

*PROGETTAZIONE DEL CURRICOLO
PER
L'”IMPREDITORIA DIGITALE”*



OURGYM 1.0

REALIZZATO DA: IIS “COSTANZO” di DECOLLATURA (CZ), IIS “GREEN- FALCONE BORSELLINO” di CORIGLIANO (CS), IC di Filadelfia (VV), IC di SERRASTRETTA-DECOLLATURA (CZ) e IC di SOVERIA-CARLOPOLI (CZ)

In questo documento è descritto il curricolo delle competenze per diventare un IMPRENDITORE DIGITALE per le scuole di ogni ordine e grado. Viene presentata in maniera sintetica la prima versione del quadro comune di riferimento per le competenze digitali “Imprenditoria Digitale” OURGYM (versione 1.0).

INDICE

INDICE	2
OURGYM 1.0	4
SVILUPPO E COPERTURA DEL CURRICOLO	5
TIPOLOGIE DI COMPETENZE	7
ARTICOLAZIONE E STRUTTURA DELLE TEMATICHE E DELLE COMPETENZE	9
PREMESSA	9
SCUOLA PRIMARIA	10
COMPETENZA “TEAM WORKING”	11
COMPETENZA “COMUNICAZIONE”	16
COMPETENZA “SVILUPPO DEL BUSINESS”	19
COMPETENZA “RESPONSABILITÀ SOCIALE”	22
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	23
COMPETENZA “TEAM WORKING”	24
COMPETENZA “COMUNICAZIONE”	27
COMPETENZA “SVILUPPO DEL BUSINESS”	29
COMPETENZA “RESPONSABILITÀ SOCIALE”	32
SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO	34
COMPETENZA “TEAM WORKING”	36
COMPETENZA “COMUNICAZIONE”	39
COMPETENZA “SVILUPPO DEL BUSINESS”	41
COMPETENZA “RESPONSABILITÀ SOCIALE”	43
METODOLOGIE	45
CONTENUTI, ATTIVITÀ E PRATICHE DIDATTICHE	47
ARTICOLAZIONE DELLE CLASSI E DEI GRUPPI CLASSE	49

STRUMENTI	50
PROVE, VERIFICHE E VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE	52
TIPOLOGIE DI PROVE	52
LIVELLI DI PADRONANZA E GRIGLIE DI VALUTAZIONE	52
RUBRICA	52
GRADI DI PADRONANZA	55
OURGYM: COME ALLENARSI NELLA NOSTRA PALESTRA DIGITALE	56
ALLEGATO A: SCHEDA MODELLO PER GLI ALLENAMENTI (PIANO DI FORMAZIONE)	57
ALLEGATO B: SCHEDA MODELLO PER LA SOTTO COMPETENZA	58
ALLEGATO C: SCHEDA MODELLO PER IL CORSO	59

OURGYM 1.0

Il Quadro delle Competenze dell'”IMPRENDITORIA DIGITALE”, noto anche come OURGYM 1.0, è uno strumento per migliorare la competenza “IMPRENDITORIA DIGITALE” degli studenti italiani di ogni ordine e grado; pubblicato in questa prima versione in ottobre 2018 è destinato a diventare un punto di riferimento per molte iniziative finalizzate allo sviluppo della competenza digitale a livello nazionale nelle Istituzioni Scolastiche.

Il Quadro delle Competenze è presentato sul sito web (www.ourgym.education) ed è supportato da un primo prototipo di ambiente di apprendimento (www.ourgym.education/elearning/) in cui con una logica di Piani di Formazione associati alle singole Competenze è possibile far acquisire dei Badge agli studenti (nelle versioni successive i badge aderiranno allo standard Open Badge).

SVILUPPO E COPERTURA DEL CURRICOLO

In questo paragrafo viene descritta la COPERTURA RISPETTO AI CICLI SCOLASTICI E AGLI ORDINI DI STUDIO.

L'IMPRENDITORIA DIGITALE è la competenza:

- ❖ su cui si fonda la costruzione di una start-up di successo;
- ❖ necessaria per diventare un leader esperto e competente in una impresa digitale.

Consente di avere le basi necessarie per diventare leader nella comunicazione digitale e nelle start-up.

Aiuta ad apprendere le sfide e i vantaggi delle tecnologie digitali consolidate ed emergenti per diventare un innovatore, pronto ad applicare le proprie conoscenze e competenze sia alle start-up che alle aziende consolidate che operano nel campo del digitale.

Promuovendo la creatività, l'innovazione e l'imprenditorialità, questo curriculum si concentra su leadership, comunicazione, marketing strategico e finanza, sviluppando una approfondita comprensione della gestione aziendale, con una specializzazione nel mondo digitale e imprenditoriale.

Fare rete con altri imprenditori e investitori è oramai imprescindibile per chi vuole restare sul mercato nel campo dell'imprenditoria digitale.

I contenuti del curriculum non possono prescindere pertanto dalle seguenti competenze:

- ❖ TEAM WORKING
- ❖ COMUNICAZIONE
- ❖ SVILUPPO DEL BUSINESS
- ❖ RESPONSABILITÀ SOCIALE

Il curriculum proposto in questa versione copre la scuola primaria per quanto riguarda il primo ciclo e la scuola secondaria di primo e secondo grado per quanto riguarda il secondo ciclo.

Le COMPETENZE sono declinate verticalmente sugli ordini della PRIMARIA, SECONDARIA DI I GRADO e SECONDARIA DI II GRADO, ma i contenuti proposti in questa fase sono, per quanto riguarda la SCUOLA PRIMARIA, meglio orientati sulla fascia di età 9-10 anni.

Occorre però precisare che estendere il curriculum alla scuola dell'infanzia richiede una integrazione a livello di progettazione del quadro delle competenze e un ambiente di apprendimento più appropriato per quanto riguarda la usabilità da parte degli alunni della scuola di infanzia, per i quali risulta sicuramente più indicato un approccio laboratoriale che esula dall'utilizzo della piattaforma proposta da parte degli alunni, ma non

esclude la possibilità da parte dei docenti di farne uno strumento per tracciare le attività svolte offline (le cosiddette attività “unplugged”) e la relativa valutazione.

Per quanto riguarda i “momenti” di formazione, sicuramente le attività previste dovranno essere anche extracurricolari, in quanto un curriculum di tale natura non può prescindere da incontri e visite aziendali, se non dei veri e propri momenti formativi anche in modalità “training on the job” presso le aziende; le attività extracurricolari sono fortemente indicate nell’ultimo triennio della scuola secondaria di secondo grado, ad integrazione delle già pianificate attività di Alternanza Scuola Lavoro.

Un obiettivo fondamentale da perseguire sarà il garantire una piena inclusione di tutti attraverso l'utilizzo di software open source e di ICT per alunni con BES.

TIPOLOGIE DI COMPETENZE

In questo paragrafo si descrivono i traguardi di competenze in merito alle discipline coinvolte.

Il curriculum è strutturato e si concentra, come già indicato nel paragrafo precedente, su 4 competenze principali:

- ❖ TEAM BUILDING;
- ❖ COMUNICAZIONE;
- ❖ SVILUPPO DEL BUSINESS;
- ❖ RESPONSABILITÀ SOCIALE.

Di ciascuna COMPETENZA attesa è possibile osservarne e misurarne la raggiungibilità degli obiettivi lavorando sulle sotto competenze che la compongono.

Ciascuna sotto competenza prevede, infatti, nell'idea progettuale, un insieme di attività didattiche la cui progettazione e valutazione è basata su un modello standardizzato che contiene tra le altre cose una GRIGLIA di VALUTAZIONE da utilizzare a fine attività. Tipicamente la valutazione avviene tramite metodi di valutazione autentica.

Tali attività potranno essere pianificate, a seconda della tematica affrontata:

- ❖ su una unica disciplina (generalmente si tratta delle materie di indirizzo nel caso si tratti di scuole secondarie di secondo grado), con l'individuazione di una quota oraria settimanale ai sensi dell'organizzazione del curriculum dell'autonomia;
- ❖ su più discipline in maniera multidisciplinare, prevedendo per ciascuna di esse il percorso specifico ma con programmazione separata;
- ❖ su più discipline in maniera interdisciplinare, individuando per ciascuna di esse il percorso specifico prevedendo però una programmazione congiunta.

Per quanto riguarda i quadri comuni, le competenze indicate si intrecciano in particolar modo con 2 delle 8 competenze chiave: Spirito di iniziativa e imprenditorialità e Competenze sociali e civiche.

Allo stesso tempo il curriculum proposto include gli elementi caratterizzanti dei quadri comuni EntreComp (il quadro europeo della competenza "imprenditorialità") e DigComp (quadro delle competenze europee digitali per i cittadini).

Per quanto riguarda il quadro EntreComp il curricolo proposto rileva elementi comuni nelle competenze “Autoconsapevolezza ed autoefficacia”, “Lavorare con gli altri”, “Pianificare e gestire”, “Conoscenze economiche e finanziarie” e “Idee etiche e sostenibili”, senza però escludere le altre competenze.

Per quanto riguarda il quadro DigComp ritroviamo nel nostro curricolo in maniera più marcata elementi presenti nelle 3 aree di competenza “Comunicazione e collaborazione”, “Creazione di contenuti digitali”, “Problem solving”, senza però escludere le altre due aree “Sicurezza” e “Informazione e data literacy”.

ARTICOLAZIONE E STRUTTURA DELLE TEMATICHE E DELLE COMPETENZE

In questo paragrafo vengono descritti gli obiettivi, le tematiche e le unità didattiche previste (sillabo).

PREMESSA

Le competenze in OURGYM 1.0 si sviluppano su 4 dimensioni:

- Dimensione 1: Area della competenza/tematica
- Dimensione 2: Area della sotto competenza
- Dimensione 3: Area delle abilità
- Dimensione 4: Area delle conoscenze

Tali dimensioni sono declinate per ciascun grado di istruzione.

Per ciascuna dimensione di primo livello (Competenza) sono indicate in alcuni casi alcune ipotesi di attività che concorrono al raggiungimento di alcune delle sotto competenze e/o relative abilità e/o conoscenze.

L'insieme delle attività programmate dovranno coprire tutte le competenze di livello 2 (sotto competenze) e di conseguenza determinare il raggiungimento della COMPETENZA di livello 1, al raggiungimento della quale, l'ambiente di apprendimento predisposto dovrà in automatico "elargire" una certificazione sotto forma di BADGE.

È allo stato attuale allo studio l'utilizzo dello standard OPEN BADGE per il rilascio dei BADGE OUR GYM.

Nei paragrafi che seguono vengono declinate le 4 competenze per ciascun grado di istruzione.

SCUOLA PRIMARIA

In una società complessa, interessata da rapidi e imprevedibili cambiamenti nella cultura, nella scienza e nella tecnologia, è necessario che i giovani posseggano non solo conoscenze teoriche e abilità tecniche, ma soprattutto atteggiamenti di apertura verso le novità, disponibilità all'apprendimento continuo, all'assunzione di iniziative autonome, alla responsabilità e alla flessibilità.

La scuola deve quindi fare in modo che le giovani generazioni sviluppino competenze, intese come “combinazione di conoscenze, abilità e atteggiamenti appropriati al contesto”. La competenza è una dimensione della persona che, di fronte a situazioni e problemi, mette in gioco ciò che sa e ciò che sa fare, ciò che lo appassiona e ciò che vuole realizzare.

Con le attività che proponiamo per la scuola primaria si costruiranno ambienti di apprendimento che consentiranno di fare ricerca e di indagare, di individuare e risolvere problemi, di discutere, collaborare con altri nel gestire situazioni, riflettere sul proprio operato e valutare le proprie azioni, mettendo sempre al centro gli studenti, cioè coloro che devono apprendere in modo significativo.

Il lavoro per competenze comporta delle attività che si propongono prevedono che i docenti assumano una nuova e più consapevole responsabilità educativa: crescere cittadini autonomi e responsabili, facilitando e coordinando l'apprendimento di ciascuno e di tutti.

La didattica per competenze, e il lavoro per compiti significativi, previsti dalle attività che si propongono, faranno crescere l'abitudine nei giovani a lavorare insieme: organizzati in gruppi, impereranno a porre domande e a dare risposte, si abitueranno a prendere decisioni, a discutere con responsabilità confrontando diverse opinioni, a darsi reciproco aiuto, ad assumere responsabilità, a conoscere il proprio territorio e le possibilità di sviluppo dell'area in cui vivono.

