (con partner nazionali e internazionali)** ; per partecipare a Unit for the Associated Schools Network (ASPnet)- Unesco e, quindi, rafforzare la nostra partecipazione alla cittadinanza globale e democratica, per implementare innovazione e sperimentazione metodologica e didattica

IL GRUPPO DI PROGETTAZIONE DEL PROGETTO SOCIETY PEACE ACTION è il seguente:

**DISCIPLINARE X MULTIDISCIPLINARE X INCREMENTO E SVILUPPO DI
METODOLOGIE ATTIVE CBL IN STILE CO-COSTRUTTIVISTICO X**

Progettazione, organizzazione e coordinamento di azioni e attività:

Preside prof.ssa Lucia Forino;

Referente del progetto e Animatore Digitale, prof. Olga Nazzaro.

TEAM dell' INNOVAZIONE: Organizzazione , Design Thinking, Coordinamento, divulgazione ASPnet, etwinning e pillole di formazione: prof: D.S. Lucia Forino; Design Thinking , coordinamento, ASPnet, etwinning e pillole di formazione : Olga Nazzaro; Orientamento, formazione alunni e FF.SS: Sara Negri; Immacolata Pascale; F.:SS area docenti: Paolo Frallicciardi; Lingue Straniere/divulgazione ASPnet etwinning: Gabriella Pecora

Disciplina/e: Materie Letterarie; Filosofia e Scienze Umane STEM, lingue straniere e per altre azioni supporto pluri ed interdisciplinare

Prof./ Proff.: Antonello Apostolico (sostegno); Amalia Benevento (Scienze Umane; tutor Pcto, supporto, peer to peer, rimodulazione e open day); Mariolina Battaglia(lingue straniere) ; Teresa Bello (lingue straniere, Sostegno); Luisa Bocciero (materie letterarie, supporto, rimodulazione DAD); Concetta Carraturo (Matematica; autovalutazione e azioni di monitoraggio, supporto,); Annamaria Coscia (materie letterarie); Generosa De Somma(STEM, supporto e sostegno a DebaDaD); Rosanna Di Lauro (Materie letterarie, pcto e supporto); Maria Teresa Gioia (sostegno e supporto a DebaDaD); Michele Vito Gradone (Storia dell' arte, rimodulazione DAD e supporto a DebaDaD); Michela Liguori (STEM, tutor Pcto, supporto, peer to peer, rimodulazione e open day); Gilda Mastroberardino (Scienze umane, attività coordinatore di classe 5 sez D, peer to peer; promozione di attività); Angela Minucci (STEM, tutor Pcto, supporto, peer to peer, rimodulazione e open day) ; Sara Negri (Materie letterarie, supporto, peer to peer, rimodulazione DAD); Immacolata Pascale (Materie letterarie; supporto e orientamento, peer to peer, open day); Gabriella Pecora(lingue straniere, Supporto rete); Alfredo Picariello(Sostegno); Carlo Picone(Scienze umane, attività coordinatore di classe 5 sez E, promozione)

Azioni di supporto come da sito dedicato a progetto S.P.A. e ad azione DebaDad :

<https://sites.google.com/view/debatepvmarone/home>

Partner coinvolti nel progetto perché appartenenti alla rete Sosteni-Amo il futuro:

Giovanni Sasso (presidente S.F.I., partecipazione a D.T.); Jenny Zammit (counsueling Malta); Danijela BoKan (partecipazione a DebaDAD per intervista); Roberto Godas; Nada Trunk (Slovenia); Anna Nazzaro (Comune di Atripalda) Altri Istituti: Scuola media di Mercogliano e di San Tommaso (Av), cfr: protocollo di rete.

Descrizione di attività e di azioni

AZIONI PTOF	CALENDARIO	DOCENTI COINVOLTI	CLASSI o GRUPPI ALUNNI COINVOLTI	ATTIVITA' SVOLTE
Laboratorio di ricerca sociale sulle dipendenze non farmacologiche Percorso Pcto: Giochi senza Frontiere Concorso sul tema (scheda di progettazione dedicate)	28/29 nov. 2019	Tutor del percorso PCTO : Benevento; Di Lauro; Liguori; Minucci; Nazzaro;	Classi 3^ H 3^ D 3^ E: CANDELA; MANGANIELLO ; PASCALE	Partecipazione al concorso organizzato dell'Osservatorio internazionale sul Gioco presso l'università degli Studi di Salerno Collaborazione con la Scuola Primaria Statale di Mercogliano – sostegno alla rete
Convegno studi presso Università degli Studi di	28/29 nov. 2019	Benevento, Liguori, Minucci, Nazzaro;	5^ E	Laboratorio di orientamento
Biblioteca vivente e Partecipazione ad attività sull'uso responsabile del digitale e di internet Open day.	14/12/2019 18/01/2020	Tutti i docenti	Tutte le classi	Laboratori di cittadinanza attiva
Dibattito digitale	Aprile/maggio	GenerosaDeSomma; MicheleGradone; Michela Liguori; Olga Nazzaro; Sara Negri;	Classe 3 sez.E	Metodi della DAD

Azioni PTOF – PSND	Calendario	Docente	Partner e	Attività svolte
--------------------	------------	---------	-----------	-----------------

Formazione	e sede	coinvolti	sviluppo della rete	
Partecipazione a convegno studi presso il Mediterranean Conference Centre di Malta Lifelong learning; Sostegno alla rete Miglioramento dei livelli di competenze di docenti Partecipazione a corso di formazione	Ottobre 2019 Malta	Prof.ssa Olga Nazzaro	Adesione e Firma delle prof. Jenny Zammit di Malta Prof.ssa Nada Trunk (Slovenia)	condivisione delle conoscenze sull'inclusione sociale, l'istruzione e la società digitale, affrontando le sfide delle società multiculturali tenendo conto dell'istruzione, dell'economia e della convivenza
Formazione: seminari Totalife Rafforzamento della rete	Avellino novembre/gennaio/maggio	Prof. Tania Castellano ; Olga Nazzaro	Prof Giovanni Sasso; Roberto Godas.	

