



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna

STUDI E DOCUMENTI

Giugno 2021

n.33

FOCUS 2 - L'educazione civica e le metodologie di didattica per competenze.

Un esempio di progetto sviluppato con il metodo del *Project Based Learning*: il Liceo "Respighi" di Piacenza

di

Federica Morandi

Docente liceale di materie letterarie,
referente d'istituto per l'educazione civica
federica.morandi@liceorespighi.it

Simone Fermi Berto

Docente liceale di filosofia e storia,
referente d'istituto per l'educazione civica
simone.fermi@gmail.com

Enzo Zecchi

Fisico teorico, ideatore del metodo PBL-
Zecchi
www.enzozecchi.com
enzo.zecchi@yahoo.it

Da diversi anni l'Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia-Romagna organizza corsi di formazione regionali, per i docenti di primo e secondo ciclo, allo scopo di offrire conoscenze e strumenti utili per un'adozione sempre più diffusa della didattica per competenze. In particolare si è approfondito il metodo del *project based learning* (PBL), individuato nelle Linee guida per la Didattica digitale integrata (adottate con Decreto n. 89 del 7 agosto 2020) tra le metodologie innovative di insegnamento.

Il presente contributo è dedicato alla descrizione e all'analisi di un progetto di educazione civica sviluppato attraverso la metodologia PBL, che ha coinvolto l'intero Liceo "Respighi" di Piacenza. Nello specifico sono state coinvolte le classi dalla prima alla quarta (42 in totale); ad ogni classe è stato richiesto di sviluppare una tematica dell'Agenda 2030, attraverso specifiche

Parole chiave:

Progetto Pbl di educazione civica, metodologia didattica innovativa, progetto di istituto.

Keywords:

Citizenship Pbl project, innovative teaching methodology, institute project.

fasi, così come la metodologia PBL, descritta nel numero monografico n.29/2020 di questa rivista¹, prevede.

I docenti referenti del progetto sono stati motivati ad elaborare questo tipo di iniziativa sia per l'esperienza sul metodo PBL acquisita attraverso la formazione regionale proposta, sia per una consolidata collaborazione dei colleghi dell'istituto che ha permesso l'estensione dell'iniziativa a gran parte delle classi del Liceo. L'adozione dell'educazione civica è stata colta come una grande opportunità per elaborare percorsi capaci di promuovere in modo efficace l'acquisizione delle competenze trasversali,

ponendo al centro lo studente e le sue abilità, offrendogli la possibilità di disporre di un *cantiere pratico* nel quale esercitare in modo attivo e proficuo sia le sue personali inclinazioni, sia quanto appreso durante il percorso scolastico e quanto maturato nel corso delle sue esperienze di vita.

Il progetto ha consentito di sviluppare e consolidare tutti e tre i nuclei concettuali previsti dalla Legge 92 del 20 agosto 2019 e dalle relative Linee guida: *Costituzione, diritto, legalità e solidarietà; Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio; Cittadinanza digitale*. Il fine del percorso elaborato non è stato solo trasferire le conoscenze agli studenti, ma promuovere un'acquisizione attiva delle competenze di cittadinanza e di sostenibilità, rendendo gli alunni *ambasciatori civici* per il proprio territorio e per i loro pari, riconoscere il ruolo strategico ricoperto, arricchente e centrale all'interno della *comunità educante* che la scuola rappresenta.

1. Il progetto in dettaglio

Il percorso di educazione civica per ogni alunno si compone su due parti principali:

1. L'elaborazione di un **progetto di classe**, per il quale i ragazzi lavorano per la maggior parte del tempo in autonomia (23 unità orarie) ed in misura minore (10 unità orarie), con la supervisione di un docente coach. Il progetto viene realizzato attraverso la metodologia PBL e il suo focus è costituito da uno degli obiettivi per lo sviluppo sostenibile (OSS) dell'Agenda ONU 2030, accompagnato dai relativi traguardi di competenza.

¹ <https://www.istruzioneer.gov.it/2021/01/11/studi-e-documenti-n-29-project-based-learning-ricerca-azione-in-emilia-romagna/>.

Al termine della realizzazione, ogni progetto di classe andrà a costituire con gli altri un unico organico progetto d'istituto.

2. Le attività del **Portfolio dello studente competente** (PSC), nel quale vengono raccolte le *attività utili* per la propria comunità scolastica, svolte da ogni singolo studente e valutate con un punteggio attribuito dai vari docenti referenti.