COMPETENZA “TEAM WORKING”

Con la competenza “TEAM WORKING” si intende permettere agli studenti di lavorare insieme, per gruppi appositamente strutturati, e farli interagire con attività didattiche mirate per far emergere il modo di operare dei vari membri del gruppo.

Sembra ormai consolidato il fatto che lavorare individualmente renda assai meno in termini di efficacia rispetto a quando si lavora in gruppo. La redditività di un processo organizzativo finalizzato a un output dipende fortemente dalle strategie di lavoro che la squadra adotta nel perseguimento dei propri obiettivi, lavorando fin da subito sul team working per creare sinergia.

Il lavoro di gruppo funziona in maniera collettiva, per la quale concentrarsi su un unico obiettivo o molteplici ma condivisi permette di produrre una maggiore produttività sia nella qualità che nella quantità di informazioni o idee. Inoltre, sviluppare team working e fare squadra a scuola significa anche valorizzare le capacità del singolo, che può così migliorare o incrementare alcuni aspetti delle skill già possedute, imparando anche dai propri compagni di classe e del gruppo di lavoro.

Una delle competenze più importanti richieste per il team working è la volontà di aiutare e guidare gli altri; perché la propria squadra sia efficace, si dovrebbero condividere le conoscenze e facilitare la comprensione tra i membri del team per stemperare eventuali resistenze o conflitti in corso. Inoltre, la creazione di un buon sostegno relazionale facilita il confronto su eventuali dubbi tra i membri della squadra su processi e le pratiche abituali.

Il team working comporta competenze strettamente relazionali la cui efficacia determina o meno la centratura su obiettivi e scambio di informazioni; ascoltare le opinioni, i suggerimenti e le idee dei membri del team facilita il lavoro di gruppo portando ogni suo membro alla percezione concreta di non essere solo nel momento del bisogno.

SCUOLA PRIMARIA

**Competenza
Chiave**

TEAM WORKING

SCUOLA PRIMARIA	
Competenza Chiave	TEAM WORKING

Competenze specifiche	Conoscenze	Abilità	Ipotesi di attività didattica
Comunicare in una società globale	<p>Conoscere il processo di globalizzazione e lo sviluppo della società mondiale.</p> <p>Conoscenza degli elementi comuni e delle differenze.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sa occuparsi dei problemi con una mente aperta e critica; 2. Sa guardare le situazioni da diversi punti di vista; 3. Sa dialogare con tutti i membri della comunità multiculturale; 4. Sa cooperare in attività condivise e lavorare insieme ad altri individui per perseguire obiettivi comuni; 5. Saper stimolare l'immaginazione lavorando in modo creativo e divertente; 6. E' in grado di distinguere i diversi canali comunicativi (visivo, uditivo e cinestesico). 	<p>Attività teatrale</p> <p>Costruzione lego</p> <p>Scratch caccia al tesoro</p> <p>Kahoot pluridisciplinare per lavorare in gruppo</p>
Affrontare situazioni problematiche attraverso tecniche di problem solving	<p>Individuazione corretta di un problema</p> <p>Conoscere il contesto in cui si esplicita</p> <p>Conoscere gli aspetti essenziali di un problema</p> <p>Conoscere le strategie risolutive più utilizzate</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prendere atto dell'esistenza di un problema; 2. Sa individuare e comprendere gli aspetti essenziali di un problema; 3. Sa definire le priorità di un problema; 4. Sa valutare i fatti significativi e sviluppare possibili soluzioni ricorrendo sia all'esperienza sia alla creatività; 5. Sa arrivare in tempi adeguati ad una soluzione efficace. 6. Sa prendere decisioni; 7. Sa elaborare soluzioni alternative e selezionare quella più adatta nelle singole situazioni. 	

Lavorare in co-working	<p>Conoscere l'importanza del lavorare insieme per raggiungere degli obiettivi comuni</p> <p>Conoscere l'importanza di impostare rapporti collaborativi</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sa stabilire una comunicazione efficace per superare le incomprensioni; 2. Sa instaurare rapporti collaborativi con gli altri; 3. Sa condividere ambienti e risorse comuni; 4. Partecipa attivamente a giochi sportivi e non, organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando la diversità, manifestando senso di responsabilità 	
Socializzare e condividere	<p>Riconoscere il significato di gruppo e di comunità;</p> <p>Riconoscere il significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità di identità, di libertà;</p> <p>Riconoscere il significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto;</p> <p>Conoscere le diverse forme di democrazia nella scuola;</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sa interagire in gruppo 2. Comprende i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità 3. Sa acquisire atteggiamenti legati all'ascolto alla tolleranza, al rispetto 4. Sa stabilire relazioni positive con i compagni e tutto il personale scolastico di riferimento 5. Sa condividere esperienze affettive ed emotive. 	

	Conoscere le varie strutture presenti sul territorio atte a migliorare e offrire servizi utili alla cittadinanza		
Consapevolezza di sé	Conoscere i propri punti di forza	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sa ascoltare e ascoltarsi 2. Sa riconoscere le proprie risorse, le proprie aree deboli, i propri bisogni e i propri desideri 3. Sa scegliere e prendere decisioni utili per sé e per gli altri 4. Sa mettere in atto comportamenti di autocontrollo anche di fronte a crisi, insuccessi, frustrazioni. 5. Sa esprimere il proprio punto di vista, confrontandolo con i compagni. 6. Sa riconoscere le proprie ed altrui emozioni. 7. Sa essere positivo emotivamente 	
	<p>Conoscere i propri punti di debolezza</p> <p>Conoscere i propri desideri e bisogni</p> <p>Conoscere i propri modi di agire di fronte alle diverse situazioni che si presentano</p> <p>Conoscere le emozioni che governano le proprie azioni</p>		
	<p>Conoscere il significato delle regole, della tolleranza, del rispetto e della lealtà</p> <p>Conoscere le regole fondamentali della</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sa partecipare alle attività di gruppo, collaborando e aiutandosi reciprocamente 2. Sa individuare e distinguere i compiti delle formazioni sociali della propria esperienza: famiglia, scuola, paese, gruppi sportivi. 3. Sa mettere in atto comportamenti appropriati 	

Responsabilità sociale	<p>convivenza civile</p> <p>Conoscere l'attività di organizzazioni nazionali e internazionali, per scopi umanitari e difesa dell'ambiente (Unicef, ONU, WWF, ecc.)</p> <p>Possiede l'attitudine alla positiva risoluzione di problematiche etiche, sociali ed ambientali</p>	<p>nel gioco, nel lavoro, nella convivenza generale, nella circolazione stradale, nei luoghi e nei mezzi pubblici.</p> <p>4. Sa svolgere compiti per contribuire al lavoro collettivo secondo gli obiettivi condivisi.</p> <p>5. Sa prestare aiuto a compagni e altre persone in difficoltà.</p> <p>6. Sa rispettare e tutelare l'ambiente e le risorse disponibili.</p>	
-------------------------------	--	--	--

COMPETENZA “COMUNICAZIONE”

Con la competenza “COMUNICAZIONE” si intende portare avanti una serie di attività mirate per gli allievi della scuola primaria, in particolare quelli della classe terminale, che permettano loro di:

- ❖ lavorare in gruppi appositamente strutturati;
- ❖ utilizzare le risorse tecnologiche e multimediali (hardware e software);
- ❖ conoscere le strategie comunicative per rendere noti ad una platea vasta i propri lavori;
- ❖ considerare la scuola come un laboratorio in cui si impara giocando e si acquisiscono esperienze utili per la vita.

Si propongono quindi una serie di attività didattiche che permetteranno, alla fine di ciascun percorso, di acquisire le suddette competenze specifiche e consentiranno agli studenti di vivere la scuola come luogo di attività pratiche, ludiche, utili, concrete.

Si dovrà prestare particolare attenzione al lavoro in gruppi ben strutturati, per consentire ad ogni allievo la piena espressione della propria personalità, della propria visione del mondo, delle proprie esperienze, in continuo confronto con quelle degli altri.

SCUOLA PRIMARIA			
Competenza Chiave	COMUNICAZIONE		
Competenze specifiche	Conoscenze	Abilità	Ipotesi di attività didattica
Produrre contenuti diversificati	Conoscere le parti essenziali di piattaforme per la produzione e l'editing di video e immagini (Movie Maker e Photoshop);	Sa utilizzare piattaforme in modo essenziale Movie Maker; Sa utilizzare in modo essenziale Photoshop.	Ideazione ed elaborazione, per gruppi di lavoro, di testi per pubblicizzare le attività della scuola, un prodotto della scuola, l'attività teatrale realizzata per la competenza “Team Working”;

	<p>Conoscere le varie fasi di scrittura di un testo pubblicitario;</p> <p>Conoscere in modo essenziale le tecniche per la realizzazione di un filmato.</p>		<p>Riprese video delle varie pubblicità realizzate dai gruppi di lavoro.</p> <p>Realizzazione di un canale della scuola su Youtube e su Facebook per pubblicizzare le proprie attività.</p> <p>Immissione sul canale della scuola dei filmati pubblicitari realizzati.</p>
<p>Utilizzare i social network in maniera opportuna</p>	<p>Conosce le parti essenziali delle piattaforme social, del web 2.0 e dei social network in generale (Facebook, You Tube ecc.);</p> <p>Conoscere in modo essenziale le tecniche per pubblicizzare un prodotto sui social network;</p>	<p>Sa effettuare una prima iscrizione a Facebook;</p> <p>Sa effettuare una prima iscrizione su Youtube;</p> <p>Sa inserire un filmato su Facebook e/o su Youtube;</p> <p>Sa scrivere brevi testi per pubblicizzare i prodotti della scuola</p>	
<p>Sviluppare un prodotto web</p>	<p>Conosce il funzionamento dei social network</p> <p>Conosce le varie fasi operative per realizzare un prodotto pubblicitario sui social network;</p>	<p>Comprende e sa sfruttare le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie per pubblicizzare un prodotto;</p> <p>É in grado di creare in autonomia un filmato pubblicitario sui prodotti della scuola da diffondere su internet.</p>	

	Conosce le fasi operative per la realizzazione di un breve filmato pubblicitario.		
--	---	--	--

COMPETENZA “SVILUPPO DEL BUSINESS”

Con la competenza “sviluppo del business” si intende la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni lavoro a scuola.

Per fare ciò, si prevedono una serie di attività mirate per la scuola primaria, in particolare per gli allievi della classe terminale.

Per raggiungere tale competenza le attività che si propongono prevedono di:

- ❖ analizzare il territorio in cui vivono gli allievi, in particolare le attività economiche;
- ❖ sviluppare idee per creare una propria azienda;
- ❖ creare una propria azienda attraverso giochi di gruppo, utilizzando materiale tipo “Lego”;
- ❖ utilizzare materiale tecnologico (hardware e software), in particolare per la comunicazione e pubblicità dei propri prodotti;
- ❖ lavorare in gruppi appositamente strutturati in cui l’apporto in termini di lavoro e di esperienze di ciascun allievo vada a incrementare il risultato finale.

La verifica del raggiungimento delle competenze specifiche e della competenza generale sarà oggetto di particolare attenzione e analisi, anche attraverso le schede appositamente predisposte.