➤ **Altre ATTIVITA'collegate al PNSD, dell' ANIMATORE DIGITALE e per lo sviluppo di metodologie attive e innovative**

L'incarico di animatore digitale, svolto dalla prof.ssa Olga Nazzaro per l'anno scol. In corso, si è concentrato su una rivisitazione circa:

la realizzazione di ambienti didattici innovativi, la sostenibilità ambientale, energetica ed economica, l'apertura al territorio al fine che la scuola sia punto di riferimento per la comunità e per partecipazione nelle comunità scolastiche, la fruibilità e permeabilità degli ambienti; la creazione di spazi attrattivi per contrastare la dispersione scolastica; la visione che gli spazi educativi siano finalizzati alla cultura, alla documentazione e alla ricerca, allo sviluppo di competenze chiave e dedicati al benessere, alla socialità e alla collaborazione. Per tali scopi si è preferito:

- favorire la creazione di laboratori intesi, non tanto come luoghi fisici, ma come spazi "mentali" concentrati sullo spirito della ricerca inter e pluridisciplinari e da svolgersi in aula;
- Ridimensionare l'utilizzo degli smartphone posseduti dagli alunni e dai docenti attraverso la promozione di un regole, individuate, discusse e approvate dagli attori appartenenti alle classi;
- Partecipare alla promozione di azioni previste dal PNSD con la progettazione Society Peace Action che, in particolare, ha previsto e ha concretizzato la costituzione di una rete tra partner che collaborano per attività e scopi coerenti con l'agenda 2030; si impegna nella ricerca scientifica e tecnologica per la prevenzione di qualsiasi tipo di violenza e di discriminazione; partecipa a concorsi e premi dedicati alla cittadinanza globale e digitale.
- partecipare al Premio Scuola Digitale con la creazione di un video;

- produrre un'esperienza di sperimentazione e ricerca denominata DebaDad che viene descritta nella relazione allegata;

- supportare e sostenere i colleghi che ne hanno fatto esplicita richiesta (anche per le vie brevi) alle attività di didattica a distanza.

➤ **Descrizione di esperienza didattica Hackathon e del suo passaggio a DebaDaD**

Premessa :Nella fase di preparazione dell'esperienza Hackathon del Liceo Virgilio Marone vi era la Didattica di relazione e di interazione fisica che risulta insostituibile poiché è spazio di crescita in cui lo studente sperimenta le proprie competenze e sviluppa la propria identità, in un continuo scambio con i pari e gli insegnanti nel quale i processi emotivi e relazionali assumono un ruolo centrale, diventando appartenenza, consapevolezza del sé nel rapporto con i pari e gli adulti.

Le ore di lezione svolte in presenza hanno sempre assicurato per tutti gli alunni l'implemento di: capacità di attenzione, del confronto sui possibili significati dei comportamenti; la multidimensionalità (prestare attenzione alle dimensioni comunicative e comportamentali); la simultaneità; l'immediatezza; la verifica della variabile dell'imprevedibilità; la storicità (storia della classe). Quando si è passati alla DAD, dopo un iniziale periodo di shock in cui non sono mancate perplessità circa la possibilità di continuare quanto si era progettato, dopo un' intensa fase di confronto, di ricerca di soluzioni, di ipotesi da sperimentare, di sofferenze anche psicologiche da superare, è emerso lo spirito di collaborazione di tutta la comunità scolastica per lasciare posto ad secondo stadio che ci appare più sereno, fluido e sicuramente post emergenziale.

Attività promosse durante la DAD dall'Animatore digitale e dal Team digitale.

Il Challenge Based Learning (CBL) è un approccio didattico multidisciplinare coinvolgente che incoraggia studenti e docenti a sfruttare la tecnologia per risolvere i problemi del mondo reale.

Il CBL include gli hackathon, ovvero maratone progettuali dove gruppi di studenti, (anche appartenenti a scuole ed indirizzi differenti), si sfidano per ideare e proporre soluzioni rispetto a problemi ed opportunità della società) e i model, simulazioni dei processi negoziali che avvengono a livello nazionale ed internazionale, dove tutti partecipanti possono apprendere e sperimentare le regole del policy-making, della diplomazia e della negoziazione.

➤ **Hackathon**

L'Istituto P.M.Virgilio, nell'ambito della progettazione dell'animatore digitale, che è stata favorita anche da azioni di consulenza, di formazione e di accompagnamento da parte di esperti appartenente all'Equipe territoriale della Campania ha prodotto prima (tra i mesi di ottobre e gennaio dell'a.s. 2019/2020) con modalità "in presenza" e poi con DAD (nei mesi di aprile maggio), un'esperienza di Hackathon.