La valutazione dell'intero percorso è stata elaborata su base cento, considerando che al progetto di classe possono essere attribuiti massimo 80 punti, alle attività del portfolio massimo 20. Il punteggio totale in centesimi, formalizzato dal docente *coach*, viene poi convertito, sulla scheda di valutazione finale, in un voto in decimi.

a) Le fasi e la realizzazione del progetto

Fase preliminare: ad anno scolastico appena avviato, il docente *coach* analizza con la classe i 17 *goal* dell'Agenda ONU 2030; contestualmente si nomina l'ambasciatore ONU di classe, con il ruolo di referente-*peer* per le attività di educazione civica. I 4 obiettivi ritenuti di maggiore interesse e più affini alla progettazione didattica della classe vengono comunicati dall'ambasciatore al *gruppo di coordinamento degli ambasciatori* (costituito dai 4 *super-ambasciatori*, ovvero i rappresentanti d'istituto) che, in base all'ordine cronologico di arrivo delle richieste, assegna ad ogni classe l'obiettivo sul quale lavorare; resta fermo che, per ogni obiettivo, non possono focalizzarsi più di due o tre classi e che ogni obiettivo deve essere al centro del lavoro di almeno una classe. Successivamente il docente *coach*, in base all'obiettivo assegnato, definisce con la classe le parti essenziali del progetto (sul modello metodologico PBL) e del prodotto finale da realizzare, attraverso la compilazione di una *scheda delle competenze e degli obiettivi* e di una *mappa split tree* ed invia le linee di progettazione al consiglio di classe per una condivisione collegiale e per l'inserimento nella scheda annuale di programmazione delle attività. La compilazione della scheda e della mappa è finalizzata alla promozione di una riflessione attiva sul tipo di impostazione da attribuire al lavoro da svolgere.

Le unità orarie svolte con la supervisione del *coach* (10) sono gestite da quest'ultimo in base alle esigenze della classe e alle caratteristiche del progetto; le restanti 23 sono pianificate autonomamente dagli studenti. Sia le ore gestite direttamente dal docente *coach* che quelle pianificate dagli studenti sono state inserite nel piano della Didattica Digitale Integrata (DDI) d'istituto per l'a.s. 2020-2021. Il progetto si presta ad uno svolgimento in presenza, a distanza o in modalità *blended*. In particolare, gli incontri organizzati dagli studenti a distanza su piattaforma *Google meet*, si svolgono dopo aver pianificato un calendario condiviso con il docente *coach*, corredato di link per gli incontri; in tal modo il

docente coach può intervenire, se necessario, con ulteriori brevi momenti di supervisione e tenere precisa traccia di tutte le ore effettivamente svolte².

Svolgimento: l'obiettivo-goal dell'Agenda 2030 oggetto del percorso può essere declinato in sotto-temi; ogni docente può contribuire - nell'ambito della propria progettazione disciplinare - allo sviluppo di metodi e contenuti, con unità orarie da aggiungere alle 33 minime previste dalla normativa.

La classe viene divisa in gruppi di 4-6 persone: ad ogni gruppo è assegnato un sotto-tema o prodotto intermedio. La composizione dei gruppi viene gestita dagli alunni, con la supervisione del *coach*.

Prodotto finale: ogni gruppo lavora in autonomia per produrre un prodotto multimediale (video, presentazione, etc.) della durata indicativamente compresa tra i 5 e i 10 minuti, con caratteristiche dettagliate sulla base dell'obiettivo oggetto del percorso. La classe, seppur suddivisa in gruppi, realizza, al termine del percorso, un progetto organico, costituito da prodotti finali complementari (ad esempio: varie parti di un'unica campagna di sensibilizzazione). Entro l'ultimo mese di scuola i prodotti finiti vengono presentati al consiglio di classe (auspicabilmente aperto anche alle famiglie degli studenti).

Valutazione: la proposta di valutazione del progetto viene elaborata (considerando una *rubric* condivisa a livello di istituto e relativa a ogni fase del progetto, che include osservazioni di processo) per ogni gruppo della classe, prevedendo un massimo di ottanta punti attribuiti dal docente *coach*, in collaborazione con altri docenti eventualmente coinvolti nella realizzazione del progetto.

Dal prodotto al contest: entro il mese di maggio, i prodotti terminati vengono inviati al gruppo di coordinamento degli ambasciatori che, insieme a due docenti del gruppo di lavoro d'istituto per l'educazione civica, scelgono, in base a criteri chiari, definiti e che garantiscono equità ed imparzialità, il miglior progetto per ognuno dei 17 obiettivi dell'Agenda ONU 2030, costituendo così la *RespoAgenda Onu 2030* da pubblicare sul sito *web* dell'istituto.

I 17 progetti vincitori vengono proclamati, alla presenza di tutta l'*assemblea degli ambasciatori*, dopo una breve restituzione di un estratto di tutti i prodotti realizzati, durante lo svolgimento dell'annuale *Convention dei Talenti* dell'istituto (in presenza o in diretta *streaming*), nella quale si celebrano i risultati di eccellenza conseguiti, in vari campi, dagli studenti ed in cui trova spazio anche un momento di *open day* di orientamento per le classi seconde delle scuole secondarie di I

² Nell'anno scolastico 2021/2022, venendo meno il regime di DDI, ogni consiglio di classe individua il docente *coach* e sceglie come distribuire le 33 unità orarie curriculari previste per lo svolgimento del progetto tra le singole discipline. La maggior parte delle 33 ore sono comunque affidate al *coach*; le rimanenti sono distribuite tra le restanti materie in base al *focus* del progetto ed alla sua tipologia. Per l'a.s. 2021/2022, nel Liceo "Respighi" sono stati individuati specifici macroargomenti per ogni anno scolastico (prime, seconde, etc.), tenendo conto del quadro generale di riferimento (Linee Guida Ed. Civica). I progetti saranno definiti entro novembre 2021, in vista dell'approvazione, da parte dei consigli di classe, della pianificazione annuale della attività.

grado del territorio. In tal modo, anche i ragazzi più piccoli potranno vedere alcuni dei prodotti realizzati.