SCUOLA PRIMARIA			
Competenza Chiave	SVILUPPO DEL BUSINESS		
Competenze specifiche	Conoscenze	Abilità	Ipotesi di attività didattica
Elaborazione di un Business Plan	Riconoscere le potenzialità di una corretta comunicazione;	Sa sviluppare una corretta analisi del territorio attraverso schede appositamente strutturate dai docenti; Sa sviluppare un semplice business plan di	Gioco di gruppo (Scratch) per conoscere come si è sviluppata nel tempo l’economia nei suoi vari aspetti. Analisi del territorio attraverso schede

	Conoscere gli aspetti essenziali di un Business Plan	un'impresa legata al territorio della scuola;	<p>appositamente strutturate dai docenti per individuare il tipo di territorio (agricolo, forestale, urbano, montano, marino, ecc.), il tipo di attività economiche presenti sul territorio (negozi, aziende, scuole, uffici, ecc.), il tipo di attività che potrebbero svilupparsi (attività che mancano nel territorio e che si potrebbero sviluppare).</p> <p>Visite ed interviste ad imprenditori locali che spiegano la storia delle loro aziende;</p> <p>Sviluppo, in gruppo, di idee di impresa (ad esempio che tipo di negozio, come attrezzarlo, che tipo di pubblicità, ecc.)</p> <p>Gioco di gruppo in cui gli alunni creano con fogli, lego o altri materiali dei negozi e cercano di vendere agli altri i propri prodotti. Si utilizzeranno dei soldi di carta creati dagli stessi alunni.</p> <p>Realizzazione di un filmato o di un file scratch in cui si spiega l'idea dell'impresa da sviluppare.</p> <p>Raccolta dei risultati attraverso apposite schede di rilevazione delle competenze.</p>
Pianificazione e programmazione delle attività	<p>Conoscere le fasi di realizzazione e di gestione di una piccola attività commerciale e/o aziendale;</p> <p>Conoscere gli obiettivi da raggiungere per una attività commerciale legata al territorio della scuola.</p>	<p>Sa organizzare le tempistiche e delle varie attività necessarie per portare a termine un progetto entro le scadenze prefissate;</p> <p>Sa programmare azioni e strategie di breve termine;</p>	
Leadership	<p>Conoscere le dinamiche di gestione dei gruppi di lavoro in cui si è inseriti;</p> <p>Conoscere i ruoli dei vari attori del gruppo di lavoro in cui si opera.</p>	<p>Riesce a gestire i team e a creare un gruppo di lavoro motivato ed efficiente;</p> <p>Sa condividere la propria vision affinché sia perseguita dal gruppo di lavoro;</p> <p>Sa elaborare e proporre soluzioni al gruppo di lavoro in cui è inserito;</p>	
Gestione dei rischi	Conoscere i rischi di una piccola attività commerciale legata al territorio della scuola;	<p>Sa prevedere eventuali rischi per lo sviluppo del progetto ed è in grado di gestirli;</p> <p>Sa individuare opportune strategie di problem solving;</p>	

	Conoscere in modo essenziale le tecniche di analisi dei rischi.	Sa individuare e creare nuove competenze;	
--	---	---	--

COMPETENZA “RESPONSABILITÀ SOCIALE”

La Responsabilità Sociale d’Impresa (RSI) è quella competenza che ha come principi guida cinque elementi essenziali, che permettono di migliorare la competitività di un’organizzazione. Gli elementi essenziali della RSI sono:

- **Sostenibilità**: uso consapevole ed efficiente delle risorse ambientali in quanto beni comuni, capacità di valorizzare le risorse umane e contribuire allo sviluppo della comunità locale in cui l’azienda opera, capacità di mantenere uno sviluppo economico dell’impresa nel tempo.
- **Volontarietà**: come azioni svolte oltre gli obblighi di legge.
- **Trasparenza**: ascolto e dialogo con i vari portatori di interesse diretti e indiretti d’impresa.
- **Qualità**: in termini di prodotti e processi produttivi.
- **Integrazione**: visione e azione coordinata delle varie attività di ogni direzione e reparto, a livello orizzontale e verticale, su obiettivi e valori condivisi.

SCUOLA PRIMARIA			
Competenza Chiave	RESPONSABILITÀ SOCIALE		
Competenze specifiche	Conoscenze	Abilità	Ipotesi di attività didattica
Cooperazione	Comprendere il valore della cooperazione tra persone	Sa comprendere l’importanza della collaborazione fra persone che condividono gli stessi valori	Attività offline in aula del gioco interattivo dal titolo “La cooperazione” che, attraverso la suddivisione in gruppi, stimola gli alunni a ragionare su come insieme risolvere dei problemi.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

La scuola secondaria di primo grado copre una sorta di “terra di mezzo” tra la fanciullezza e l’adolescenza, tra la dipendenza psicologica e materiale dalla famiglia e la maturazione psicologica e fisica. La preadolescenza è la fase nella quale l’alunno affronta profondi cambiamenti che coinvolgono il corpo, la sfera emotiva e cognitiva e l’identità personale avviandosi ad affrontare gli importanti “compiti evolutivi” dell’adolescenza e poi della vita adulta.

Sul piano cognitivo si registra il progressivo passaggio dal pensiero concreto a quello formale, dal suo ancoraggio all’esperienza diretta o ricordata alla rappresentazione ipotetica e formale della realtà. In tal modo lo studente dispone di strumenti per una manipolazione mentale della realtà imparando a “creare nuovi mondi possibili”, a usare immaginazione e creatività per apprendere “pezzi di realtà” di cui non ha esperienza diretta.

Il curriculum per l’imprenditoria digitale è una straordinaria occasione per avvicinare lo studente –preadolescente al “possibile” della sua vita futura e al “presente digitale” che inizia ad abitare con maggiore consapevolezza. Il curriculum deve far leva sulle sue spinte evolutive e rappresentare il mondo dell’imprenditoria digitale come sfida evolutiva accanto a tutte le altre che la scuola propone.

Esso prevede lo sviluppo e il consolidamento di competenze strettamente legate alla fase preadolescenziale come il Team Working, il Co-Working e la Responsabilità sociale, e altre più legate al suo futuro adulto come la comunicazione sociale avanzata e lo Sviluppo di Business.

COMPETENZA “TEAM WORKING”

Nelle scuole secondarie di primo grado gli alunni preadolescenti sono in grado di affrontare nuove sfide di apprendimento legate a nuove forme di relazione e interazione.

Stimolati e opportunamente guidati potranno apprendere e affinare:

- ❖ Il team building: la capacità di partecipare alla nascita, alla strutturazione e all'azione di un gruppo orientato verso comuni obiettivi;
- ❖ La comunicazione sociale: la capacità di interagire e comunicare in un contesto sociale come il gruppo accrescendone la coesione e la capacità di gestire efficacemente le proprie attività;
- ❖ Il problem solving di gruppo: capacità di gestire situazioni complesse e di trovare soluzioni creative e divergenti improntate ai principi dell'efficienza e dell'efficacia;
- ❖ Il Co-working: saper collaborare in un gruppo di lavoro in cui i membri si coordinano orizzontalmente e verticalmente per raggiungere obiettivi comuni;
- ❖ La consapevolezza di sé: maturare la consapevolezza di sé e quindi del proprio valore e delle proprie competenze per poter contribuire efficacemente ed eticamente alla vita del gruppo.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO			
Competenza Chiave	TEAM WORKING		
Competenze specifiche	Conoscenze	Abilità	Ipotesi di attività didattica
Imparare il team-building	<ul style="list-style-type: none"> • Gruppo • Struttura • Funzionamento • Relazioni • Comunicazioni • Scopi e Valori 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saper collaborare in gruppo 2. Saper costruire e potenziare relazioni interpersonali 3. Saper creare e mantenere un clima di fiducia 4. Saper ricoprire ruoli diversi nel gruppo di lavoro 5. Saper mediare tra interessi e bisogni personali e di gruppo 	<ul style="list-style-type: none"> Giochi di ruolo Giochi gestione conflitto Giochi di strutturazione del gruppo Giochi di performance nel gruppo

	<ul style="list-style-type: none"> • Dinamiche positive • Dinamiche conflittuali e Strategie di soluzione 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Valutare e apprezzare talenti e competenze degli altri 7. Condividere scopi e valori del gruppo 	
Comunicare in una società complessa	<ul style="list-style-type: none"> • Elementi del sistema comunicativo • Interazione faccia a faccia • Comunicazione strumentale ed esistenziale • Comunicazione in digitale • Comunicazione analogica (Infografiche, videoclip, ecc.) • Comunicazione orientata al Gruppo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saper individuare e distinguere gli elementi del sistema comunicativo e relazionale 2. Sapersi gestire nell'interazione faccia a faccia e a distanza (digitale) 3. Saper usare strumenti di base per la comunicazione digitale anche analogica 4. Saper utilizzare gli strumenti e le modalità di una comunicazione condivisa e orientata in piccoli gruppi 	<p>Questionari online sulla comunicazione e l'interazione interpersonale</p> <p>Usare il brain-writerstorming</p> <p>Creare abstract, relazioni, infografiche, presentazioni multimediali</p> <p>Esercizi di leadership del compito ed emotiva nel gruppo</p> <p>Esercizi di comunicazione digitale (email, chat, forum, ecc.)</p>
Affrontare situazioni problematiche attraverso tecniche di problem solving	<ul style="list-style-type: none"> • Principali tipologie di problemi (personali, sociali, economici, tecnici e commerciali) • Fasi del problem solving • Rappresentazioni grafiche del problema 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saper riconoscere un problema e concettualizzarlo correttamente 2. Saper ideare anche in gruppo possibili soluzioni 3. Saper valutare e scegliere una soluzione motivata 4. Saper comunicare e condividere con gli altri e nel gruppo la soluzione scelta 5. Saper mettere in atto la soluzione e verificarne gli esiti positivi e negativi 	<p>Soluzione di conflitti tra pari</p> <p>Soluzione di problemi sociali</p> <p>Soluzione di problemi tecnici</p> <p>Soluzione di problemi produttivi/commerciali</p>
Lavorare in co-working e Socializzare e condividere	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione assertiva • L'ascolto attivo, la mediazione e la sintesi • Concetti di ruolo, responsabilità, dovere, collaborazione, 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Essere capaci di inserirsi in un gruppo di lavoro con autonomia, assertività e rispetto del ruolo assegnato 2. Saper collaborare con il gruppo nella condivisione dei suoi valori e dei suoi scopi 3. Saper assumere i vari ruoli del gruppo nel rispetto degli altri e delle loro competenze 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Condivisione delle idee e dei progetti • Interdipendenza tra i componenti del gruppo • Programmare il lavoro di gruppo: distribuzione compiti, tempi, modalità • Strumenti digitali per il co-working 	4. Saper lavorare in gruppo in ambienti digitali orientati al prodotto	
Consapevolezza di sé	<ul style="list-style-type: none"> • Consapevolezza di sé • Gestione delle emozioni • Gestione dello stress • Comunicazione efficace • Relazioni efficaci • Empatia • Pensiero Creativo • Pensiero critico • Prendere decisioni • Risolvere problemi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sa riconoscere le proprie risorse, le proprie aree deboli, i propri bisogni e i propri desideri. 2. Sa attuare la comunicazione efficace e instaurare relazioni efficaci. 3. Sa essere resiliente. 4. Acquisire un'ottica di pensiero circolare e non giudicante nei confronti dell'altro. 5. Sa riconoscere le proprie ed altrui emozioni 	<p>Autosomministrazione di questionari sulle life skills</p> <p>Giochi di ruolo sul self control, l'autoconsapevolezza</p> <p>Giochi di decentramento cognitivo, emotivo e sociale</p> <p>Autovalutare l'assetto delle competenze trasversali</p> <p>Giochi di decision making e attività di problem solving in situazioni non definite</p>

COMPETENZA “COMUNICAZIONE”

La competenza “Comunicazione” è in generale l’attitudine a saper veicolare contenuti verso destinatari.

