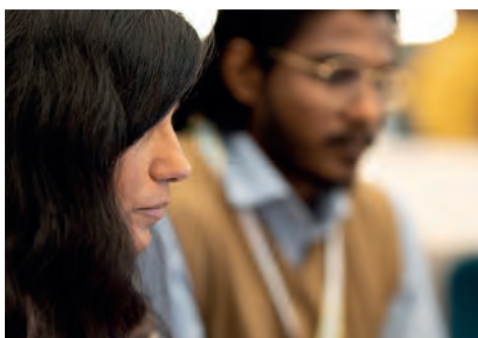




Social Hackathon di EPALE: costruire insieme un futuro educativo sostenibile



Erasmus+

**IND
IRE** ISTITUTO
NAZIONALE
DOCUMENTAZIONE
INNOVAZIONE
RICERCA EDUCATIVA



Cofinanziato
dall'Unione europea



*Ministero dell'Istruzione
e del Merito*



Social Hackathon di EPALE: costruire insieme un futuro educativo sostenibile



*Ministero dell'Istruzione
e del Merito*



Cofinanziato
dall'Unione europea

Questa pubblicazione è stata realizzata con il contributo della Commissione europea.

Il sostegno della Commissione europea non costituisce un'approvazione del suo contenuto che è frutto della sola opinione degli autori. La Commissione non è responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Copyright © INDIRE 2023. Tutti i diritti riservati

Cura redazionale: Martina Blasi, Daniela Ermini

Cura editoriale: Alessandra Ceccherelli

Progetto grafico e copertina: Miriam Guerrini

Foto di copertina e nel volume relative a EPALE Edu Hack 2022: Michele Squillantini



INDIRE – Unità nazionale EPALE Italia

Sede legale: Via Michelangiolo Buonarroti 10 – 50122 Firenze

Sede operativa: Via Cesare Lombroso 6/15 – 50134 Firenze

Email: epale@indire.it

Indice

Prefazione	5
Presentazione	6
Premessa	7
Introduzione al volume	9

Capitolo 1

Il Social Hackathon: obiettivi, regole e metodologie

1.1 Prospettive europee in tema di Social Hackathon	13
1.2 Il Social Hackathon: caratteristiche principali e valenza educativa	15
1.3 Dal Social Hackathon alla Social Hackademy: il modello sviluppato da EGInA in Umbria	19
1.4 L'EPALE Edu Hack	23
1.5 Formazione dei docenti: la Rete di scopo nazionale per l'utilizzo delle ICT nell'IdA	27
1.6 Formazione dei docenti: l'iniziativa <i>#nudgeforclimate</i>	33
1.7 La figura dei mentori	37
1.8 La valenza della giuria	41
1.9 La Comunicazione come parte integrante della competenza digitale: il fare comunicazione nel progetto	43

Capitolo 2

La centralità dello studente

2.1 Lo studente al centro del processo di apprendimento	49
2.2 Le opportunità offerte dalla realtà virtuale nella didattica	51
2.3 Ambienti innovativi di apprendimento: tecnologie digitali per l'ambiente	55
2.4 Nuovi spazi per apprendere	59
2.5 La rete territoriale per l'apprendimento permanente: il modello del CPIA di Lecco	63

Capitolo 3

Ricadute sulle priorità strategiche del Programma Erasmus+ e di EPALE

3.1	Le priorità del Programma Erasmus+ e di EPALE Italia	67
3.2	La sostenibilità ambientale <i>tout court</i> . La visione del Green Comp	69
3.3	Il ruolo delle tecnologie nell'apprendimento	71
3.4	Inclusione e diversità	75
3.5	Partecipazione attiva e democratica	77
3.6	<i>Engage, Empower, Include</i> . Focus tematici EPALE 2022 e 2023	79
3.7	L'Hackathon e l'Europa: un ponte per l'internalizzazione	81

Capitolo 4

EPALE Edu Hack: edizioni passate, lezioni apprese e prossimi passi

4.1	Progettare il CPIA del futuro: uno sguardo all'edizione 2021	85
4.2	La sostenibilità ambientale al centro: EPALE Edu Hack 2022 progetti e risultati	89
4.3	La parola ai protagonisti: interviste ai CPIA di Cagliari, Milano, Udine, La Spezia	95
4.4	Anno europeo delle competenze: EPALE Edu Hack 2023 su cittadinanza e occupabilità	105

Prefazione

Il lavoro dell'Unità Italiana di EPALÉ nell'ambito dell'istruzione degli adulti è una leva strategica per abilitare il perseguimento di diversi Target del Goal 4 dell'*Agenda 2030*, che prevedono entro il 2030 la parità di accesso per tutte le donne e gli uomini ad un'istruzione di qualità e il raggiungimento delle competenze necessarie, per l'occupazione, per lavori dignitosi e per la capacità imprenditoriale.