L'obiettivo di quest'ultima fase è proprio il coinvolgimento, attraverso l'interazione tra pari, degli studenti più giovani sui temi di cittadinanza e sostenibilità, al fine di sviluppare anche nei soggetti più difficili e a rischio di abbandono scolastico il senso civico e di appartenenza ad una comunità.

b) Le attività del PSC (portfolio dello studente competente)

Le attività del PSC garantiscono ad ogni studente la possibilità di aggiungere al punteggio conseguito nel progetto di classe (ogni studente mutua il suo punteggio da quello ottenuto dal proprio gruppo di lavoro, in una logica di *team building*, di condivisione e di senso di responsabilità collettiva), un massimo di ulteriori 20 punti. Il riconoscimento dei punti del PSC avviene sulla base dello svolgimento di una serie di attività costruttive per la comunità scolastica (ad esempio: attività di *peer-tutoring*, partecipazione all'organizzazione degli eventi d'istituto) certificate dai docenti referenti e raccolte a cura del docente *coach*, responsabile per la valutazione dell'educazione civica (assume il ruolo del coordinatore previsto dal legislatore). Le attività e i nominativi dei relativi docenti referenti sono comunicati a tutti gli studenti.

Allo studente viene riconosciuto un punteggio crescente sulla base dell'impegno orario certificato (comprensivo anche di impegno domestico, preparazione, approfondimento individuale, etc.) nelle diverse attività svolte: pertanto, il docente *certificatore* (referente del singolo progetto o gruppo) esprime una valutazione relativa al livello di acquisizione delle competenze trasversali da parte dello studente per la singola attività. Al momento della restituzione, il docente *coach* effettua la somma dei punteggi validati dai vari referenti e la aggiunge alla valutazione ottenuta nella realizzazione del progetto, ottenendo così, per ogni alunno, un punteggio in centesimi nel voto in decimi da riportare nella scheda di valutazione finale.

Le eventuali linee di sviluppo e di evoluzione del percorso di educazione civica del Liceo "Respighi", prevedono inoltre la possibilità di realizzare, partendo dai prodotti creati per la *RespoAgenda ONU 2030*, contenuti compatibili con visori 3D, utilizzabili nel nuovo spazio di realtà aumentata dell'istituto attualmente in costruzione, che sarà poi aperto e reso fruibile per l'intera cittadinanza; si potranno così creare occasioni di interazione con il territorio in un'ottica di sensibilizzazione civica globale.

2. Il progetto di educazione civica e la metodologia PBL: in rilievo le competenze trasversali

Nel progetto del Liceo "Respighi" è possibile rilevare, sulla base del metodo PBL utilizzato, le seguenti finalità:

- **Sviluppare le competenze** attraverso lo svolgimento delle attività previste nelle varie fasi del progetto, dando vita a un capovolgimento radicale del paradigma educativo. Gli studenti sviluppano in autonomia i compiti autentici previsti dal metodo PBL, collaborano con gli altri componenti del gruppo, accolgono criticamente i suggerimenti del docente, si avvalgono di risorse e collaborazioni esterne, affrontano problemi e situazioni complesse con un approccio *iterativo adattivo*. In questo connubio tra complessità dei compiti, strategia e ambiente di apprendimento tipicamente di matrice costruttivista lo studente si forma come cittadino; amplia e sviluppa le risorse cognitive, le conoscenze disciplinari, motivato dalla necessità di risolvere i problemi emergenti.
- Durante la fase di ideazione **gli studenti in gruppo iniziano ad esplorare per approfondire**, in modo anche destrutturato, il tema del progetto; affrontano problematiche molto diverse da quelle cui solitamente sono abituati in ambito scolastico ed anche il tempo, pur nel rispetto di un limite massimo, diventa una variabile meno vincolante. Non una scansione millimetrica delle singole azioni, ma un tempo complessivo da gestire, all'interno del quale organizzarsi per individuare, definire, situare il problema, l'idea del progetto. Meno paletti di contenuti e tempi e più attenzione alle scelte, alle valutazioni, alle decisioni, alla messa in opera di percorsi di approfondimento, di costruzione della propria conoscenza, per arrivare alla comprensione profonda e significativa dell'idea di progetto e per avere l'attrezzatura per poterne affrontare lo sviluppo.
- **Rispondere concretamente alle sfide poste dalla complessità del quotidiano extrascolastico**. Se lo studente si deve educare alla cittadinanza in questa società liquida, se si deve educare alla flessibilità cognitiva, se deve avere un addestramento alla negoziazione di possibili soluzioni come può avvenire tutto questo se viene formato con una didattica basata sostanzialmente su approcci deterministici, in cui tutto è previsto in anticipo: il programma, i tempi, i metodi? In una scuola in cui vengono proposti soprattutto gli "*story problems*", cioè quei problemi che hanno una soluzione unica e certa, in una scuola in cui l'alunno è generalmente valutato con una rigida media matematica, a partire da test o prove tutt'altro che autentiche, difficilmente lo studente potrà acquisire le competenze auspiccate che sole possono garantire un'attrezzatura cognitiva adeguata alle sfide del reale, all'esercizio di una cittadinanza responsabile in una società complessa. Impegnare gli studenti