Nel curricolo digitale per l’imprenditoria digitale della scuola secondaria di primo grado, questa attitudine si orienta al perseguimento delle seguenti competenze specifiche strutturate per valorizzare le modalità digitali ed accrescerne conoscenza e possesso:

- ❖ Creazione di contenuti digitali;
- ❖ Uso di social network;
- ❖ Sviluppo di prodotti web;
- ❖ Comunicazione digitale.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO			
Competenza Chiave	COMUNICAZIONE		
Competenze specifiche	Conoscenze	Abilità	Ipotesi di attività didattica
Saper produrre contenuti digitali orientati ad un valore	<ul style="list-style-type: none"> • Videoediting • Audioediting • Editing di immagini • Infografiche • Grafici e Schemi • Canali tematici come Youtube 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saper usare semplici software anche in formato WebApp per l’editing di suono, video e immagini 2. Saper usare semplici software anche in formato WebApp per creare infografiche, grafici, schemi 3. Saper creare semplici canali tematici anche su Youtube 	<p>Storytelling digitale con uso di video, audio e immagini</p> <p>Creazione di infografiche statiche e animate per mediare Key message</p> <p>Creazione e gestione di canali tematici con Youtube come forma organizzata di storytelling</p> <p>Uso di grafici e schemi per sintetizzare e rappresentare significati centrali della storia aziendale/del prodotto</p>
Utilizzare i social network in maniera adeguata	<ul style="list-style-type: none"> • Presentazione di sé e degli altri con strumenti digitali 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sa usare semplici strumenti di storytelling autobiografico per narrarsi agli altri 2. Sa usare uno o due social network per 	<p>Attività di storytelling autobiografica per consolidare la propria immagine verso se stessi e verso gli altri</p>

e strategica rispetto agli scopi prefissati	<ul style="list-style-type: none"> • Uso dei social network: comunicazione, relazione, conflitto e netiquette • Blog • Mailing list • Chat e forum 	<p>comunicare con gli altri e crearsi una rete di rapporti positivi orientati anche alla gestione di attività comuni</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Sa creare e gestire un semplice blog in cui promuove contenuti culturali, ambientali ed economici 4. Sa usare mailing list, chat e forum orientandosi alla gestione di attività comuni 	<p>Uso di social network per creare comunicazione sociale orientata alla relazione</p> <p>Uso di blog, chat e forum per creare e gestire piccoli progetti condivisi nella promozione di valori culturali e ambientali</p>
Sviluppare un prodotto web	<ul style="list-style-type: none"> • Impresa tradizionale e Impresa digitale • Commercio tradizionale e E-commerce • Cataloghi elettronici e Vetrina di prodotti • Sito web • Servizi di pagamento • Logistica 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saper riconoscere le differenze tra imprese tradizionali e digitali e tra commercio tradizionale ed e-commerce 2. Saper realizzare con semplici software, anche in formato WebApp, cataloghi e vetrine di prodotti 3. Saper creare semplici siti web con cataloghi e vetrine usando software e WebApp automatizzate 	<p>Creazione di cataloghi e vetrine con Publisher open source</p> <p>Creazione di cataloghi con WebApp gratuite</p> <p>Creare semplici Home page con servizi gratuiti</p>
Comunicare in Digitale per promuovere valori e campagne sociali	<ul style="list-style-type: none"> • Key message e Key Value • Campagne sociali • Mailing list • Blog • Immagini, video, audio, musica, testo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sa confezionare comunicazioni efficaci valorizzando i Key Value e i Key message rispetto ai target 2. Sa integrare vari canali comunicativi per creare messaggi digitali efficaci per campagne sociali e valoriali 3. Sa usare i social network per promuovere un evento e diffonderne i valori (es. con le invasioni digitali) 	<p>Creare piccole campagne di sensibilizzazione sociale all'interno della scuola e del proprio quartiere usando estesamente i mezzi digitali</p> <p>Creare campagne social integrando efficacemente più canali contemporaneamente e più media</p> <p>Creare e realizzare forme di "Guerilla marketing" integrando il piano reale e quello digitale</p>

COMPETENZA “SVILUPPO DEL BUSINESS”

La competenza dello sviluppo del business nella scuola secondaria di primo grado è ambiziosa quanto sfidante e deve far leva sulle spinte pre-adolescenziali all’esplorazione del mondo, all’intraprendenza e all’avvio della creazione di un progetto di vita personale.

Essa si articola in:

- ❖ Elaborazione di un Business Plan;
- ❖ Pianificazione e programmazione delle attività;
- ❖ Leadership e interdipendenza.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO			
Competenza Chiave	SVILUPPO DEL BUSINESS		
Competenze specifiche	Conoscenze	Abilità	Ipotesi di attività didattica
Elaborazione di un Business Plan	<ul style="list-style-type: none"> • Bisogni sociali e le attività economiche • Domanda – Offerta • Idea di business • Clienti, Fornitori, Produttori • Costi di produzione, pubblicitari e vendita • Elementi di un business plan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprende e spiega con padronanza i concetti tipici di un business plan semplificato 2. Sa creare in gruppo una semplice idea di business e valutarla confrontandosi con i dati reperibili sul territorio o online 3. Sa individuare il target (cliente) con l’uso di semplici questionari 4. Sa elaborare un piano di marketing e di comunicazione 	<p>Creazione in gruppo di una idea di valore usando il brainstorming</p> <p>Rilevazione delle potenzialità/criticità presenti sul territorio rispetto al proprio progetto</p> <p>Creare le liste dei potenziali tipi di clienti</p> <p>Elabora un Business Model Canvas semplificato</p> <p>Curare campagne di marketing a scuola e nel proprio quartiere</p>
Pianificazione e programmazione delle attività	Pianificazione dei contenuti (obiettivi, risultati e prodotti, indicatori di qualità e monitoraggio)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sa pianificare i contenuti del progetto/attività 2. Sa promuovere e coordinare una struttura in funzione degli obiettivi del progetto/attività 3. Sa interagire nel gruppo di lavoro assumendo i ruoli che le diverse situazioni richiedono 	<p>Compilare semplici schedule di pianificazione del piano di lavoro di un progetto (piani di lavoro ad albero)</p>

	<p>Pianificazione dell'organizzazione (strutturazione attività, ruoli, coordinamento incarichi, tempi, fasi, programmi, ecc.)</p> <p>Pianificazione dell'interazione tra gli attori (formazione dei gruppi, obiettivi, valori e principi del gruppo, leadership e gestione dei contrasti)</p> <p>Pianificazione finanziaria e amministrativa (costi e risorse, accordi, sistemi di rendicontazione finanziaria e sociale)</p>	<p>4. Sa pianificare e gestire le risorse finanziarie del progetto e sa rendicontarne gli esiti anche sul piano sociale</p>	<p>Compilare un diagramma di Gantt</p> <p>Compilare le tabelle delle attività</p> <p>Compilare semplici schede finanziarie ed economiche</p> <p>Creare percorsi di rendicontazione sociale degli output</p>
<p>Leadership</p>	<p>Le dieci caratteristiche di un leader:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Senso di responsabilità • Capacità di coinvolgere ed entusiasmare • Capacità di raggiungere una meta coinvolgendo altri • Convinzione delle proprie idee • Credibilità e coerenza • Capacità di ascolto • Capacità di gestire e far crescere i collaboratori • Flessibilità e adattabilità 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Maturare la capacità di assumersi la responsabilità delle azioni intraprese 2. Attitudine a coinvolgere con l'esempio e a stimolare le energie costruttive presenti negli altri 3. Saper creare un senso di appartenenza del gruppo e saper mediare la condivisione di valori e obiettivi comuni 4. Guidare gli altri con la propria competenza rispetto agli obiettivi del gruppo 5. Sviluppare capacità di adattamento, flessibilità e resilienza per superare le difficoltà incontrate 6. Saper stimolare nel gruppo l'attitudine ad assumere decisioni ponderate e condivise 	<p>Giochi di ruolo per sperimentare i vari ruoli operanti in un gruppo</p> <p>Giochi finalizzati a far crescere l'interdipendenza tra i componenti del gruppo</p> <p>Attività di speaking in pubblico</p> <p>Gestione situazioni contraddittorie</p>

	<p>a situazioni e ambienti</p> <ul style="list-style-type: none">• Capacità di prendere una decisione• Capacità di creare una cultura comune di gruppo		
--	---	--	--

COMPETENZA “RESPONSABILITÀ SOCIALE”

La Responsabilità Sociale d’Impresa (RSI) è quella competenza che ha come principi guida cinque elementi essenziali, che permettono di migliorare la competitività di un’organizzazione.

Gli elementi essenziali della RSI sono:

- ❖ **Sostenibilità**: uso consapevole ed efficiente delle risorse ambientali in quanto beni comuni, capacità di valorizzare le risorse umane e contribuire allo sviluppo della comunità locale in cui l’azienda opera, capacità di mantenere uno sviluppo economico dell’impresa nel tempo.
- ❖ **Volontarietà**: come azioni svolte oltre gli obblighi di legge.
- ❖ **Trasparenza**: ascolto e dialogo con i vari portatori di interesse diretti e indiretti d’impresa.
- ❖ **Qualità**: in termini di prodotti e processi produttivi.
- ❖ **Integrazione**: visione e azione coordinata delle varie attività di ogni direzione e reparto, a livello orizzontale e verticale, su obiettivi e valori condivisi.

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO			
Competenza Chiave	RESPONSABILITÀ SOCIALE		
Competenze specifiche	Conoscenze	Abilità	Ipotesi di attività didattica
Sa riconoscere e interpretare in autonomia il problema del consumo delle risorse	<ul style="list-style-type: none"> • Ambiente sociale e naturale • Il problema del consumo delle risorse • Il rapporto tra generazioni e l’eredità delle risorse 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saper individuare le risorse naturali e sociali del territorio di riferimento 2. Saper valutare gli effetti del consumo eccessivo delle risorse nel proprio territorio e nel mondo 3. Comprendere e saper argomentare sul rapporto etico tra le generazioni dei padri e dei figli 	<p>Ricerche e analisi (con grafici, infografiche e multimedia) sul consumo delle risorse nel proprio territorio</p> <p>Confronto con imprenditori locali sui temi dell’utilizzo delle risorse (inquinamento, rigenerazione del patrimonio naturale, sostenibilità nel lungo periodo, ecc.)</p>

<p>Comprende e argomenta positivamente i grandi temi dello sviluppo contemporaneo dell'economia globalizzata</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Economia tradizionale ed economia globalizzata • Agenda 2030 • I valori della mondialità • Rischi e opportunità dell'economia globalizzata 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saper individuare le caratteristiche peculiari dell'economia tradizionale e di quella globalizzata 2. Conoscere e interiorizzare i valori che ispirano le attività dell'Agenda 2030 3. Saper individuare i rischi e le opportunità presenti nei processi di globalizzazione 	<p>Storytelling digitale che evidenzia i principali cambiamenti occorsi nel passaggio dall'economia tradizionale a quella globalizzata</p>
<p>Comprende e argomenta con autonomia sulla responsabilità sociale dell'impresa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Impresa • Profitto • Responsabilità sociale • Territorio • Immagine sociale • Trasparenza 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprende struttura e finalità di una impresa 2. Sa valutare la coerenza tra il profitto e l'etica d'impresa 3. Riconosce rischi e vantaggi per un territorio 	<p>Sa ideare in gruppo questionari da somministrare ad imprenditori, rappresentanti delle istituzioni e associazioni.</p>
<p>Cooperazione e Legalità</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere il valore della cooperazione tra persone nell'individuazione di soluzioni comuni che siano coerenti con un sistema di regole condivise. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. È in grado di comprendere il valore della cooperazione tra persone nell'individuazione di soluzioni comuni che siano coerenti con un sistema di regole condivise. 	<p>Attività offline in aula del gioco interattivo dal titolo "I problemi più importanti" che ha lo scopo di esplorare alcune tipiche dinamiche del lavoro di gruppo in una situazione dinamica.</p>
<p>Sa riconoscere e interpretare in autonomia il problema del consumo delle risorse</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ambiente sociale e naturale • Il problema del consumo delle risorse • Il rapporto tra generazioni e l'eredità delle risorse 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Saper individuare le risorse naturali e sociali del territorio di riferimento 5. Saper valutare gli effetti del consumo eccessivo delle risorse nel proprio territorio e nel mondo 6. Comprendere e saper argomentare sul rapporto etico tra le generazioni dei padri e dei figli 	<p>Ricerche e analisi (con grafici, infografiche e multimedia) sul consumo delle risorse nel proprio territorio</p> <p>Confronto con imprenditori locali sui temi dell'utilizzo delle risorse (inquinamento, rigenerazione del patrimonio naturale, sostenibilità nel lungo periodo, ecc.)</p>

SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO

A tutti coloro che si apprestano ad entrare nel mercato del lavoro e agli studenti al termine del proprio percorso formativo, per come emerge dai rapporti l'organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economico (OCSE), viene richiesta una forte propensione all'apprendimento continuo, al fine di rispondere alla continua evoluzione delle professioni richieste.

A prescindere dal settore di riferimento, pertanto, è di assoluta importanza la verticalizzazione delle competenze digitali (Big Data, Internet delle cose, Cybersecurity, Robotica o Intelligenza Artificiale).