Nel contesto educativo attuale caratterizzato da potenti strumenti tecnologici, certezze fragili, prospettive mutevoli, minacce ambientali e impatti sociali imprevedibili, l'innovazione è diventata una necessità per fornire un'istruzione di qualità agli studenti di tutte le età e di tutte le provenienze e dotare le persone di competenze e strumenti per realizzare vite prospere e contributive. Sono necessari modelli di apprendimento attivi che utilizzino e valorizzino l'adozione delle tecnologie digitali in una prospettiva che sia al contempo inclusiva e orientante.

In questo quadro, l'Edu Hack di EPALÉ documentato in questo lavoro nelle sue due edizioni è un'iniziativa di grande valore che mette in luce aspetti e pratiche dell'innovazione nel settore dell'istruzione degli adulti promossi nel nostro paese e in sintonia con le priorità europee.

Un social educational hackathon come l'EPALÉ Edu Hack rappresenta infatti un'opportunità unica per sfruttare il potenziale educativo e innovativo delle comunità, delle tecnologie e della collaborazione per affrontare sfide nell'ambito di tutti i gradi dell'istruzione, non solo in quella degli adulti.

La possibilità di coinvolgere studenti, insegnanti, formatori, ricercatori e altre figure dell'istruzione in un processo di apprendimento esperienziale, pratico, interdisciplinare e potenziato dal digitale è essenziale per affrontare problemi complessi e sviluppare soluzioni innovative e lo sviluppo di competenze chiave per l'apprendimento permanente. La diversità dei partecipanti, provenienti da diverse discipline, contesti e culture favorisce l'interazione e la propagazione di idee, promuovendo al contempo una cultura dell'innovazione e dell'imprenditorialità nel settore dell'istruzione tanto che le soluzioni e le idee sviluppate durante gli eventi educativi possono essere trasformate in progetti concreti e avviati come iniziative imprenditoriali o progetti pilota nel contesto educativo contribuendo a promuovere un approccio innovativo e sostenibile all'istruzione.

Sono particolarmente orgogliosa di questo lavoro che contribuisce valorizzare la complementarità e la sinergia delle due anime di questo istituto: INDIRE Ricerca e INDIRE Agenzia Erasmus+ che attraverso la collaborazione, il dialogo e il reciproco sostegno, rendono merito all'accompagnamento al miglioramento e all'innovazione della scuola che INDIRE, per sua missione, porta avanti ogni giorno.

Cristina Grieco, Presidente INDIRE



Presentazione

Questo volume è il frutto di una collaborazione tra l'Unità Nazionale EPALE, Maria Chiara Pettenati, dirigente di ricerca INDIRE, Isabel de Maurissens, ricercatrice INDIRE, e il Movimento di Avanguardie educative, progetto di ricerca-azione INDIRE nato con l'obiettivo di investigare le possibili strategie di propagazione e messa a sistema dell'innovazione nella scuola italiana.

A questa collaborazione si aggiunge il prezioso contributo della Rete di scopo nazionale ICT IdA della RIDAP – Rete Italiana Istruzione degli Adulti e di Altheo Valentini, presidente dell'agenzia formativa EGIInA di Foligno e Ambasciatore Erasmus per il settore Educazione degli adulti.

La RIDAP, che raggruppa 23 CPIA in 13 regioni, rappresenta gli interessi generali dei CPIA del territorio italiano nonché delle Istituzioni scolastiche con percorsi di secondo livello per adulti.

La pubblicazione si propone di valorizzare l'iniziativa EPALE Edu Hack quale metodologia attiva e innovativa di apprendimento rivolta al settore dell'istruzione degli adulti, ma replicabile in tutte le scuole.