nello sviluppo di progetti, di compiti di realtà, è la risposta concreta a queste sfide. Può sembrare sconcertante per chi è abituato ad una logica deterministica ma la necessità di cambiare approccio, di educare i giovani ad approcci in cui trovano spazio l'indeterminazione e l'incertezza delle soluzioni, è ben rappresentata da Schon (1999)³ quando descrive le situazioni tipiche delle professioni. "Nessuno (...) si comporta come se stesse ricercando suggerimenti per una soluzione standard. Piuttosto, ciascuno cerca di scoprire le particolari caratteristiche della propria situazione problematica e, a partire dalla loro graduale scoperta, progetta un intervento (...). La situazione è complessa ed incerta, e costituisce un problema la stessa scoperta del problema".

- **Educare gli studenti a formulare obiettivi a partire da bisogni concreti.** Tanto è arduo, improbabile e spesso inconcludente il percorso di individuazione astratta degli obiettivi quanto è educativo e proficuo quello a partire dall'analisi dell'utenza e dei suoi bisogni. Analisi richiesta in molti processi lavorativi e professionali, analisi determinante per lo sviluppo di un atteggiamento costruttivo e questo a garanzia dell'autenticità dell'approccio. Una *skill*, quella della formulazione ragionata dell'obiettivo, non limitato all'ambito classe ma foriero di un'educazione profonda, che si rivelerà nel futuro dell'alunno un prezioso strumento cognitivo per la partecipazione piena e concreta alla vita delle comunità in cui è inserito.
- **Valutare le risorse necessarie a garantire la fattibilità di un progetto.** La raccomandazione dell'UE del 2018 afferma che "per la competenza in materia di cittadinanza è indispensabile la capacità di impegnarsi con gli altri per conseguire un interesse comune o pubblico, come lo sviluppo sostenibile". Un importante contributo che l'adozione del metodo PBL può fornire e che spesso viene sottaciuto risiede nello sviluppo della capacità di valutare le risorse necessarie a garantire la fattibilità del progetto. Soprattutto nelle fasi iniziali, la stima delle risorse è da farsi a livello generale; non ci sono ancora gli elementi necessari per andare nel dettaglio. In particolare, per ogni attività, gli alunni dovranno stimare le risorse imprescindibili: sia umane, cioè tempi uomo anche senza attribuzioni specifiche; sia materiali, *hardware* e *software*, sia e soprattutto in termini di apprendimenti. Gli alunni dovranno immaginare di cosa avranno bisogno, quanto tempo impiegheranno e cosa dovranno imparare. È un momento importante, insolito e spesso improbabile in classe. Quasi mai gli studenti fanno stime che in futuro si riveleranno corrette: più di una volta, nel corso del progetto, anche nelle fasi avanzate, dovranno tornare a rivederle e a riformularle. Questa è la ricchezza e la magia del momento: gli alunni, per esperienza, imparano ad essere misurati, soggettivamente umili.

³ D. A. Schön, *Il professionista riflessivo. Per una nuova epistemologia della pratica professionale*, Dedalo, Bari, 1999.

Gli insuccessi non derivano da una valutazione negativa del docente, ma vengono percepiti direttamente, a partire dal mancato raggiungimento di obiettivi anche parziali, dal riscontro di difficoltà prima sottostimate. Dunque, una taratura, una riformulazione, una ripartenza non imposta ma percepita come indispensabile.

Molti strumenti cognitivi sono stati sviluppati, gli insegnanti li hanno adottati e/o sviluppati in base alle necessità emergenti. La strumentazione va al di là del singolo caso, associata ai problemi che via via si presentano e a seconda dei casi che si affrontano. L'aspetto della valutazione delle competenze di cittadinanza rimane ancora uno degli aspetti da approfondire. Uno degli obiettivi futuri sarà integrare la realizzazione di *rubric* per la valutazione delle competenze trasversali, attualmente in fase sperimentale, con quella per la valutazione delle competenze in materia di cittadinanza. Lo scopo è quello di valutare gli studenti non in modo sommativo, ma creare un momento ricco di valutazione formativa in cui ciascun studente avrà il *feedback* per crescere come cittadino responsabile.