In conformità al piano nazionale "Industria 4.0", il processo di sviluppo di una nuova economia, basata sulla conoscenza e sull'innovazione, deve partire dalla valorizzazione del capitale umano e dallo sviluppo di nuove skills su cui formare le risorse umane da inserire nei nuovi contesti lavorativi anche in considerazione del fatto che la futura e continua digitalizzazione renderà necessario possedere un mix sempre più articolato di competenze.

Un mix in cui skills di natura tecnologica viaggiano parallelamente con soft skills, quali pensiero critico, creatività e intelligenza emotiva, capacità di leadership e di gestione del cambiamento. Per far fronte a questo cambiamento epocale e costruire comprensione, sensibilità e senso critico nei confronti del fenomeno digitale nel suo complesso e favorire l'acquisizione di competenze digitali fondamentali per assicurare l'accesso dei disoccupati alle nuove istanze del mercato del lavoro e per riqualificare, dal punto di vista professionale, chi è uscito dallo stesso per skill-shortage , è opportuno progettare e realizzare un intervento formativo verticale per la diffusione della cultura e delle competenze digitali.

Attraverso il presente percorso si intende favorire l'affermazione di una nuova cultura digitale che, partendo dalla formazione in classe e facendo da ponte con il mercato del lavoro, contribuisca all'innalzamento dei profili tecnici operanti nelle imprese. Per rispondere ai fabbisogni del mercato del lavoro è necessario qualificare l'offerta formativa scolastica in termini di capacità di sviluppare competenze adeguate a supportare i processi di innovazione, sviluppo competitivo e di riposizionamento di singole imprese o di comparti/filiere.

La strategia da noi adottata evidenzia come lo sviluppo delle competenze scientifiche, tecnologiche, tecniche e professionali, nonché quelle relative alla sfera umana e relazionale, rappresentino un investimento negli ambiti/settori considerati rilevanti per le politiche di sviluppo e di crescita personale e professionale.

Si interverrà quindi sullo sviluppo delle competenze digitali che perseguono i seguenti obiettivi:

- ❖ aumentare la diffusione delle competenze digitali;
- ❖ aumentare il coinvolgimento delle aziende che operano nel settore dell'ICT nei percorsi di formazione;
- ❖ ridurre il mismatch tra competenze e skills richiesti dal mercato del lavoro e quelle offerte dai curricula scolastici;
- ❖ limitare la separazione tra i processi di istruzione e formazione e il sistema delle imprese;
- ❖ rafforzare la qualità e l'efficacia dell'offerta formativa attraverso lo sviluppo di azioni di valutazione delle performance in termini di esiti formativi e occupazione, nonché di azioni.

COMPETENZA “TEAM WORKING”

Con il termine “team working” si intende la capacità di mettere in pratica strategie e modalità specifiche per sfruttare al meglio le competenze dei membri di un gruppo per raggiungere obiettivi condivisi.

La parola chiave nel team working è quindi “sinergia”: la redditività di un processo organizzativo dipende fortemente dalle strategie di lavoro messe in campo dall'intera squadra per creare un “legame” efficace tra le competenze dei singoli membri del gruppo.

SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO			
Competenza Chiave	TEAM WORKING		
Competenze specifiche	Conoscenze	Abilità	Ipotesi di attività didattica
Comunicare in una società globale	<p>Conoscere le caratteristiche dell'informazione nella società contemporanea e dei mezzi di informazione classici e multimediali</p> <p>Elementi generali di comunicazione verbale e non verbale</p>	<p>Sa relazionare in modo adeguato con ambiente fisico, tecnico e sociale</p> <p>Sa confrontarsi con gli altri ascoltando e rispettando diversi punti di vista</p> <p>Sa individuare le proprie modalità comunicative e di comportamento prevalenti nelle diverse situazioni</p> <p>E' capace di passare dal linguaggio naturale al linguaggio simbolico/formale e viceversa</p> <p>E' in grado di tradurre, interpretare e distinguere i diversi modi di leggere la realtà</p>	<p><i>Le attività didattiche proposte hanno l'obiettivo di far acquisire trasversalmente le diverse competenze specifiche. In particolare, in merito al “Team working” sono state realizzate le seguenti attività:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Moodle • 2 lesson plans (da applicare direttamente nelle classi): <ul style="list-style-type: none"> - <i>La Royal Family inglese: quotidiani e riviste a caccia di scoop</i> - <i>L'abuso di Internet</i>

<p>Affrontare situazioni problematiche attraverso tecniche di problem solving</p>	<p>Conoscere la definizione formale di problema</p> <p>Classificare le varie tipologie di problemi</p> <p>Conoscere le strategie risolutive più utilizzate</p> <p>Conoscere le varie fasi del problem solving</p> <p>Acquisire la definizione e le caratteristiche di algoritmo</p> <p>Conoscere la simbologia dei diagrammi di flusso</p>	<p>Sa selezionare e definire un problema avvalendosi di tecniche e metodologie specifiche</p> <p>Sa individuare le informazioni necessarie per poi raccogliere i dati</p> <p>Sa elaborare soluzioni alternative e selezionare quella più adatta nelle singole situazioni</p> <p>Sa sviluppare piani di attuazione</p> <p>Sa definire gli obiettivi desiderati elaborando e monitorando i risultati</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Trello • Problem solving
<p>Lavorare in co-working</p>	<p>Conoscere il valore delle regole e della responsabilità personale</p>	<p>E' in grado di inserirsi in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità</p> <p>Sa porre domande pertinenti per individuare e affrontare problemi/problematiche partendo dalla propria esperienza e sfruttando gli strumenti offerti dai mezzi di comunicazione e dai testi</p> <p>Partecipa attivamente a giochi sportivi e non, organizzati anche in forma di gara, collaborando con gli altri, accettando la sconfitta, rispettando le regole, accettando la diversità, manifestando senso di responsabilità</p>	
<p>Socializzare e</p>	<p>Riconoscere il significato di</p>	<p>Sa interagire in gruppo</p>	

<p>condividere</p>	<p>gruppo e di comunità</p> <p>Riconoscere il significato dei concetti di diritto, dovere, di responsabilità di identità, di libertà</p> <p>Riconoscere il significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto</p> <p>Conoscere le diverse forme di democrazia nella scuola</p> <p>Conoscere le varie strutture presenti sul territorio atte a migliorare e offrire servizi utili alla cittadinanza;</p>	<p>Comprende i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità</p> <p>Sa gestire la conflittualità, contribuendo alla realizzazione di attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri</p> <p>Si assume ruoli specifici portando a termine i compiti assegnati</p> <p>Sa prestare effettivo aiuto a compagni e persone in difficoltà</p>	
<p>Consapevolezza di sé</p>	<p>Conoscere le life skills</p> <p>Apprendere elementi della comunicazione efficace</p> <p>Comprendere la prosocialità</p> <p>Gestione delle emozioni</p>	<p>Sa riconoscere le proprie risorse, le proprie aree deboli, i propri bisogni e i propri desideri.</p> <p>Sa attuare la comunicazione efficace e instaurare relazioni efficaci.</p> <p>Sa essere resiliente.</p> <p>Acquisire un’ottica di pensiero circolare e non giudicante nei confronti dell’altro.</p> <p>Sa riconoscere le proprie ed altrui emozioni</p>	<p>Attività offline in aula gioco interattivo “Come ci vedono gli altri e...noi stessi” con l’obiettivo di osservare e prendere coscienza delle proprie risorse e dei propri punti deboli.</p> <p>Attività offline in aula gioco interattivo” Gioco degli insiem” con l’obiettivo di scoprire ed esporre i propri stati d’animo e prendere coscienza della reattività individuale alle diverse situazioni</p> <p>Attività offline in aula gioco interattivo “Fondare una ditta” per sperimentare il lavorare in team e prendere decisioni per un obiettivo comune.</p>

COMPETENZA “COMUNICAZIONE”

Con competenza chiave “Comunicazione” si intende la conoscenza, la pianificazione, la gestione e l’analisi dei processi di interazione e scambio di informazioni tra individui, in particolare tra soggetti che lavorano e agiscono in un medesimo contesto che può essere allo stesso modo uno spazio classe o un’azienda.

In questo caso saper comunicare significa contribuire efficacemente, creare sinergie, favorire la motivazione delle persone e la condivisione dei saperi e delle conoscenze all’interno del gruppo. Chi raggiunge tale competenza sarà in grado di valutare tempi, modalità, target, strumenti e contenuti dei messaggi monitorando al contempo l’impatto sui destinatari.

E’ la competenza tipica dei “leader” che devono essere in grado di spiegare in modo chiaro e sintetico ai compagni/dipendenti i propri obiettivi e le necessità organizzative. I leader devono padroneggiare tutte le forme di comunicazione, comprese conversazioni individuali, dipartimentali e complete, nonché comunicazioni tramite telefono, e-mail e social media.

SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO			
Competenza Chiave	COMUNICAZIONE		
Competenze specifiche	Conoscenze	Abilità	Ipotesi di attività didattica
Produrre contenuti diversificati	<p>Conoscere piattaforme per la produzione e l’editing di video</p> <p>Conoscere piattaforme per la produzione e l’editing di immagini</p>	<p>Sa utilizzare piattaforme per lo streaming open source come ad esempio OBS (Open Broadcaster Software)</p> <p>Sa utilizzare il software GIMP 2.0 per la gestione della grafica delle immagini.</p>	Attività didattiche in via di realizzazione
Utilizzare i social network in maniera	Avere dimestichezza con le piattaforme social, il web 2.0 e i social network in generale (Blog, Facebook,	<p>Sa creare un curriculum su Linked-in</p> <p>Sa attuare opportune strategie per espandere la propria rete</p>	

<p>opportuna</p>	<p>Twitter, Google+, LinkedIn, canali You Tube ecc.)</p> <p>Scrivere e argomentare</p> <p>Utilizzare Facebook in relazione alle funzionalità legate al business</p> <p>Conoscere il funzionamento dei principali social media e le funzionalità legate al business</p>	<p>Sa effettuare una prima iscrizione a Facebook</p> <p>Sa gestire una pagina business per una azienda</p> <p>Sa effettuare una prima iscrizione a Instagram</p>	
<p>Sviluppare un prodotto web</p>	<p>Comprendere l'evoluzione del web e le possibilità offerte per l'organizzazione e la creazione di un'impresa digitale</p> <p>Capacità di implementare un sito web utilizzando la piattaforma CMS Wordpress e JOOMLA</p> <p>Capacità di utilizzare le tecniche Seo (Search Engine Optimization) di base</p>	<p>Comprende e sa sfruttare le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie a favore dello sviluppo di impresa</p> <p>È in grado di creare in autonomia un sito web gestendone i contenuti in maniera opportuna.</p>	

COMPETENZA “SVILUPPO DEL BUSINESS”

Individuare e creare nuove opportunità e iniziative economiche e commerciali, per incrementare la produzione e i guadagni di un'azienda sono gli obiettivi verso cui tende la competenza “Sviluppo del business” che include una serie di aspetti che vanno dal marketing alla comunicazione d'impresa.

In particolare, nel suo percorso, lo studente deve essere guidato affinché sia in grado di:

- ❖ Ricercare e valutare le fonti di ricavo o di investimento più efficaci (Risk Management);
- ❖ Identificare nuove possibili relazioni e collaborazioni con altre imprese o enti;
- ❖ Esaminare le tendenze di mercato nel settore in cui opera l'azienda, cercando di intervenire in anticipo sulle azioni della concorrenza;
- ❖ Sviluppare nuovi prodotti seguendone l'intero processo di creazione e commercializzazione (dall'ideazione, alle proposte commerciali, all'effettiva vendita);
- ❖ Elaborare modelli di business;
- ❖ Lavorare efficacemente in un team;
- ❖ Creare e mantenere positive relazioni interpersonali.

SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO			
Competenza Chiave	SVILUPPO DEL BUSINESS		
Competenze specifiche	Conoscenze	Abilità	Ipotesi di attività didattica
Elaborazione di un Business Plan	<p>Conosce le fasi dello studio di fattibilità</p> <p>Riconosce le potenzialità di una corretta comunicazione</p>	<p>Sa sviluppare una corretta analisi del territorio</p> <p>Sa sviluppare un efficace business plan</p> <p>Sa impostare le varie parti di un business plan</p>	Attività didattiche in via di realizzazione
Pianificazione e programmazione delle attività	Conosce le fasi di gestione dell'azienda attraverso le quali vengono individuati gli strumenti	Sa organizzare le tempistiche e delle varie attività necessarie per portare a termine un progetto entro le scadenze prefissate	

	e le azioni da intraprendere per la realizzazione degli obiettivi fissati	Sa programmare azioni e strategie di breve termine	
Leadership	<p>Possedere competenze e conoscenze e lavorare in progress per rafforzare le stesse</p> <p>Saper coinvolgere i propri collaboratori nell'affrontare percorsi di crescita complessi ma avvincenti</p>	<p>Riesce a gestire i team e a creare un gruppo di lavoro motivato ed efficiente</p> <p>Sa condividere la propria vision affinché sia perseguita dall'organizzazione</p> <p>Sa elaborare e proporre soluzioni all'organizzazione;</p>	
Gestione dei rischi	Conosce tecniche di analisi dei rischi	<p>Sa prevedere eventuali rischi per lo sviluppo del progetto ed è in grado di gestirli</p> <p>Sa individuare opportune strategie di problem solving</p> <p>Sa individuare e creare nuove competenze</p>	

COMPETENZA “RESPONSABILITÀ SOCIALE”

La Responsabilità Sociale d’Impresa (RSI) è l’applicazione dei principi di:

- ❖ **Sostenibilità:** uso consapevole ed efficiente delle risorse ambientali in quanto beni comuni, capacità di valorizzare le risorse umane e contribuire allo sviluppo della comunità locale in cui l’azienda opera, capacità di mantenere uno sviluppo economico dell’impresa nel tempo.
- ❖ **Volontarietà:** come azioni svolte oltre gli obblighi di legge.
- ❖ **Trasparenza:** ascolto e dialogo con i vari portatori di interesse diretti e indiretti d’impresa.
- ❖ **Qualità:** in termini di prodotti e processi produttivi.
- ❖ **Integrazione:** visione e azione coordinata delle varie attività di ogni direzione e reparto, a livello orizzontale e verticale, su obiettivi e valori condivisi.

La reputazione sta entrando in modo sempre più marcato nelle logiche strategiche aziendali di cui l’impresa non può non considerarne l’importanza.

L’attitudine alla positiva risoluzione di problematiche etiche, sociali ed ambientali sarà percepita all’esterno come una misura credibile della gestione aziendale e quindi come fattore di maggior competitività in un mercato in cui il consumatore è sempre più attento.

È bene che gli studenti riflettano con attenzione sulle conseguenze etiche e sociali di un progetto e/o un’idea imprenditoriali impegnandosi per conoscerne l’impatto ambientale e sociale.

SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO			
Competenza Chiave	RESPONSABILITÀ SOCIALE		
Competenze specifiche	Conoscenze	Abilità	Ipotesi di attività didattica
Cultura d’impresa orientata alla responsabilità sociale d’impresa	Consapevolezza del bisogno di innovazione trasversale nelle imprese per mantenere la	Saper riflettere sulla crescente domanda di qualità, in termini di processi, prodotti, servizi, relazioni, da parte di consumatori - clienti, dipendenti, fornitori, enti locali, mondo finanziario,	Attività offline in aula del gioco interattivo “Il dilemma del prigioniero” per evidenziare e riflettere sullo spirito di competitività che esiste nelle relazioni interpersonali e sociali.

<p>(RSI)</p>	<p>competitività nel tempo</p> <p>Concetti di base riguardanti RSI</p>	<p>società civile</p> <p>Saper riflettere ed individuare delle strategie che rispondano alla necessità di innovazione</p> <p>Saper valorizzare il marchio non più solo in termini di prodotto, ma di cultura e reputazione d'impresa</p> <p>Saper riflettere sull'elemento distintivo e di credibilità verso il consumatore e fattore di maggiore competitività</p> <p>Saper sviluppare strategie per distinguersi strategicamente dai concorrenti per una migliore reputazione, sia in termini di prestazioni commerciali che di prestazioni sociali</p> <p>Saper valorizzare fattori come la crescita intellettuale, professionale, relazionale di dipendenti e collaboratori (Capitale Sociale d'Impresa), considerati elementi determinanti per il successo d'impresa nel tempo</p>	<p>Attività offline in aula gioco "Cittadini" per orientare verso scelte improntate alla sostenibilità e alla legalità.</p>
---------------------	--	---	---

METODOLOGIE

Di seguito descriviamo le metodologie che si intende adottare.

Le tematiche oggetto del curriculum si prestano bene a metodologie didattiche tradizionali e innovative.

Il nostro progetto prevede una ampia apertura alle metodologie di ultima generazione, più nel dettaglio:

- ❖ Flipped Classroom: ben supportata dall'ambiente di apprendimento che si sta pensando di realizzare e del quale si fornisce un primo prototipo in questo rilascio della Fase 2.
- ❖ Project Based Learning: applicandolo ad esempio creando squadre composte da tre o più studenti che lavorino ad un progetto di ricerca per un periodo che va dalle tre alle otto settimane, mettendo ogni studente in una condizione di studente- lavoratore, in cui impara a collaborare, a pensare in modo critico, a comunicare efficacemente sia oralmente che per iscritto, ed apprende i valori del lavoro etico invece di seguire le norme ed i concetti del percorso formativo standard.
- ❖ Business Game e Role Playing: con particolare attenzione per la competenza del Team Working, l'idea è di introdurre gamification di tipo Web in Basket (impersonarsi nel ruolo di Team Leader/Project Manager e gestire casi simulati ma significativamente vicini alla realtà); per tale attività si pensa di utilizzare competenze e strumenti messi a disposizione dai partner esterni di progetto e/o sfruttando piattaforme open source da individuare. Altro strumento da utilizzare sarà il Game realizzato dagli studenti dell'IIS "COSTANZO" (uno degli Istituti scriventi), di tipo multidisciplinare e configurabile per ogni ordine e grado, denominato "Trivial for School" (www.trivialforschool.it).
- ❖ Learning by Doing: ciò su cui si punta in questo curriculum non è soltanto il Learning by Doing, ma anche Learning by Thinking; la strategia migliore è l'apprendere attraverso il fare, attraverso l'operare, attraverso le azioni, ma in maniera consapevole.
- ❖ Peer tutoring: attivare un passaggio "spontaneo" di conoscenze, esperienze, emozioni da alcuni studenti ad altri è risultato un metodo vincente nei nostri Istituti; tale metodo ha consentito di curare e valorizzare le eccellenze e allo stesso tempo migliorare le competenze di chi è rimasto indietro. Sarà sicuramente una metodologia sulla quale si punterà anche nella fase realizzativa del progetto.
- ❖ Didattica laboratoriale: in Istituti come quelli scriventi la presente proposta, la didattica laboratoriale è un MUST da molto tempo; essi sono stati dotati già da diversi anni di laboratori di Robotica Educativa, Coding, Stampa 3D, Droni, schede Arduino e tali strumentazioni sono alla base delle attività mirate sia al problem solving ed allo sviluppo del pensiero computazionale, sia alla acquisizione di abilità e competenze fondamentali per la fase di orientamento e addirittura di inserimento nel mercato del lavoro;
- ❖ Didattica inclusiva: sarà pensata per l'integrazione, attraverso una intensa e articolata progettualità che prevede anche l'utilizzo della piattaforma proposta, ma valorizzando le professionalità interne e le risorse offerte dal territorio.

Riteniamo opportuno sottolineare nuovamente che nei nostri Istituti queste metodologie sono una buona pratica introdotta già da alcuni anni.

Il risultato di tale buona pratica sono i premi e riconoscimenti ottenuti negli ultimi anni (primo premio nella Sezione “Imprenditoria Digitale” nel Concorso indetto da AICA e Ufficio Scolastico Regionale vinto negli ultimi 2 anni scolastici).

CONTENUTI, ATTIVITÀ E PRATICHE DIDATTICHE

La presente proposta progettuale intende puntare moltissimo sui contenuti e sulla piattaforma, ed in tal senso l'idea alla base del progetto è il coinvolgimento di tutta la comunità che ruota intorno agli Istituti che stanno redigendo la presente proposta.

Si tratta sostanzialmente di proseguire l'impostazione data già da qualche anno per la realizzazione di alcune attività quali:

- La realizzazione di APP finalizzate alla fruizione di contenuti;
- La realizzazione di GIOCHI nuovi e la industrializzazione di prototipi già in essere realizzati negli anni precedenti (vedere ad esempio il sopracitato www.trivialforschool.it);
- La realizzazione di VIDEO LEZIONI in formato pillole, disciplinari e multidisciplinari, che possano favorire, migliorare, ma soprattutto facilitare l'applicazione della flipped classroom. Il tutto verrà implementato come Canale YouTube OUR GYM in cui i singoli video saranno attività di studio all'interno dell'Ambiente di Apprendimento OUR GYM;
- La realizzazione di PODCAST: si pensa di utilizzare l'APP SPREAKER STUDIO per realizzare pillole di contenuti MP3 da ascoltare a casa, facendo jogging, in treno o in pulmann mentre si va o si torna da scuola; il tutto da realizzare insieme agli studenti in maniera ludica (vedere ad esempio i PODCAST realizzati nel corso del progetto di alternanza scuola lavoro "CORAZZO NEL CUORE": andando su <http://www.corazzoapp.info/> e selezionando il menu "RISORSE");
- La realizzazione di e-book tematici: esistono diverse soluzioni open source a supporto della realizzazione di e-book; saranno sperimentate le migliori previo scouting sul web di quanto disponibile.
- La progettazione e realizzazione di contenuti digitali a supporto delle singole discipline su argomenti che dovranno facilitare l'acquisizione di competenze in ambito "Imprenditoria Digitale".

Parallelamente tutti questi contenuti andranno a "popolare" il repository dell'"ambiente Didattico OUR GYM", facendolo divenire un riferimento per il patrimonio di conoscenze degli Istituti, e andandosi ad affiancare al repository delle "Unità di Apprendimento" già in essere presso l'Istituto di Istruzione Superiore "COSTANZO".

Un vero e proprio sistema di Knowledge Management, non solo una piattaforma di e-learning: questo è l'obiettivo fondamentale del progetto.

Un curriculum sull'"Imprenditoria Digitale" per avere successo non può però prescindere dal coinvolgimento di Aziende e Professionisti del settore, per questo motivo saranno pensate una serie di attività del seguente tipo:

- ❖ Intervento di esperti e professionisti nel campo del digitale: attività mirate alla formazione (degli studenti ma anche dei docenti stessi) sulla comunicazione online, il web e social marketing, avvio di startup, comunicare e valorizzare la propria idea imprenditoriale (realizzazione di un Pitch, etc...), e molti altri argomenti tra i quali quelli attinenti la responsabilità sociale di impresa.

- ❖ Workshop tematici sugli argomenti esposti al punto precedente.
- ❖ Uscite sul territorio e visite aziendali.

Tutte attività queste che saranno inserite in piattaforma all'interno dei vari percorsi didattici e per le quali gli studenti saranno soggetti a valutazione.

ARTICOLAZIONE DELLE CLASSI E DEI GRUPPI CLASSE

Per un miglior conseguimento delle competenze la programmazione comprenderà attività scolastiche di integrazione anche a carattere interdisciplinare, organizzate per gruppi di alunni della stessa classe o di classi diverse (classi aperte), ed iniziative di sostegno, anche allo scopo di realizzare interventi individualizzati in relazione alle esigenze dei singoli alunni, con particolare attenzione agli alunni con handicap.

Le attività si svolgeranno periodicamente in sostituzione delle normali attività didattiche e fino ad un massimo di 160 ore nel corso dell'anno scolastico, con particolare riguardo al tempo iniziale e finale del periodo delle lezioni, secondo un programma di iniziative di integrazione e di sostegno che saranno elaborate nel progetto finale.

Esse saranno attuate dai docenti delle classi nell'ambito dell'orario complessivo settimanale degli insegnamenti stabiliti per ciascuna classe, con il supporto, dove previsto, di Esperti Esterni o Tutor appositamente designati.