In situazione di emergenza sanitaria dovuta alla pandemia, lo scopo di non rinunciare a questo evento che di solito vede **squadre di partecipanti al problem solving creativo: "Hacking"**, superare le regole comuni e di implementare il processo di innovazione), con uno sforzo breve, ma incessante (2-3 giorni, notti incluse), ha avuto un triplice obiettivo:

rafforzare la comunità coinvolta; attrarre e accogliere il metodo come opportunità di imparare qualcosa di nuovo; generare slancio attorno alle risorse di innovazione disponibili, per lo sviluppo rapido e la dimostrazione reale di servizi / idee di prodotto.

Si è resa necessaria una configurazione virtuale con una squadra formata da 43 partecipanti, composta da: 34 alunni delle classi 5° sez. E e D del Liceo delle Scienze Umane; 9 partecipanti appartenenti al gruppo di progettazione dell'Hackathon: la dirigente Scolastica prof.ssa Lucia Forino e 8 docenti.

Monitoraggio e sostenibilità: Gli stati d'animo: Alla rilevazione su: " Chi voglio essere durante il Covid 19? Come sto vivendo questa esperienza?" si sono potuti registrare sia contagi di emozioni per lo più legate alla paura e alla rabbia, sia comportamenti ed atteggiamenti caratterizzati da un senso di irritazione che superava spesso la possibilità di concentrarsi e di non lasciarsi andare. La paura della situazione nuova, inattesa e potenzialmente dannosa per la salute nostra e per quella dei nostri famigliari e la necessità di una condizione di isolamento sociale hanno comportano un'inevitabile sensazione di perdita di controllo, innescando reazioni di stress. Di fronte alla pandemia della malattia da coronavirus 2019, i governi di tutto il mondo si sono non solo trovati a intraprendere azioni decisive, che vanno dall'utilizzo più o meno esteso di test di rilevamento, al distanziamento sociale, alla quarantena fino a rigorosi lockdown, blocchi della comunità, per rallentare e arrestare la diffusione del virus, ma pure a ritenere essenziale che tutti siano informati sugli alti e altri rischi e pericoli per la salute. Ciò al fine di mantenere uno stato di buona salute. L'importante, per noi appartenenti alla comunità scolastica, in emergenza sanitaria, non è stato tanto mirare al completamento dei programmi, ma compiere un salto di qualità verso il rafforzamento della vitale funzione polivalente del sistema scuola per lenire i rischi per la salute. Il nostro Istituto pur senza gli spazi fisici, si è aperto a spazi virtuali, che non hanno confini. La DAD e l'animazione verso il digitale sono state il cuore per mantenere vivo il rapporto tra docenti e discenti e per spingere verso esperienze significative e rispondere a questioni aperte.

Fasi dell'Hackathon Il Canvas è stato lo strumento che ci ha aiutato ad organizzare con Design Thinking, contenuti didattici, competenze, abilità, argomentazioni interdisciplinari e risultati attesi, questa nostra esperienza didattica. Il Canvas è servito da guida e ha supportato la progettazione sia negli aspetti metodologici sia in quelli procedurali e i suoi diversi punti sono stati organizzati per i diversi aspetti della progettazione. Il nostro Canvas comprende, quindi, varie sezioni.

1. OBIETTIVI – FORMAT – PROBLEMA

OBIETTIVI	FORMAT:	PROBLEMA:
<p>Obiettivi formativi: -Saper utilizzare strategie argomentative e procedure logiche; -Sviluppare la creatività; -Trasferire conoscenze ad altri contesti.</p> <p>Obiettivi di risultato progettuale utilizzo del C.B.L come approccio didattico multidisciplinare coinvolgente che incoraggia studenti e docenti a sfruttare la tecnologia per risolvere i problemi del mondo reale.</p> <p>Obiettivi di sensibilizzazione: pari opportunità per attenuare le conseguenze provocate dalla</p>	<p>I tempi sono stati adattati alla situazione di emergenza sanitaria perché questa progettazione viene svolta con modalità di DAD</p> <p>Pertanto, questo Hackathon prevede di utilizzare circa 24/28 ore di incontri virtuali con gruppi di alunni che appartengono a due classi quinte</p>	<p>La pandemia da Covid-19 si è mostrata come una "livella" colpendo indiscriminatamente persone di qualsiasi ceto sociale. Tuttavia, una buona parte della popolazione si ammala più facilmente perché essendo povera di risorse e costretta a lavorare, risulta più esposta al contagio.</p> <p>La domanda SFIDA: In virtù di quanto sta accadendo nel nostro territorio, in ambito lavorativo e sanitario, cosa possiamo fare, praticamente, affinché vi siano concreti miglioramenti per evitare penalizzazioni nelle situazioni di emergenza?</p>

disuguaglianza economica e sociale.		
-------------------------------------	--	--