Appendice

GUIDA ALLA PROGETTAZIONE GOAL AGENDA 2030 con schede di lavoro

Il Portfolio dello studente competente (PSC)

Scheda 1 - Impegno orario portfolio dello studente

ATTIVITÀ PSC 2020/ 2021	Nome: Cognome: Classe: Docente "coach":		Impegno orario minimo: 10 ore (Livello acquisizione competenze trasversali)			Impegno orario minimo: 25 ore (Livello acquisizione competenze trasversali)			Impegno orario minimo: 35 ore (Livello acquisizione competenze trasversali)			Impegno orario minimo: 50 ore (Livello acquisizione competenze trasversali)		
			BASE: 3 p.ti	INTERMEDIO: 4 p.ti	AVANZATO: 5 p.ti	BASE: 8 p.ti	INTERMEDIO: 9 p.ti	AVANZATO: 10 p.ti	BASE: 13 p.ti	INTERMEDIO: 14 p.ti	AVANZATO: 15 p.ti	BASE: 18 p.ti	INTERMEDIO: 19 p.ti	AVANZATO: 20 p.ti
Area Valorizz. eccellenze	Squadra matem.													
	Squadra robotica													
	Altre squadre													
Area Comuni- cazione Eventi	Buco online													
	Gruppo social													
	Organiz. eventi d'istituto													
Area Servizi per la comunità scolastica	Rappres. classe													
	Rappres. istituto/ consulta													
	Peertutor													
	Gruppo integrato													
	Orienta- mento in entrata													
Area valorizz. artistica	Coro/ Attività musicali													
	Teatro													
Punteggio totale:														
Firme dei docenti (certificatore/i e coach):														

Nota: L'elenco delle attività potrà essere integrato e/o modificato in base al sopraggiungere di eventuali nuove esigenze o necessità.

Legenda:

Il riconoscimento di punti (max. 20 sul totale dei 100 del percorso di educazione civica) avviene sulla base dello svolgimento di una serie di attività costruttive per la comunità scolastica, certificate dai docenti referenti e raccolte a cura del docente *coach*, responsabile per la valutazione dell'educazione civica. Le attività e i nominativi dei relativi docenti referenti sono comunicati a tutti gli studenti.

Allo studente viene riconosciuto un punteggio crescente sulla base dell'impegno orario certificato (comprensivo anche di impegno domestico, preparazione, approfondimento individuale, etc.) nelle diverse attività svolte: pertanto, il docente certificatore (referente del singolo progetto o gruppo) – previa individuazione del gruppo di pertinenza sulla base del numero di ore di attività svolte – procederà a esprimere una valutazione relativa al livello di acquisizione delle competenze trasversali da parte dello studente per la singola attività. Al momento della restituzione, il docente *coach* effettuerà la somma dei punteggi certificati dai vari referenti, indicandola alla riga "punteggio totale".

Tabella descrittori per la valutazione di ogni attività nel range determinato dal monte-ore di impegno

Livello base	Lo studente/la studentessa segue l'attività in modo irregolare, mantenendo un atteggiamento globalmente passivo; dimostra difficoltà a collaborare e a seguire le regole. Eventuali assegnazioni sono svolte in modo discontinuo e/o soltanto su sollecitazione del docente. Il contributo alla crescita della comunità scolastica è pertanto ridotto.
Livello intermedio	Lo studente/la studentessa segue l'attività con regolarità, assumendo un ruolo attivo e aperto alla collaborazione in un clima di rispetto. Eventuali assegnazioni sono svolte in modo complessivamente adeguato, con un discreto grado di consapevolezza individuale; la comunicazione con compagni e docenti è regolare. Il contributo alla crescita della comunità scolastica è buono, anche se passibile di ulteriori sviluppi e miglioramenti.
Livello avanzato	Lo studente/la studentessa segue l'attività con assiduità, assumendo un ruolo proattivo e costruttivo rispetto ai compagni e ai responsabili dell'attività. Eventuali assegnazioni sono svolte in modo esemplare e pienamente consapevole, la comunicazione con compagni e docenti è efficace e convincente. Il contributo alla crescita della comunità scolastica è notevole.

Progetto di classe**Persone e ruoli:**

- Docente *coach*: docente facilitatore, anche non appartenente al consiglio di classe (acquisisce i compiti del

- docente coordinatore dell'insegnamento come individuato dalla Legge 92/2019);
- Ambasciatore ONU di classe: studente della classe che collaborerà con il docente *coach* e terrà i rapporti con gli ambasciatori delle altre classi e con il gruppo di coordinamento degli ambasciatori;
- Gruppo di coordinamento degli ambasciatori: rappresentanti d'istituto.