I Centri Provinciali per l'Istruzione degli Adulti – CPIA, nati nel 2012 con il DPR n. 263, fanno parte del sistema dell'educazione permanente, un tema al centro di raccomandazioni internazionali per mantenere aggiornate le proprie competenze, aumentare le opportunità occupazionali e favorire la piena realizzazione dell'individuo, la cittadinanza attiva e la qualità della vita, oltre a promuovere la convivenza e la coesione sociale. INDIRE promuove il miglioramento del sistema dell'istruzione degli adulti in Italia facendo crescere le sperimentazioni, documentando le buone pratiche e proponendo soluzioni migliorative, motivo per cui il lavoro dell'Unità EPALE, la community europea multilingue per i professionisti dell'apprendimento degli adulti, finanziata dal Programma Erasmus+, si inserisce all'interno delle finalità perseguite dall'ente.

Complimenti, quindi, a tutti coloro che hanno contribuito a questa pubblicazione, con l'auspicio che essa possa essere una testimonianza di come sia possibile sfruttare al meglio le sinergie tra politiche nazionali ed europee per arrivare a un miglioramento dell'attività delle nostre scuole, soprattutto dal lato dell'innovazione, della progettazione didattica e del potenziamento del sistema di istruzione degli adulti al fine di assicurare un'offerta formativa di qualità ed adeguata alle esigenze e ai bisogni delle attuali trasformazioni della società.



Flaminio Galli, Direttore Generale INDIRE

Premessa

La piattaforma elettronica per l'apprendimento degli adulti in Europa, nota come EPALE, è parte della strategia dell'Unione europea per la promozione di maggiori e migliori opportunità di apprendimento per tutti gli adulti. Finanziata dal Programma Erasmus+, fornisce supporto per l'attuazione del programma aprendo all'Europa le priorità e i dibattiti nazionali sui temi collegati ai percorsi educativi per adulti, rafforzando la creazione e l'implementazione di reti territoriali per l'apprendimento permanente e offrendo strumenti di promozione e di lavoro per i potenziali beneficiari.

Dal 2014, anno del lancio ufficiale europeo, l'Unità EPALE Italia, che opera presso l'Agenzia Erasmus+ INDIRE, si è posta come punto di incontro tra tutti coloro che operano nel settore dell'educazione degli adulti: a tutti i livelli e nei diversi contesti, dall'istruzione formale, all'educazione non formale e informale, con l'obiettivo di integrare le linee di intervento comuni, capitalizzare le esperienze, condividere l'analisi dei bisogni e aumentare le conoscenze e le competenze per la progettazione e l'utilizzo dei finanziamenti europei.

Oggi possiamo finalmente vedere raggiunti gli obiettivi perseguiti, anche grazie ad una maggiore complementarità con le altre opportunità del Programma Erasmus+ rivolte agli adulti, e ad una piattaforma in crescita sia in termini qualitativi che quantitativi. A questo si aggiunge un raccordo costante sul territorio italiano grazie alla rete degli ambasciatori e degli stakeholder, che rappresentano il versante delle politiche nazionali. Entrambe le reti sono state ampliate nel corso degli anni, in particolare sono stati recentemente nominati i nuovi Ambasciatori Erasmus+ per il settore Educazione degli adulti, una rete composta da 124 esperti dell'apprendimento, della formazione, dell'orientamento e delle politiche educative rivolte agli adulti con l'incarico di svolgere attività di informazione e formazione nelle rispettive regioni fornendo una maggiore dimensione di conoscenza rispetto alle priorità identificate della Commissione Europea nell'ambito del Programma Erasmus+ per il periodo 2021-2027 (trasformazione digitale, inclusione sociale, sostegno alla transizione verde, cittadinanza democratica) e perseguendo la mission di EPALE per la promozione di maggiori e migliori opportunità di apprendimento per tutti gli adulti.

Per tutta la durata del precedente e dell'attuale Programma Erasmus+ l'adesione ad EPALE da parte di utenti italiani è stata esponenziale, consolidando l'Italia ai primi posti in Europa in termini di partecipazione, risultati e riconoscimenti nella community. La piattaforma è cresciuta non solo in termini di sinergie tra le diverse realtà del settore, ma anche come strumento di formazione, informazione continua e scambio di esperienze. Attraverso le sue diverse azioni, EPALE affronta l'educazione degli adulti in chiave di sistema, considerando i diversi ambiti, tipologie di azioni e pluralità dei pubblici.