Design Thinking e debate digitale

Il Design Thinking (DT) è un modello progettuale utilizzato per risolvere problemi complessi impiegando una visione e una gestione creative. Esso è stato codificato attorno agli anni 2000 in California dall'Università di Stanford. È considerato un approccio democratico capace di mobilitare tutte le risorse, visto che consente ai membri di contribuire alle soluzioni. È centrato sulla persona e sulla sua capacità di sviluppare un pensiero sia come soggetto ideatore sia come destinatario del progetto. È perseguito stimolando la creazione di idee innovative nelle sessioni di brainstorming e adottando un approccio pratico nella prototipazione e test. Nel nostro D.T. si è potuto registrare il bisogno degli alunni di aprirsi al confronto sostenendo attraverso studi e ricerche un dibattito digitale sul tema della disparità sociale. Durante questa fase i ragazzi hanno discusso e ciò ha favorito lo sviluppo di fasi progettuali, di procedure, di competenze e di abilità, quali: Empatia: comprendere i bisogni umani coinvolti. Definizione: Riquadro e definizione del problema in modi umani-centrici. Ideare: creazione di molte idee. Prototipazione: adozione di un approccio pratico nella prototipazione. Test: sviluppo di un prototipo / soluzione al problema/ project in a day spot ; script su cui dibattere

Il modello D.T. è stato molto utile per capire come rendere le informazioni disponibili più chiare e comprensibili per tutti i partecipanti. L'obiettivo è stato quello di stimolare le forme di valore di sblocco, non disponibili chiaramente all'inizio del processo e aiutare a creare una sorta di "effetto moltiplicatore". Spesso si ha necessità di progettare processi che ci permettano di individuare nuovi modelli, per trovare una "prototipazione rapida" e il metodo "apprendendo facendo" come strategia per fare innovazione efficace. In tal senso in nostro D.T. si è rilevato adatto sia perché è partecipativo, sia perché la complessità delle interazioni è stata di aiuto ad una rimodulazione delle attività didattiche con DAD come dallo schema qui sotto riportato:

SAPERERE	<p>IMPULS: << La pandemia da Covid-19 si è mostrata come una "livella" colpendo indiscriminatamente persone di qualsiasi ceto sociale. Tuttavia, una buona parte della popolazione si ammala più facilmente perché essendo povera di risorse e costretta a lavorare, risulta più esposta al contagio.</p> <p>Argomenti: giustizia e disuguaglianza sociale; pari opportunità; diritti umani; Capabilities e funzionamenti</p>	<p>- SOFT SKILLS -capacità comunicativa Capacità di apprendere in maniera continuativa</p>
SAPER FARE	<p>Come le scienze umane e l'interdisciplinarietà favoriscano il pensiero critico e lo sviluppo di strumenti efficaci per affrontare la realtà contemporanea. Anche al fine di affrontare temi e problemi che ci toccano più da vicino</p>	<p>- Capacità di gestione delle informazioni - Capacità di pianificare ed organizzare - Capacità di Problem Solving</p>
SAPER ESSERE Competenze trasversali	<p>Norme e regole della cittadinanza globale, circa le pari opportunità; contrasto al pregiudizio e alla disuguaglianza sociale. - Resistenza allo stress e all'autoisolamento;</p>	<p>- Capacità di raggiungere un obiettivo - Adattabilità - Autonomia</p>

- Resilienza - Auto valutazione.	- Spirito di iniziativa
-------------------------------------	-------------------------

Nella prima fase sono stati definiti obiettivi, i gruppi, un comitato organizzativo che ha favorito l'individuazione di compiti, di responsabilità del facilitatore¹ L'hackathon è uno strumento molto potente per testare ampiamente le nuove risorse rese disponibili nella didattica a distanza. Risulta fondamentale definire lo scopo. Esso di solito è rappresentato da una domanda- sfida, impegnativa, ma fattibile in uno sforzo di 2-3 giorni. Nel nostro caso la domanda **SFIDA** è stata la seguente: <<In virtù di quanto sta accadendo nel nostro territorio, in ambito lavorativo e sanitario, cosa possiamo fare, praticamente, affinché vi siano concreti miglioramenti per evitare penalizzazioni nelle situazioni di emergenza?>>

Hachathon planning timeline. Essendo svolto a distanza è stato previsto uno svolgimento contemporaneo alle altre attività svolte dai docenti delle varie discipline. La cronologia dell'evento è stata:

Creazione dei gruppi (prima decade di marzo):		
Gruppo di progettazione:	gruppi di alunni: <u>referente</u> e partecipanti	Attività Osservazioni Monitoraggio
D.S.: Lucia Forino; prof.: Bocciero, Materie letterarie; Bello, Lingue Straniere; De Somma, Scienze; Gradone, Arte; Liguori, Matematica e sostegno; Mastroberardino, Scienze Umane; Nazzaro, Filosofia. Negri (Materie Letterarie e azioni di supporto) Facilitatori/esperti esterni per realizzazione con DAD: - Esperto: prof. Antonio Nazzaro componente della task force Regione Campania Mentor/ coordinatore di alunni: Calzolari (5sez.E) Relmi (5sez.D) Mentor/raccolta documentazione: dott.ssa Angela De Piano	a) <u>Scocca</u> : Mariconda; Vitale; Montuori; De Stefano; Relmi b) <u>Baldini</u> : Aceti; De Micco; Acierno; De Rita; Testa; Russo c) <u>Alfano</u> : Di Rita; Todesca; Sallaku; De Piano; Galluccio; Michele d) <u>Faggiano</u> : Visconti; Guerriero, Calzolari; Ambrosino; Sementa e) <u>Rizzo</u> : Ranaudo; Ingenito; Bianco; Citarella; Luciano; Panico	Pianificazione della comunicazione per riunire i partecipanti e creare slancio attorno all'evento. Creazione di una bozza di sfide / problemi. Individuazione di un coordinatore per ogni gruppo. Scelta della domanda sfida. Un calendario di base per l'hackathon. Il passaggio ad altre fasi.
Seconda decade di marzo		
Ruoli con descrizione sintetica di attività promosse.	gruppi di alunni: <u>referente</u> e partecipanti	Attività
Coordinatrice: D.S.prof.ssa Lucia Forino Facilitatore: prof.ssa Olga Nazzaro (docente di	a) <u>Scocca</u> : Mariconda; Vitale; Montuori; De Stefano; Relmi b) <u>Baldini</u> : Aceti; De Micco; Acierno; De Rita; Testa; Russo	Creazione di team e gruppi di studio; Articolo del N.Y.Times per situazione-problema;