Materiali per il docente coach:

- Manuale per l'educazione agli OSS (Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile)
- Esempi di progetti svolti

Azioni preliminari al percorso

- Il docente *coach* scelto in consiglio di classe analizza con la classe i 17 *goal* (obiettivi) dell'Agenda ONU 2030 (<https://unric.org/it/agenda-2030/>) e nominerà l'ambasciatore ONU di classe (eventualmente uno dei due rappresentanti). Si selezionano 4 obiettivi di maggior interesse, che verranno comunicati dall'ambasciatore al gruppo di coordinamento degli ambasciatori. Le classi che avranno già ipotizzato un percorso definito lo segnaleranno contestualmente alla comunicazione degli obiettivi prescelti.
- Il gruppo di coordinamento degli ambasciatori, in base all'ordine cronologico di arrivo delle richieste, ed eventualmente alla già avvenuta pianificazione dei progetti, assegnerà ad ogni classe un obiettivo, considerando che:
 - ognuno degli obiettivi: 1-2-3-5-7-10-13-15 potrà essere assegnato a 3 classi
 - ognuno degli obiettivi: 4-6-8-9-11-12-14-16-17 potrà essere assegnato a 2 classi
- La comunicazione degli obiettivi verrà fornita via e-mail alle classi dal gruppo di coordinamento.
- Il docente *coach* e la classe, in base all'obiettivo assegnato, definiranno, nelle parti essenziali il progetto, compilando la scheda delle competenze e degli obiettivi e la mappa *split tree*.
- Il docente *coach* invia al consiglio di classe le linee essenziali del progetto.
- Avvio del progetto in base al modello di lavoro proposto (sviluppato sul metodo della PBL, fasi di pianificazione, esecuzione e celebrazione-valutazione).

Caratteristiche:

Durata progetto: (almeno, cf. art. 2, comma 3 della Legge 92/2019) 33 ore: 10 ore con docente *coach*; 23 ore in autogestione. Le ore potranno essere svolte sia in presenza che a distanza.

Referente progetto di classe: docente *coach*.

Obiettivi: l'obiettivo-goal dell'Agenda 2030 oggetto del percorso andrà declinato in sotto-temi; ogni docente potrà contribuire – nell'ambito della propria progettazione disciplinare – allo sviluppo di metodi e contenuti, con ore che si andranno ad aggiungere alle 33 minime.

Gruppi di lavoro: divisione della classe in gruppi di 4-6 persone: ad ogni gruppo verrà assegnato un sotto -tema. La composizione dei gruppi verrà gestita dagli alunni, con la supervisione del *coach*.

Prodotto finale: ogni gruppo lavorerà in autonomia per realizzare un prodotto multimediale (video, presentazione, etc.) della durata compresa tra i 5 e i 10 minuti, le cui caratteristiche potranno essere dettagliate sulla base dell'obiettivo oggetto del percorso. La classe, seppur suddivisa in gruppi, realizzerà, alla fine, un progetto organico, così come i prodotti finali saranno tra loro complementari.

Svolgimento: in verde il totale progressivo delle ore svolte dal docente *coach*; il totale delle ore di lavoro autogestite sarà tracciato dal docente *coach* con la collaborazione dello studente ambasciatore.

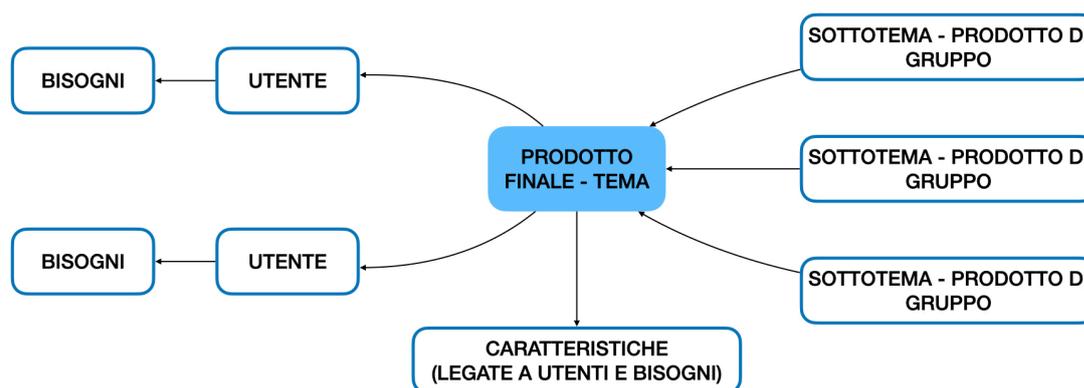
Fase 1- IDEAZIONE

- Il docente *coach* spiega la metodologia di lavoro (presentata qui di seguito) alla classe, cura un breve intervento sulle otto competenze fondamentali per la sostenibilità (pag. 10 del Manuale Educazione agli OSS), stimolando una riflessione e illustrando i primi materiali di lavoro, quindi si procede con la divisione in gruppi: 1 ora (1)
- I gruppi completano la scheda delle competenze e degli obiettivi, selezionando le competenze fondamentali e gli obiettivi di apprendimento per lo specifico OSS, e pianificano la mappa *split tree* (completando le parti in giallo): 2 ore in autogestione.