Nel 2023 Anno europeo delle competenze, EPALE si concentrerà ancora di più per evidenziare il ruolo chiave dell'apprendimento degli adulti nello sviluppo della partecipazione di tutti i cittadini alla vita sociale e democratica. L'Anno europeo delle competenze darà nuovo slancio al raggiungimento degli obiettivi sociali dell'UE per il 2030, che auspicano il coinvolgimento di almeno il 60% degli adulti in attività di formazione. L'iniziativa promuove la riqualificazione e l'aggiornamento delle competenze e si propone di dotare almeno l'80% degli adulti di competenze digitali di base necessarie per studiare, lavorare, comunicare, accedere ai servizi pubblici online e trovare informazioni affidabili.

In questo contesto si inserisce l'iniziativa del social hackathon, che promuove l'apprendimento cooperativo, la partecipazione attiva e la propagazione di idee nello studente adulto, che ha particolarmente bisogno di apprendere in contesti reali e di entrare in relazione positiva con le opportunità del territorio e della comunità. Inoltre, aderendo alle priorità strategiche del *Piano d'azione per l'istruzione digitale (2021-2027)*, l'iniziativa di EPALE sostiene l'impegno del Programma

Erasmus+ nel coinvolgere discenti, educatori, e organizzazioni nel percorso verso la trasformazione digitale.

Cresce dunque la piattaforma, crescono le opportunità offerte da EPALE grazie ad una rete di ambasciatori e stakeholder sempre più attiva su tutto il territorio nazionale, cresce il Programma Erasmus+ che nel periodo 2021-2027 intensifica i propri sforzi per offrire maggiori opportunità di apprendimento e formazione ad un numero sempre più alto di partecipanti e cresce, infine, il raccordo tra le attività dell'Agenzia Nazionale e le Strutture di ricerca INDIRE per offrire sostegno alle scuole nei processi di innovazione, inclusione ed internazionalizzazione dell'educazione.



Sara Pagliai, Coordinatrice Agenzia Nazionale Erasmus+ INDIRE

Introduzione al volume

Lavorare per l'educazione degli adulti è una sfida, simile in qualche modo a quelle che poniamo alle squadre che partecipano all'EPALE Edu Hack, la gara educativa basata sul modello dell'hackathon di cui si parla in questa pubblicazione: una sfida concreta, che investe la vita di tutti i giorni, che promuove la partecipazione, che coinvolge il territorio e la società tutta in un'impresa che ha come obiettivo quello di produrre insieme conoscenza e valore sociale condiviso. Una sfida in cui è necessario dialogo e ascolto tra punti di vista e prospettive spesso divergenti. Quando si parla di educazione degli adulti, infatti, ci si riferisce a un mondo complesso, sfaccettato, che si inserisce all'interno del concetto di *apprendimento permanente*, ha luogo in ogni contesto di formazione ed esperienza e abbraccia culture, lingue ed età diverse.

Le caratteristiche fondamentali e le modalità operative del social hackathon rispondono ai bisogni di relazione, partecipazione e comunicazione propri dell'educazione degli adulti. Il social hackathon si propone infatti come modello educativo in cui al centro del processo di apprendimento c'è lo studente – ognuno con le sue specificità – chiamato ad inventare soluzioni imparando a conciliare la propria prospettiva individuale con quella degli altri e ad entrare in relazione positiva e sinergica con il territorio circostante.

EPALE Edu Hack è un'iniziativa attuata dall'Unità Italiana EPALE oggi alla sua terza annualità di sperimentazione (due edizioni realizzate e una in fase di lavorazione) che, a fronte di una sfida tematica che può variare, vede squadre di docenti e studenti sfidarsi per ideare e realizzare un modello, un prodotto o un servizio tramite l'ausilio delle nuove tecnologie.

L'iniziativa ha visto coinvolti oltre cinquanta studenti, trenta docenti e venti enti del territorio. I loro riscontri e quelli di tutti gli attori coinvolti nell'esperienza ci hanno convinti a sistematizzare quello che abbiamo ideato e imparato perché possa diventare tesoro comune per tutte le scuole e gli insegnanti che vorranno utilizzarlo, ma anche un motivo di orgoglio per tutti quelli che l'hanno realizzato insieme a noi.