¹ L'evento richiede un facilitatore principale e una squadra di tutor. Il principale facilitatore è il front end che spiega in modo dettagliato l'agenda del hackathon e mantiene ordine circa i tempi.

ci siano limiti di autonomia, oppure nella capacità di partecipazione. La co-progettazione delle idee indica una via che oltre che essere volta ad una soluzione, è orientata a denotare le abilità di comunicazione, di partecipazione democratica e quelle di apprendimento significativo di vedere, pensare e vivere il presente e il futuro.

Documentazione e condivisione dei risultati:

L'hackathon è interamente basato sull'innovazione aperta. Quindi, tutto è stato documentato con foto, video, in particolare si sono avute interviste con i partecipanti, ai quali è stato chiesto perché si sono divertiti a partecipare. Le piattaforme del web a disposizione sono spesso gratuite, possono essere utilizzate per condividere risultati e rendere la comunicazione in modo semplice ed efficace sono: Facebook / Twitter / Instagram: per condividere foto / video; gSuite: per condividere documenti strutturati e impostare discussioni su argomenti specifici.

Gli strumenti di implementazione:

La pianificazione dell' hack con l'obiettivo di creare qualcosa di unico è stata supportata dai seguenti strumenti di implementazione:

Coinvolgere genuinamente la società civile attraverso associazioni locali, PMI e cooperazione.

Aprire l'evento ai cittadini anche se solo come osservatori o semplicemente come curiosi spettatori.

Costruire lo slancio e valutare / spiegare le abilità richieste ai partecipanti con sessioni di formazione preliminare

Assicurare il coinvolgimento di parti interessate, potenziali clienti e PMI che potrebbero essere interessati alle soluzioni sviluppate dall'hack per massimizzare gli impatti

Utilizzare massicciamente i social media come Twitter / Instagram durante l'evento è un elemento chiave per creare uno slancio tra i partecipanti (si consigliano le seguenti forme di coinvolgimento: tweet, giochi e associazioni di immagini e fissare i momenti con foto e tweet). Definire un hashtag appropriato per l'evento (prima, durante, dopo).

➤ PASSAGGIO DA HACKATHON A DEBATE DIGITALE: DEBADAD

Premessa

DebaDad è il debate digitale, nato con il fine di individuare, supportare, diffondere, portare a sistema pratiche e quale modello educativo, un'esperienza educativa e didattica organizzata e svolta dal Liceo Virgilio Marone per ripensare l'organizzazione della didattica, del tempo e dello spazio del 'fare scuola' in una società della conoscenza in continuo divenire: esso in tal senso costituisce e si evidenzia quale buona pratica perchè intervento realizzato con successo che si è fondato su un reale processo, un obiettivo globale, un'organizzazione dinamica ed un processo di attuazione continuo.

CONNESSIONI con il Ptof e il PSND e l'esperienza DebaDaD quale strategia per la riduzione della disparità sociale (obiettivo 10 dell'Agenda 2030)

L'esperienza debaDaD è sostenuta sia dal piano dell'animatore digitale, sia dalla progettazione Society Peace Action e il suo percorso di dibattito digitale, DebaDaD, offre continuità in ordine: al miglioramento dei risultati scolastici curriculari e di quelli riportati nelle prove standardizzate nazionali; alla formazione/educazione alla democrazia; all'innalzamento del livello di competenze degli studenti in relazione al PECUP; al miglioramento del processo generale di insegnamento-

filosofia) Canvas. Design thinking. Esplorazione. Ideazione. Prototipazione e test (picking) Guida, spiegazione dei processi e delle azioni, mentor: tutti gli appartenenti alla progettazione	c) <u>Alfano</u> : Di Rita; Todesca; Sallaku; De Piano; Galluccio; Michele d) <u>Faggiano</u> : Visconti; Guerriero, Calzolari; Ambrosino; Sementa e) <u>Rizzo</u> : Ranaudo; Ingenito; Bianco; Citarella; Luciano; Panico	Esplorazione anche con modalità flipped classroom e circa: - i collegamenti disciplinari in vista di elaborare discussione ed argomentazione critica; economia, matematica, scienze e filosofia unite per il superamento della disuguaglianza sociale; le teorie di A.Sen e M.Nussbaum; interviste e studio di casi
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Esplorazione e supporto alla documentazione.