Scheda 2 - COMPETENZE E OBIETTIVI

Goal (OSS)	Competenze fondamentali	Obiettivi di apprendimento	Sottotemi	Prodotto finale
Comune alla classe, uno dei 17	1. (selezionare da documento OSS)	1. (selezionare da documento OSS)	(come da progetto)	<i>(complementare agli altri prodotti della classe)</i>
	2.	2.		
	3.	3.		
	4.	4.		

MAPPA SPLITTREE



Fase 2 - PIANIFICAZIONE

- Restituzione della scheda e della mappa *split tree* e spiegazione dello *studio di fattibilità* (cfr. esempio seguente): 2 ore con docente *coach*;
- Elaborazione dello *studio di fattibilità*: 4 ore in autogestione;
- Restituzione studio di fattibilità e indicazioni per il passaggio alla fase 3: 2 ore con docente *coach*.

Tabella 2 - Esempio di studio di fattibilità

Numero attività	Attività previste per lo sviluppo del progetto	Risorse umane	Risorse materiali	Apprendimenti richiesti	Tempo impiegato	Prodotto intermedio
1						
2						

3						
4						
5						
6						
7						
...						

Fase 3-ESECUZIONE

Elaborazione del lavoro: 20 ore in autogestione per procedere nel percorso. In questa fase sono previste 3 ore da distribuire durante la fase di elaborazione, nelle quali il docente *coach* monitorerà il lavoro *in progress*.

Fase 4-CHIUSURA⁴

Presentazione al Consiglio di classe (aperto anche alle famiglie), entro fine aprile, dei prodotti finiti: 2 ore con docente *coach*.

VALUTAZIONE: la proposta di valutazione verrà elaborata (considerando la *rubric* fornita di seguito, condivisa a livello di istituto e relativa a ogni fase del progetto, la quale include anche osservazioni di processo); la raccolta di ulteriori osservazioni ed elementi proposti da altri docenti eventualmente coinvolti nel progetto porterà il docente *coach* alla proposta di voto finale in ottantesimi.

RUBRIC DI VALUTAZIONE DEL PERCORSO

Pianificazione (max 20 punti)	Primo livello (10 punti) COMPETENZA	Secondo livello (9 punti) ABILITÀ	Terzo livello (8 punti) CAPACITÀ	Quarto livello (7 punti) CONOSCENZA	Quinto livello (6 punti) INFORMAZIONE	PUNTI	Competenze fondamentali per la sostenibilità*
1. Completezza dello studio di fattibilità	Gli studenti individuano tutte le lezioni e risorse necessarie per la realizzazione del progetto. L'articolazione è dettagliata e precisa.	Gli studenti individuano tutte le azioni e risorse necessarie per la realizzazione del progetto. L'articolazione è quasi sempre dettagliata e precisa.	Gli studenti individuano quasi tutte le azioni e risorse necessarie per la realizzazione del progetto. L'articolazione è globalmente dettagliata e precisa.	Gli studenti individuano le principali azioni e risorse necessarie per la realizzazione del progetto. L'articolazione è abbastanza dettagliata e precisa.	Gli studenti individuano tutte le lezioni e risorse essenziali per la realizzazione del progetto. L'articolazione è sintetica.		

⁴ L'obiettivo delle prime quattro fasi è lo sviluppo e il consolidamento delle competenze chiave di cittadinanza, attraverso la progettazione e la cooperazione in gruppo