A tal fine le istituzioni scolastiche potranno adottare opportune forme di flessibilità quali l'articolazione modulare di gruppi di alunni provenienti dalla stessa o da diverse classi o da diversi anni di corso, coerentemente con le competenze specifiche previste nel curriculum "Imprenditoria Digitale" per ogni ordine di scuola (Primaria, Secondaria di I Grado e Secondaria di II Grado).

Pertanto il metodo delle classi aperte prevedrà anche "classi" che di tanto in tanto, con frequenza più o meno assidua, verranno aperte per costituire gruppi di alunni provenienti da classi parallele oppure da classi verticali, ciascuno dei quali:

- ❖ dovrebbe perseguire particolari obiettivi (diversi da quelli che debbono perseguire tutti gli alunni della classe);
- ❖ oppure segue percorsi di apprendimento diversificati in base ai livelli, ai ritmi ed agli stili di apprendimento degli alunni che fanno parte del gruppo.

Ovviamente, nella formazione delle classi, sarà opportuno che vengano rispettati, per quanto possibile, i criteri della continuità educativa, tenendo presenti i precedenti raggruppamenti degli alunni, al fine di salvaguardare la continuità dei rapporti sociali degli alunni.

Non sono inoltre esclusi laboratori pomeridiani.

STRUMENTI

Nel seguente paragrafo indichiamo gli strumenti (arredi, dispositivi) per la presentazione e la fruizione dei contenuti previsti.

Nella logica di Innovazione che è insita nei contenuti del curriculum la lezione frontale può avere senso solo in continuità e complementarità con altri momenti didattici che possono richiedere attività individuali o da svolgere in gruppi di pari, di piccole o medie dimensioni, restituzioni e presentazioni in plenaria, discussione e brainstorming.

È chiaro che questa varietà di azioni non può essere ospitata nella classe tradizionale che tutti conosciamo.

È per questo ed altri motivi che già in passato e a maggior ragione nell'ambito della presente proposta abbiamo deciso di ripensare gli ambienti interni della scuola a partire dalla condivisione dei principi ispiratori descritti nel Manifesto per l'Innovazione, declinati in una serie di proposte operative (le "idee per l'innovazione", http://avanguardieeducative.indire.it/wp-content/uploads/2014/10/schede_idee.pdf) nell'ambito dell'iniziativa Avanguardie educative di Indire.

Il Manifesto è organizzato in sette orizzonti:

1. Trasformare il modello trasmissivo della scuola.
2. Sfruttare le opportunità offerte dalle ICT e dai linguaggi digitali per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare.
3. Creare nuovi spazi per l'apprendimento.
4. Riorganizzare il tempo del fare scuola.
5. Riconnettere i saperi della scuola e i saperi della società della conoscenza.
6. Investire sul "capitale umano" ripensando i rapporti (dentro/fuori, insegnamento frontale/apprendimento tra pari, scuola/azienda, ecc.).
7. Promuovere l'innovazione perché sia sostenibile e trasferibile.

L'orizzonte numero tre, in particolare, va ad insistere sugli ambienti di apprendimento declinando alcune proposte di innovazione che modificano il setting a partire dal cambiamento della didattica (spazio, tempo e didattica sono coordinate fortemente interconnesse tra loro).

L'idea è quella di potenziare gli ambienti didattici già allestiti nei FabLab e di intervenire anche nella rivisitazione di alcune aule per trasformarle in cosiddette "aule 3.0" in cui "sperimentare" metodologie e strumenti digitali proposti nel presente progetto.

Il nostro obiettivo è quello di addivenire ad un nuovo prototipo di aula che vada non solo oltre l'aula 2.0 (che poneva l'accento sull'integrazione delle tecnologie digitali nella didattica quotidiana), ma anche oltre l'aula 3.0 (che ha voluto estendere la riflessione alla dimensione spaziale). L'idea di un'aula 4.0 e di una didattica 4.0 sembra essere vincente: alcuni studi dimostrano i grandi vantaggi generati dalla didattica

collaborativa: gli studenti coinvolti mostrano un'evoluzione intellettuale significativamente superiore rispetto ai loro compagni che frequentano le lezioni frontali. Il potenziale delle tecnologie potrà concretizzarsi a pieno solo se utilizzate nell'ambito di una didattica attiva e dunque in un ambiente di apprendimento progettato per lo svolgimento di attività centrate sullo studente. Alcune impostazioni di setting unitamente all'introduzione di tecnologie di video comunicazione a distanza potrebbero facilitare la creazione di gruppi classe contenenti studenti anche dislocati in ambienti distanti tra loro con il vantaggio di

- ❖ facilitare la partecipazione anche a chi per motivi personali non è presente in classe (ad esempio per malattie temporaneamente bloccanti);
- ❖ ottimizzare le attività affidate a esperti esterni e tutor.

Ciò consentirebbe di investire e fare sperimentazione anche sugli altri orizzonti del Manifesto.

PROVE, VERIFICHE E VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

In questo capitolo vengono descritti le tipologie di prove, i modelli di valutazione e le modalità di mappatura.

TIPOLOGIE DI PROVE

L'ambiente di apprendimento pensato si basa su una configurazione del sistema open source di e-learning denominato MOODLE.

Esso è una piattaforma aperta che consente di automatizzare alcuni processi di valutazione delle prove fino alla generazione della certificazione delle competenze acquisite con rilascio di un BADGE.

Ciò consente di pensare le attività didattiche senza alcuna limitazione in termini di tipologie di prove da approntare, e che potranno pertanto spaziare da prove autentiche, a prove tradizionali fino ad arrivare a prove di autovalutazione.

LIVELLI DI PADRONANZA E GRIGLIE DI VALUTAZIONE

La seguente rubrica valutativa è stata adottata per analizzare le diverse dimensioni cognitive e i processi di elaborazione che sottintendono all'acquisizione delle competenze descritte in questo curriculum.

Il termine "rubrica" deriva dalla parola latina *ruber* che si riferisce all'uso della terra rossa (successivamente inchiostro rosso) per segnare qualcosa di significativo. Rappresenta infatti uno strumento importante che aiuta a coniugare oggettività, soggettività ed intersoggettività. Si basa su una tabella contenente l'individuazione della dimensione dell'intelligenza che si intende valutare, i criteri di valutazione, una scala graduata, i descrittori per ciascun grado con lo scopo di illustrare il progresso verso la competenza.

La rubrica rende possibile la condivisione tra i diversi attori, in primo luogo docenti e allievi, di criteri di descrizione dei risultati di apprendimento. Può essere utilizzata dall'allievo, insieme ai diari di bordo, per autovalutarsi/esprimere il suo punto di vista.

RUBRICA

DIMENSIONI DELLA INTELLIGENZA	CRITERI	FOCUS DELL'OSSERVAZIONE		PUNTEGGIO
Relazionale, affettiva e motivazionale	Comunicazione e socializzazione di esperienze e	91-100	L'allievo ha un'ottima comunicazione con i pari, socializza esperienze e saperi interagendo attraverso l'ascolto attivo ed arricchendo-riorganizzando le proprie idee in modo dinamico	

	conoscenze	76-90	L'allievo comunica con i pari, socializza esperienze e saperi esercitando l'ascolto e con buona capacità di arricchire-riorganizzare le proprie idee	
		61-75	L'allievo ha una comunicazione essenziale con i pari, socializza alcune esperienze e saperi, non è costante nell'ascolto	
		< 60	L'allievo ha difficoltà a comunicare e ad ascoltare i pari, è disponibile saltuariamente a socializzare le esperienze	

DIMENSIONI DELLA INTELLIGENZA	CRITERI	FOCUS DELL'OSSERVAZIONE		PUNTEGGIO
Sociale	Cooperazione e disponibilità ad assumersi incarichi e a portarli a termine	91-100	Nel gruppo di lavoro è disponibile alla cooperazione, assume volentieri incarichi, che porta a termine con notevole senso di responsabilità	
		76-90	Nel gruppo di lavoro è discretamente disponibile alla cooperazione, assume incarichi, e li porta a termine con un certo senso di responsabilità	
		61-75	Nel gruppo di lavoro accetta di cooperare, portando a termine gli incarichi con discontinuità	
		< 60	Nel gruppo di lavoro coopera solo in compiti limitati, che porta a termine solo se sollecitato	
Pratica	Precisione e destrezza nell'utilizzo degli strumenti e delle tecnologie	91-100	Usa strumenti e tecnologie con precisione, destrezza e efficienza. Trova soluzione ai problemi tecnici, unendo manualità, spirito pratico a intuizione	
		76-90	Usa strumenti e tecnologie con discreta precisione e destrezza. Trova soluzione ad alcuni problemi tecnici con discreta manualità, spirito pratico e discreta intuizione	
		61-75	Usa strumenti e tecnologie al minimo delle loro potenzialità	
		< 60	Utilizza gli strumenti e le tecnologie in modo assolutamente inadeguato	

DIMENSIONI DELLA INTELLIGENZA	CRITERI	FOCUS DELL'OSSERVAZIONE		PUNTEGGIO
-------------------------------	---------	-------------------------	--	-----------

Cognitiva	Capacità di trasferire le conoscenze acquisite	91-100	Ha un'eccellente capacità di trasferire saperi e saper fare in situazioni nuove, con pertinenza, adattandoli e rielaborandoli nel nuovo contesto, individuando collegamenti	
		76-90	Trasferisce saperi e saper fare in situazioni nuove, adattandoli e rielaborandoli nel nuovo contesto, individuando collegamenti	
		61-75	Trasferisce i saperi e saper fare essenziali in situazioni nuove e non sempre con pertinenza	
		< 60	Usa saperi e saper fare acquisiti solo nel medesimo contesto, non sviluppando i suoi apprendimenti	

DIMENSIONI DELLA INTELLIGENZA	CRITERI	FOCUS DELL'OSSERVAZIONE		PUNTEGGIO
Della metacompetenza	Consapevolezza riflessiva e critica	91-100	Riflette su ciò che ha imparato e sul proprio lavoro cogliendo appieno il processo personale svolto, che affronta in modo particolarmente critico	
		76-90	Riflette su ciò che ha imparato e sul proprio lavoro cogliendo il processo personale di lavoro svolto, che affronta in modo critico	
		61-75	Coglie gli aspetti essenziali di ciò che ha imparato e del proprio lavoro e mostra un certo senso critico	
		< 60	Presenta un atteggiamento operativo e indica solo preferenze emotive (mi piace, non mi piace)	
Del problem solving	Autonomia	91-100	È completamente autonomo nello svolgere il compito, nella scelta degli strumenti e/o delle informazioni, anche in situazioni nuove e problematiche. È di supporto agli altri in tutte le situazioni	
		76-90	È autonomo nello svolgere il compito, nella scelta degli strumenti e/o delle informazioni. È di supporto agli altri	
		61-75	Ha un'autonomia limitata nello svolgere il compito, nella scelta degli strumenti e/o delle informazioni ed abbisogna spesso di spiegazioni integrative e di guida	
		< 60	Non è autonomo nello svolgere il compito, nella scelta degli strumenti e/o delle informazioni e procede, con fatica, solo se supportato	

GRADI DI PADRONANZA

Sono previsti 5 gradi di padronanza:

- ❖ Negativo: 5
- ❖ Parziale: 4
- ❖ Basilare: 3
- ❖ Intermedio: 2
- ❖ Elevato: 1

elevato: 1 <i>brillante aiuta il compagno e l'insegnante (ci mette qualcosa di più)</i>	9 - 10
intermedio: 2 <i>sveglio, linguaggio ricco, comprende tutto</i>	7,5 - 9
basilare: 3 <i>ci mette del tempo ma fa bene</i>	6 - 7,5
parziale: 4	4,5 - 6
negativo: 5	3 - 4,5

OURGYM: COME ALLENARSI NELLA NOSTRA PALESTRA DIGITALE

L'ambiente di apprendimento digitale pensato per il progetto può essere pensato come similitudine ad una Palestra (da qui il nome OUR GYM) in cui un aspirante "Imprenditore Digitale" può venire ad allenarsi per acquisire le competenze necessarie affinché possa essere in grado di mettere in piedi una strat up di successo.