L'elenco di sfide / problemi non è stato chiuso immediatamente e si è lasciata la possibilità ai partecipanti di confrontarsi su ognuna delle proposte. Di creare su di esse ambienti di apprendimento che fossero interdisciplinari e di confronto. Essenzialmente ciò si è ritenuto positivo per i seguenti motivi: - promuovere la curiosità e il problem solving; - stimolare momenti di confronto tra pari anche attraverso il dibattito digitale e gli approfondimenti di natura pluridisciplinare; - favorire l'innovazione partecipativa, che crea un ambiente in cui è possibile non solo innovare con il duro lavoro, ma anche incontrare nuove persone, scoprire cose nuove, divertirsi nello "stile geek".

Sono state proposte ai gruppi le seguenti attività di esplorazione:

Brainstorming; Casi studio e analogie; letture; ricerca on line; interviste che hanno attinenza alla sfida; dialogo con le discipline.

Competenze sviluppate nella fase esplorativa:

Curiosità Pensiero critico Capacità di analisi e di collegamenti interdisciplinari.

IDEAZIONE

Competenze ed abilità: Pensiero divergente; Pensiero creativo; Attitudine collaborativa

Per l'eterogeneità richiesta tra creatività, esperti sul campo e capacità di presentazione e nella fase di Ideazione si è preferito il PASS THE PARCEL

- | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1) Scrivi un'idea qui senza porti limiti. Le idee più strane potrebbero rilevarsi le più geniali. |
| 2) Aggiungi qualcosa di nuovo all'idea precedente oppure scrivi un commento che faccia capire meglio come funziona |

Il monitoraggio/verifica con complessivo "sguardo" alle fasi della progettazione e in particolare a questa delicata di ideazione ha fatto scoprire che volgersi proficuamente verso una direzione di co-costruzione partecipata offre: ascolto e confronto socratico, operativo e pratico, intorno ad un'idea; fa imparare a rispondere meglio alle necessità di ciascuno e all'esigenza di personalizzazione di un prodotto/servizio spesso espressa dalle persone ma altrettanto spesso rimasta insoddisfatta quando

apprendimento; ad ottenere risultati scolastici buoni in uscita e allineati a quelli regionali/nazionali nelle prove standardizzate nazionali. Con la sua ispirazione al: PTOF, al PNSD e ad altri documenti nazionali ed internazionali (“Il sapere come elemento trasversale al cambiamento”, anche Piano per l'Educazione alla Sostenibilità, presentato al Miur il 17/07/2017; <<Raccomandazioni del Consiglio d'Europa (CoE) del 22/05/2018; Indicazioni Nazionali e nuovi scenari, 2018; Manifesto di Avanguardie Educative promosso da INDIRE) agevola la creazione di una “riserva di esperienze” da utilizzare come modello per altre regioni dell'UE e del CoE.

Framework metodologico

Nel periodo della didattica in presenza è stato scelto il framework delle metodologie Challenge Based Learning perché esse consentono: di implementare la trasformazione del modello trasmissivo della scuola; - sfruttare le opportunità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare; - creare nuovi spazi per l'apprendimento; - riconnettere i saperi della scuola e i saperi della società della conoscenza; - investire sul “capitale umano” ripensando i rapporti (dentro/fuori, insegnamento frontale/apprendimento tra pari, scuola/azienda); promuovere l'innovazione perché sia sostenibile e trasferibile.

Anche nel periodo della DaD, la scelta è ricaduta sempre su una delle strategie CBL, ed è per questo motivo che DebaDaD è stato oggetto di un processo di Design Thinking strutturato con vari elementi di sviluppo e di strumenti di ricerca-azione, quali: etnografico (per definire il contesto d'uso, oppure le tecniche di empatia, come la produzione di template e lo sperimentare il customer journey); il favorire la creatività e il generare idee (grazie, ad esempio a tecniche di brain storming, mappe mentali, esplorazioni); sperimentare rapidamente le soluzioni che emergevano dal confronto

Il Design thinking di DebaDaD ha curato:

- L'acquisizione da parte di tutti i partecipanti di competenze trasversali («life skill») con stile costruttivo; cooperative learning e peer education.
- L'apertura ad un confronto fra due squadre di studenti che sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dal docente, ponendosi in un campo (pro) o nell'altro (contro);
- L'individuazione di un tema poco dibattuto nell'attività didattica tradizionale e in particolare: <<La Scuola in emergenza Covid 19. DAD e le connesse metodologie didattiche PRO e CONTRO>>.

Il sistema, le regole e l'iter: Quando ha preso via il dibattito è stata svolta una discussione formale, dettata da regole e tempi precisi, preparata con esercizi di documentazione ed elaborazione critica. I ragazzi sono stati aiutati a cercare e selezionare le fonti con l'obiettivo di formarsi un'opinione, sviluppare competenze di public speaking e di educazione all'ascolto, ad autovalutarsi, a migliorare la propria consapevolezza culturale e l'autostima. L'esperienza è servita come allenamento della mente per non fossilizzarsi su personali opinioni, per sviluppare il pensiero critico e per arricchire il bagaglio di competenze e di abilità.