<u>2.Chiarezza del sistema organizzativo</u>	Gli studenti scompongono l'obiettivo in attività nucleari, sempre secondo i criteri di priorità, sequenzialità logica e fattibilità.	Gli studenti scompongono l'obiettivo in attività nucleari, quasi sempre secondo i criteri di priorità, sequenzialità logica e fattibilità.	Gli studenti scompongono l'obiettivo in attività nucleari, secondo criteri globalmente logici.	Gli studenti scompongono l'obiettivo in attività nucleari essenziali, secondo criteri sintetici, ma chiari.	Gli studenti scompongono l'obiettivo in attività nucleari essenziali, secondo criteri non sempre individuabili con precisione.		
Esecuzione (max 30 punti)	Primo livello (10 punti) COMPETENZA	Secondo livello (9 punti) ABILITÀ	Terzo livello (8 punti) CAPACITÀ	Quarto livello (7 punti) CONOSCENZA	Quinto livello (6 punti) INFORMAZIONE	PUNTI	Competenze fondamentali per la sostenibilità*
<u>1.Efficienza dell'organizzazione dei gruppi</u>	Gli studenti procedono con il lavoro in modo organico, razionale, collaborativo, efficace	Gli studenti procedono con il lavoro in modo collaborativo ed efficace	Gli studenti procedono con il lavoro in modo equilibrato, con una corretta divisione dei ruoli	Gli studenti procedono con il lavoro in modo equilibrato, ma non individuano una divisione dei ruoli sempre efficace	Gli studenti procedono con il lavoro in modo essenziale; non suddividono chiaramente i ruoli		
<u>2.Capacità di gestione dei tempi</u>	Gli studenti organizzano e gestiscono in modo ottimale il tempo a disposizione	Gli studenti organizzano e gestiscono in modo efficace il tempo a disposizione	Gli studenti organizzano e gestiscono in modo quasi sempre efficace il tempo a disposizione	Gli studenti organizzano e gestiscono in modo non sempre ottimale il tempo a disposizione	Gli studenti organizzano e gestiscono in modo talvolta discontinuo, il tempo a disposizione		
<u>3.Capacità di affrontare l'imprevisto</u>	L'imprevisto viene affrontato tempestivamente e reso occasione di miglioramento	L'imprevisto viene affrontato tempestivamente e reso risorsa	L'imprevisto viene affrontato adeguatamente	L'imprevisto rallenta leggermente lo svolgimento dell'esecuzione	L'imprevisto penalizza in parte lo svolgimento dell'esecuzione		
Chiusura/ presentazione prodotto	Primo livello (10 punti) COMPETENZA	Secondo livello (9 punti) ABILITÀ	Terzo livello (8 punti) CAPACITÀ	Quarto livello (7 punti) CONOSCENZA	Quinto livello (6 punti) INFORMAZIONE	PUNTI	Competenze fondamentali per la sostenibilità*
<u>1.Utilizzo attivo ed efficace delle conoscenze</u>	Le conoscenze sono utilizzate sempre in modo attivo, organico e competente	Le conoscenze sono utilizzate sempre in modo attivo ed efficace	Le conoscenze sono utilizzate sempre in modo attivo	Le conoscenze sono utilizzate quasi sempre in modo attivo	Le conoscenze sono utilizzate non sempre in modo attivo		
<u>2.Efficacia comunicativa</u>	La comunicazione e i mezzi per realizzarla sono corretti, adatti, efficaci ed originali	La comunicazione e i mezzi per realizzarla sono corretti, adatti ed efficaci	La comunicazione e i mezzi per realizzarla sono corretti, adatti e quasi sempre efficaci	La comunicazione e i mezzi per realizzarla sono corretti, adatti e abbastanza efficaci	La comunicazione e i mezzi per realizzarla sono corretti, ma non sempre efficaci		
<u>3.Rispetto dei tempi</u>	I tempi sono perfettamente rispettati e gestiti sempre in modo ottimale (ad es.: giusta proporzione tra le varie parti del prodotto)	I tempi sono perfettamente rispettati e gestiti quasi sempre in modo ottimale	I tempi sono perfettamente rispettati e gestiti spesso in modo ottimale	I tempi sono rispettati	I tempi non sono sempre rispettati		
Punteggio totale:							

*Fare riferimento alle competenze segnalate a pag. 10 del *Manuale per l'educazione agli OSS*

Dal prodotto al contest

Fase 5 - LA SELEZIONE DEI PROGETTI

Il gruppo di coordinamento degli ambasciatori, insieme a due docenti del gruppo di lavoro per l'educazione civica, sceglierà entro la metà di maggio, in base a criteri chiari, definiti, equi ed imparziali, il progetto che meglio rappresenta ogni obiettivo. I criteri verranno proposti dal gruppo di coordinamento degli

ambasciatori, quindi discussi ed approvati dall'assemblea degli ambasciatori che si riunirà entro i primi giorni di maggio.

Fase 6 - LA PROCLAMAZIONE DEI PROGETTI VINCITORI

I 17 progetti vincitori verranno proclamati, dopo una breve restituzione di un estratto di tutti i prodotti, durante lo svolgimento della *Convention dei Talenti* dell'Istituto (in *streaming* sul canale YouTube della scuola per tutta la giornata del 28 maggio). Al termine della proclamazione dei 17 progetti selezionati, tutti gli studenti collegati, potranno votare, in tempo reale, il lavoro migliore attraverso un modulo *Google* dedicato.

I ragazzi della classe vincitrice otterranno un premio messo a disposizione dall'Istituto. Inoltre, poiché all'interno della *Convention dei Talenti*, troverà spazio, come consuetudine, anche un momento di *open day* di orientamento per le classi seconde delle scuole secondarie di primo grado, anche i ragazzi più piccoli potranno vedere alcuni dei prodotti realizzati, collegandosi alla diretta *streaming*.

L'obiettivo di quest'ultima fase è proprio il coinvolgimento attraverso l'interazione tra pari, degli studenti più giovani, sui temi di cittadinanza e sostenibilità, al fine di sviluppare anche nei soggetti più difficili e a rischio abbandono scolastico, il senso civico e di appartenenza ad una comunità. I 17 progetti costituiranno la *RespoAgenda Onu 2030* che verrà pubblicata sul sito dell'Istituto.