La Palestra è implementata con MOODLE (ultima versione disponibile) ed è in grado di gestire i concetti di:

- ❖ QUADRO DI COMPETENZE: nella metafora rappresenta le possibili DISCIPLINE SPORTIVE di cui l'ATLETA vuole essere specialista (Centometrista, Sollevatore di pesi, etc ...);
- ❖ PIANO DI FORMAZIONE: nella metafora sono i PIANI DI ALLENAMENTO, ad essi sono associati le COMPETENZE acquisite alla fine del percorso;
- ❖ CORSI: nella metafora sono gli ATTREZZI da usare;
- ❖ MODULI/ATTIVITÀ: nella metafora sono le istruzioni dell'attrezzo ed i relativi ESERCIZI;
- ❖ BADGE: rappresenta l'obiettivo dell'atleta, la MEDAGLIA da appendere al collo in quella determinata DISCIPLINA.

Tornando al nostro curriculum per l'"Imprenditoria Digitale" possiamo raccontare in parallelo e per similitudine quanto segue:

- “
- 1) FRANCESCO ROSSI, che frequenta la QUINTA ELEMENTARE, vuole diventare un ESPERTO JUNIOR in TEAM WORKING;
 - 2) Per poterlo divenire si iscrive alla piattaforma OUR GYM e chiede l'accesso al PIANO DI FORMAZIONE "TEAM WORKING – LIVELLO BASE”;
 - 3) Una volta ottenuto l'approvazione e l'accesso al PIANO DI FORMAZIONE, potrà ACCEDERE ad un paniere di CORSI;
 - 4) Egli dovrà seguire ogni singolo CORSO studiandone i vari MODULI/ARGOMENTI e superando le varie PROVE che ciascuno di essi prevede;
 - 5) Quando avrà completato e superato con successo tutti i CORSI del PIANO DI FORMAZIONE, gli verrà attribuito in automatico il BADGE "TEAM WORKING LIVELLO BASE" relativo alla COMPETENZA "TEAM WORKING" del QUADRO DELLE COMPETENZE "IMPRENDITORIA DIGITALE per la SCUOLA PRIMARIA”.

Si rimanda l'approfondimento della piattaforma al documento "Un esempio rappresentativo dell'ambiente digitale"; è possibile inoltre accedere al prototipo della piattaforma dal sito www.ourgym.education).

ALLEGATO A: SCHEDA MODELLO PER GLI ALLENAMENTI (PIANO DI FORMAZIONE)

ESEMPIO DI SCHEDA

OMISSIS

ALLEGATO B: SCHEDA MODELLO PER LA SOTTO COMPETENZA

ESEMPIO DI SCHEDA

COMPETENZA: "Comunicare in una società globale "	
Ambiti di competenza generale: Team Working	Classi in cui sarà proposto classe seconda/terza
Indicare sinteticamente lo sviluppo del modulo	Management: Il modulo "Comunicare in una società globale" si propone il raggiungimento delle competenze fondamentali che permettano al futuro imprenditore 4.0 di acquisire gli elementi di base negli ambiti della comunicazione e delle nuove tecnologie. Partendo da un livello calibrato sui prerequisiti degli studenti e individuando precisi obiettivi, sono state delineate tre attività da poter presentare direttamente nell'ambiente educativo.
Attività/CORSI	CLASSE DI RIFERIMENTO: seconda/terza
	<ol style="list-style-type: none"> 1. A ROYAL FAMILY INGLESE: GIORNALI E RIVISTE A CACCIA DI SCOOP 2. USO E ABUSO DI INTERNET 3. TRELLO

ALLEGATO C: SCHEDA MODELLO PER IL CORSO

ESEMPIO DI SCHEDA

DATI DEL CORSO

Titolo: *L'abuso di INTERNET*

TARGET

- Secondo/terzo anno Istituto Tecnico
- Livello di conoscenza della lingua Inglese: A2, lower intermediate (basic user CEFR)

PREREQUISITI

Competenza	Team Working
Competenze specifiche	Conoscenze iniziali
Comunicare in una società globale	<ul style="list-style-type: none"> • Saper identificare le principali caratteristiche dell'informazione nella società contemporanea e dei mezzi di informazione classici e multimediali; • Saper riconoscere gli elementi generali di comunicazione verbale e non verbale;
Affrontare situazioni problematiche attraverso tecniche di problem solving	<ul style="list-style-type: none"> • Saper interpretare il testo di un problema • Conoscere diverse strategie di problem solving
Lavorare in co-working	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere il valore delle regole e della responsabilità personale
Socializzare e condividere	<ul style="list-style-type: none"> • Saper riconoscere il significato di gruppo; • Saper riconoscere il significato dei termini tolleranza, lealtà e rispetto

MATERIALI

LIM, videoproiettore, fotocopie (ove non possano essere usati altri strumenti multimediali come smartphone, tablet, ecc.)

OBIETTIVI

Focus su...	Abilità
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Uso e abuso di Internet 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sa relazionare in modo adeguato con ambiente fisico, tecnico e sociale; ➤ Sa confrontarsi con gli altri ascoltando e rispettando diversi punti di vista; ➤ Sa individuare le proprie modalità comunicative e di comportamento prevalenti nelle diverse situazioni (skimming e scanning). ➤ E' capace di passare dal linguaggio naturale al linguaggio simbolico/formale e viceversa; ➤ E' in grado di tradurre, interpretare e distinguere i diversi modi di leggere la realtà

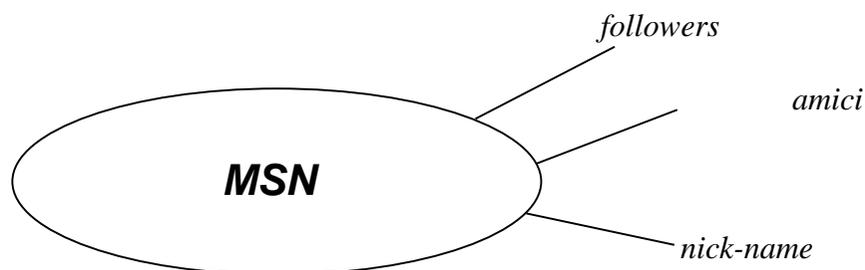
ATTIVITA'

Warm up

Step 1 (5")

L'insegnante scrive alla lavagna (o sulla LIM) la sigla "MSN", acronimo dell'applicazione "Messenger", estremamente popolare tra i giovani, e chiede agli studenti di ipotizzare a cosa possa essere ricollegato tale acronimo. Mentre gli studenti avanzano le loro idee l'insegnante scrive le diverse ipotesi sulla lavagna.

e.g.



Step 2 (5")

Poi l'insegnante pone agli student le seguenti domande:

"Usi spesso Internet?"

"Con quale scopo?"

"Quanto tempo trascorri navigando in Internet?"

Pre reading

Step 3 (10")

L'insegnante sottopone agli studenti i seguenti due esercizi in modo da introdurre un vocabolario specifico. Il primo è un esercizio di collegamento e riguarda le azioni principali compiute nell'uso di un pc o quando si naviga in Internet, il secondo è un esercizio a scelta multipla.

1- Collega i verbi sulla sinistra alle definizioni corrette.

<i>Cancellare una parte di testo</i>
<i>Immagazzinare dati</i>
<i>Procedura iniziale per cominciare a usare un sistema</i>
<i>Cercare di trovare info analizzando attentamente</i>
<i>Inserire testi/immagini in un documento</i>

Trasferire dati da un luogo a un altro

Muoversi da sito in sito in Internet

a- Salvare

b- Scaricare

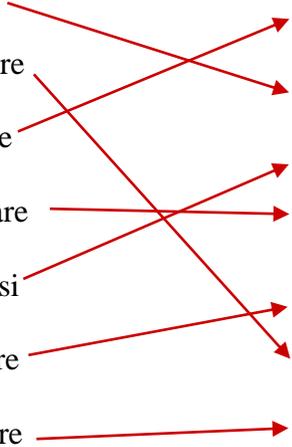
c- Tagliare

d- Ricercare

e- Loggarsi

f- Incollare

g- Navigare



2- Segna la risposta corretta:

a- Un pirata informatico è:

- Un pirata che naviga in Internet
- Un hacker
- Qualcuno che ruba informazioni da Internet

b- “Non rubate musica” significa:

- Non rubate Cd dai negozi
- Non copiate testi e brani di altri musicisti
- Non scaricate musica da Internet

c- I “consumatori di high-tech” sono:

- persone facoltose
- persone fortemente interessate alla tecnologia
- persone che amano l'intrattenimento gratuito

While reading

Step 4 (10")

L'insegnante divide la classe in sei gruppi e consegna ad ogni gruppo un ritaglio di giornale con un paragrafo di uno stesso articolo di giornale con una frase mancante. Mentre gli allievi leggono il paragrafo assegnatogli, l'insegnante scrive sulla lavagna le frasi mancanti in ordine sparso. Chiede quindi ai diversi gruppi di individuare la frase mancante relativa al loro paragrafo. Alla fine consegna agli studenti il testo completo in modo che possano controllare autonomamente eventuali errori. Come esempio si riporta di seguito il testo di un articolo di una rivista inglese intitolato "*It's all free*" ("E' tutto gratis") e relativo esercizio.

➤ **Read your paragraph and insert one of the following missing sentence:**

- a-** Computers and Internet are also evolving
- b-** It feels as though there are no victims to this crime
- c-** Most online piracy happens through file-sharing software such as Kazaa
- d-** Napster, the original file-sharing service, was closed down in 1999
- e-** The recording industry is trying to fight back
- f-** Your friends and neighbours and children are involved in 24-hour virtual robbery

It's all free

1

it quietly, with no sirens and no breaking glass, aided by the anonymity of the Internet. Every month they are downloading over 2.6 billion files illegally, and c. That number doesn't include the movies. TV shows, software and video games that circulate online. New films appear online before they reach the and new albums make their debut on the Net. Computer users have made a collective decision that, since no one can make us pay for entertainment, we're not

2

are real consequences, Click by click, file by file, we are breaking at the entertainment industry. Over half a million movies are swapped online every day m sales are declining by 5% per year. Americans buy about 700 million albums per year but they buy 1.7 billion blank CDs. The online pirates say they a g their freedom but people working in music and movies say their industries are disintegrating and they are fighting for their lives.

3

million of computers to one another over the Internet. The software takes advantage of the fact that music and movies are stored as digital data that ed as easily as e-mail. People can look through one another's digital music and movie collections choosing whatever they want. See something you like, clic ours. An average song might take just two minutes to download to your computer if you have a broadband connection. It's easy and it's totally free.

4

abels are using professional counterhackers to carry out "spoofing" – inserting onto file-sharing networks false version of songs which look like the real thi yable. They are also e-mailing users of these networks warning that "when you break the law, you risk legal penalties: DON'T STEAL MUSIC". Lawsuit d against students at Princeton university for downloading music, seeking billions of dollars in damages. But nobody seriously thinks that piracy can be stop individual users.

5

ording Industry Association of America took it to court for copyright infringement. Napster was easy to unplug because it was based on a single central serv ng services have evolved and become decentralised: Kazaa is built around a network of individual PCs and has no centre and therefore no single plug to pull c

6

ad access has become cheaper and more widespread, meaning we can move bigger files in less time. The hard disk on PCs have grown hundreds of times l contain whole libraries of audio and video. CD and DVD burners are now standard features. Every new PC is a self-contained entertainment studio. The consec olution is a new generation of high-tech consumers for whom free entertainment has become a basic right. The Internet developed out of a philosophy of fre ave got used to getting things free and they do not want to start paying.

Step 5 (15")

L'insegnante sottopone agli studenti due griglie di comprensione sul testo appena letto chiedendo di riempire per prima la seguente:

Elementi scaricati	Hardware e software

Poi chiede agli studenti di leggere nuovamente il testo e di sottolineare I verbi con accezione positive e quelli con accezione negative riempiendo la seconda griglia:

VERBI	
Significato positivo	Significato negativo

Post reading

Step 6 (10")

L'insegnante divide la classe in due gruppi: usando le griglie mostrate in precedenza, il primo gruppo dovrà scrivere un breve riassunto indicando gli aspetti positivi dell'uso di Internet e le relative motivazioni; il secondo gruppo dovrà fare altrettanto ma tenendo in considerazione gli aspetti negativi. Alla fine dell'attività i gruppi condivideranno il proprio lavoro.