L'organizzazione, lo svolgimento, la valutazione del processo attivato e della prestazione offerta dalle squadre in termini di competenze raggiunte ha seguito un iter che può essere così descritto:

La D.S., coadiuvata dallo staff digitale, ha individuato la squadra, con collaborazioni, supporti ed esperti atti a garantire la diffusione di azioni legate al Piano per la scuola digitale e ha promosso attività di studio e di formazione del personale docente, dell'A.D.; di potenziamento delle competenze degli studenti sulle metodologie didattiche innovative (come da programma che si

allega, All. 1); ha prodotto monitoraggio e valutazione dei processi collegati a DebaDaD, che è stata individuata sul modello del dibattito anglosassone, per la produzione e il raggiungimento dei seguenti risultati:

Riconnessione dei saperi della scuola ai saperi della società della conoscenza: infatti sebbene l'espansione di Internet ha reso la conoscenza accessibile in modo diffuso, la scelta della squadra ha favorito non solo ampliamento di patrimonio di fatti e nozioni, ma contaminazione co-costruttiva tra i saggi, gli esperti e i membri della giuria, individuati tra i componenti delle equipe formative di Piemonte, Lazio e Campania per garantire apertura alla comunità, ai cittadini e alla società contemporanea, i principi di multiculturalità e interdisciplinarietà; la valorizzazione di competenze nuove, difficilmente codificabili nella sola forma testuale e nella struttura sequenziale del libro di testo oppure in forme più di didattica più tradizionale.

Lo sviluppo di Competenze chiave, competenze trasversali, soft skill, 21st Century Skill. Ciò è stato registrato a vantaggio di tutti i partecipanti che hanno avuto modo di codificare una serie di competenze richieste per svolgere professioni e per esercitare forme di cittadinanza attiva nella società della conoscenza. Tali competenze sono richieste da istituzioni, aziende e dal vivere sociale e rappresentano un curriculum trasversale implicito che compare ancora solo marginalmente nei documenti guida della scuola italiana, ma che è presente nel nostro PTOF, dove pure si incoraggia l'implemento della lingua 2 e di vari linguaggi nell'evoluzione di attività didattiche. Ciò in particolare perché le competenze non sono state legate a una disciplina in particolare, ma sono state collegate alla modalità di apprendere ad apprendere e all'operare in stretta connessione con la complessa realtà circostante.

Evoluzione dei saperi e dei metodi. Essa è stata registrata cogliendo e accogliendo il cambiamento. Ciò ha permesso alla nostra comunità scolastica di modernizzare il servizio in sinergia con le richieste del territorio e le varie azioni progettuali che hanno migliorato il nostro Liceo, divenuto sempre più scuola aperta. La testimonianza di ciò deriva dal fatto che durante DebaDaD sono stati monitorati i livelli di gradimento dell'esperienza attuata con interviste ai partecipanti, ai partner e a coloro che sono intervenuti. Tutti hanno dichiarato che si è trattato di un'opportunità di scambio con la dimensione internazionale dell'innovazione che si è aggiunta in modo significativo ad altre azioni e iniziative promosse dall'Europa (tra i riferimenti: European Schoolnet, Erasmus+, eTwinning), un'ulteriore occasione per sviluppare il cambiamento ed un proattivo sostegno alla rete Sostieni – Amo il futuro già creata per offrire azioni solidali e coerenti con gli obiettivi dell'Agenda 2030.

Valutazione dei partecipanti al programma sulla base degli interventi e dei giudizi espressi:

Tutti i partecipanti hanno espresso giudizio molto positivo sull'esperienza vissuta e i loro interventi risultano così sintetizzabili:

Il dibattito digitale ha mostrato che il Liceo Virgilio può ritenersi scuola di avanguardia, perché ha individuato l'innovazione, l'ha sperimentata e connotata affinché sia concretamente praticabile, sostenibile e trasferibile ad altre realtà che ne abbiano i presupposti.

Il lavoro svolto in DebaDaD e l'innovazione ad esso collegati sono dovuti:

- all'individuazione di una squadra e di un contesto culturale unico e armonico che ha generato cambiamento e la possibilità di una riproduzione che vada oltre l'unicità radicata nel territorio e che la rende scalabile.

- all'individuazione di una squadra e di un contesto culturale unico e armonico che ha generato cambiamento e la possibilità di una riproduzione che vada oltre l'unicità radicata nel territorio e che la rende scalabile.
- Ad una semplificazione tale da produrre il passaggio dall'esperienza al modello, con presupposti adeguati e attraverso risultati analoghi.
- alla creazione del sito internet da parte del prof. Antonio Nazzaro Eft Campania;
- alla definizione del dibattito in esame con: il criterio di sostenibilità, perché l'esperienza (con forte carattere innovativo) può avvalersi delle risorse del territorio, può sfruttare le opportunità offerte dall'autonomia scolastica, è facilmente trasferibile dall'ambiente ad altri spazi italiani ed europei.

Elementi chiave: definizione del modello (nel caso di DebaDaD, anglosassone, con scelta della squadra dei componenti della giuria e dei partecipanti; regole rigide e formali che riguardano design, esplorazione e script ben definiti); attività di animazione digitale; supporto dell' Equipe formativa territoriale; ripensamento degli spazi e dei luoghi con soluzioni flessibili, polifunzionali, modulari, facilmente configurabili e in grado di soddisfare contesti sempre diversi; divulgazione e relazione dell'attività sperimentata; clima sereno nelle varie fasi e solidarietà partecipata fra partecipanti e tutti gli attori coinvolti.

Risultati raggiunti:

Crescita di coesione e di identità del gruppo - Co costruzione dell'esperienza - Monitoraggio e aiuto reciproco in tutte le fasi - Autonomia e responsabilità - Auto valutazione - Valutazione del docente

Partecipazione attiva di tutti gli alunni e di team di docenti.

Competenza: Argomentare ; Diario individuale e di gruppo. Preparazione alla vita oltre che all'esame: gli studenti hanno reso le conoscenze oltre che individuabili e maggiormente comprese e interpretate, anche utilizzabili per compiti di realtà. Tra i compiti svolti vi sono: organizzare documenti (relazioni, schede, diari, schemi, tabelle, altro); colloqui orali; scrittura di testi; analisi e sintesi; utilizzo di metodi innovativi; implemento di inclusione e di superamento delle difficoltà. Ritenere la diversità di ognuno un valore aggiunto.

➤ Sintesi circa i risultati raggiunti e proposte operative:

I metodi CBL sono potenti strumenti per migliorarsi e per crescere nell'apprendimento e nelle competenze di base per tutti i partecipanti, che hanno accresciuto: varie forme di sostegno alla didattica innovativa; apprendimento costruttivo con particolare incidenza sulla capacità di crescita degli alunni nei processi di autovalutazione e di partecipazione (valutazione formativa) alla cittadinanza, all'educazione alla democrazia e allo sviluppo delle seguenti aree relative alle scienze umane, tutte inserite nei documenti di maggio: Globalizzazione, multiculturalità, Intercultura. Le nuove identità, la socializzazione e l'educazione (contesti) nella società globale con collegamenti antropologico e di narrazione/reportazione Welfare, sistema sociale, disabilità, inclusione Politica e democrazia, formazione alla cittadinanza Storia della pedagogia, società mutevoli I media: comunicazione e consumi; multimedialità.

Si propone l' implemento di debate digitale e di metodi CBL. Ciò favorirebbe incremento e concrete attività di sviluppo della progettazione S.P.A., che si ricorda è centrata ai valori dell' Agenda 2030 e dell'Unesco.

È, quindi, auspicabile l'empowerment di azioni così descritte:

- offrire continuità alla progettazione Society Peace Action, potenziare e meglio definire la rete afferente: Sosteni- amo- il futuro; - partecipazione attiva alla rete ASPnet di Unesco, al sito Unesco; - piano integrato di attività tra i diversi partner; - creazione di team a supporto della progettazione e dello share point di ASPnet con almeno un referente di Lingua Straniera, un tecnico informatico, un docente per la documentazione e per ognuna delle attività inerenti lo sviluppo del progetto; - creazione di un sito internet per forme innovative inerenti la didattica e per le attività collegate allo sviluppo del PSND, ma soprattutto per l'integrazione al PTOF.

Per la documentazione di DebaDaD si fa riferimento a:

script- <https://drive.google.com/file/d/1k7vXNwDqJxczjQZ1gWVVVTSjUFI7AtO/view?usp=sharing>

scheda di valutazione:

<https://drive.google.com/file/d/1JSqKeZiZXaVsR9RCeKgJyCwHWlYpz0Kr/view?usp=sharing>

sito dedicato: <https://sites.google.com/view/debatepvmarone/home>

per le altre azioni ed attività della progettazione Society Peace Action si fa riferimento ai seguenti link:

Cartella Drive docenti piattaforma gSuite: <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/0B-loTpV7ia73fnl4eWZ0UTVJMGf0b05KZTBUQjIBUWFIUm1pUjR3WkNUeGZOLTdjY2g1Rnc>

Progetto PCTO: Giochi senza frontiere:

<https://classroom.google.com/u/1/c/NTM4MzA1OTAwNjJa>

Per la valorizzazione delle eccellenze (Premio Imbucci):

<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1qvs6nHk2lNwXjQXgm64DfYr7ePtmSFAC>

Team digitale, monitoraggio DAD:

- <https://classroom.google.com/u/1/c/NTM4MzA1OTAwNjJa>
- <https://drive.google.com/file/d/15-f8TUPzPvXJGzCAc-FvidyhKEdLA2TW/view?usp=sharing>

Rimodulazione della programmazione per attività e metodologie DAD, Time sheet DAD e A.D.:

https://drive.google.com/file/d/1G_qQT9PXm9Yuh5d52FHbkMHGZFzjOAOd/view?usp=sharing

https://drive.google.com/file/d/13PpFxn6g4WIFntNbXVcfK9318cE7_H6v/view?usp=sharing

<https://drive.google.com/file/d/1Cle-RoLRuPfehbrhC7pgwBlidAkqHtJO/view?usp=sharing>

Partecipazione al PSD con storytelling-video:

https://drive.google.com/file/d/1HEL4BFp_7bXtUZuZAmfENZ-tPqZyMO_N/view

<https://drive.google.com/file/d/19y52j0koPVLBK6JAQcIEW1nZyy1vqk5x/view?usp=sharing>

Co-costruzione di curricolo digitale per corso di formazione Università degli Studi di Salerno e Accademia dei Lindei con U.A. sulla Cittadinanza Digitale: <https://drive.google.com/file/d/1ENNVk3oCL-1yduC-PzVzEvDLidBP345M/view?usp=sharing>

Cartella di documentazione per tutte le attività:

<https://drive.google.com/drive/folders/18QE0p9RtKBMGnzc2KOWiN4HVxhBDx1l?usp=sharing>

Avellino 18/06/2020

La docente referente progettazione S.P.A

Prof.ssa Olga Nazzaro



La Dirigente Scolastica

Prof.ssa Lucia Ferino