I vari capitoli di questa pubblicazione concorrono ad approfondire il modello dell'hackathon sotto molteplici prospettive e a proporlo come metodologia didattica potenzialmente applicabile ad ogni ordine di scuola. I temi dell'EPALE Edu Hack sono strettamente legati al Programma Erasmus+, all'interno del quale la piattaforma EPALE si inserisce, e ben rappresentano le priorità che il Programma promuove e persegue per il periodo 2021-2027.

Nel Capitolo 1 si descrivono le caratteristiche generali e il modello educativo del social hackathon in generale e dell'EPALE Edu Hack in particolare. Oltre alla descrizione del modello (contributi 1.3 di Altheo Valentini e 1.2 e 1.4 di Martina Blasi), viene analizzato il ruolo dei singoli protagonisti in gioco: gli studenti, i docenti e la loro formazione, i mentori, la giuria (contributi 1.7 e 1.8 di Giacomo Scarzanella). Nella formazione dei docenti viene analizzato il lavoro della Rete di scopo nazionale ICT IdA (contributo 1.5 di Renato Cazzaniga) e l'applicazione a scuola dei *nudge*, ovvero spinte gentili, suggerimenti o aiuti indiretti che possono influenzare positivamente i processi di decisione di gruppi e individui (contributo 1.6 a cura di Maria Chiara Pettenati e Isabel de Maurissens). Il contributo finale (1.9 di Alessandra Ceccherelli) è dedicato alle valenze della comunicazione nell'educazione digitale all'interno del percorso formativo del social hackathon, con uno sguardo al quadro europeo DigCom e alla comunicazione di progetto: a chi comunichiamo, perché e con quali risorse? quali messaggi vogliamo passare e quale immagine vogliamo dare del nostro progetto?

Il Capitolo 2 illustra l'importanza di promuovere un apprendimento attivo, costruttivo, collaborativo con lo studente al centro del processo di apprendimento (contributo 2.1 di Martina Blasi). Sono inoltre descritte le opportunità offerte dalla realtà virtuale nella didattica (contributo 2.2 di Eliana

Gianola) e analizzati alcuni ambienti innovativi di apprendimento per promuovere negli studenti adulti e giovani adulti la consapevolezza ambientale (contributo 2.3 di Anna Bellantoni). Il tema dei nuovi spazi per apprendere è trattato approfonditamente nel contributo 2.4 (di Silvia Panzavolta) che si ricollega alla ricerca INDIRE. A conclusione è descritto il lavoro del CPIA di Lecco “Fabrizio de André” quale modello efficiente di rete territoriale per l’apprendimento permanente (contributo 2.5 di Renato Cazzaniga).

Con il Capitolo 3 si guarda al Programma Erasmus+ e alle sue priorità strategiche, che vengono analizzate in generale (contributo 3.1 di Lorenza Venturi) e singolarmente: la sostenibilità ambientale (contributo 3.2 di Maria Chiara Pettenati e Isabel de Maurissens); l’innovazione digitale (contributo 3.3 di Elena Mosa), l’inclusione sociale (contributo 3.4 di Daniela Ermini) e la partecipazione attiva e democratica (contributo 3.5 di Martina Blasi). Tuttavia, il social hackathon promosso da EPALE concorre non solo alla realizzazione delle priorità indicate dal Programma Erasmus+, ma anche alle priorità tematiche di EPALE per il 2023: “Engage, Empower, Include” e rappresenta un primo passo verso l’innovazione e l’internazionalizzazione dei sistemi di apprendimento (contributo 3.6 di Daniela Ermini).

Nel Capitolo 4 sono descritte le edizioni 2021 e 2022 di EPALE Edu Hack, le sfide poste e i progetti sviluppati, le lezioni apprese alla luce dei dati e dei questionari proposti alle scuole partecipanti alla seconda edizione (contributi 4.1 e 4.2 di Martina Blasi e Daniela Ermini). Non manca la voce dei protagonisti tramite una serie di interviste realizzate ai CPIA partecipanti su come è stato organizzato il lavoro in classe, come è stata vissuta l’esperienza dagli studenti, come è nata l’idea che ha portato allo sviluppo dei singoli progetti, quale il rapporto con i mentori e la ricaduta sulla scuola. Infine, alcune anticipazioni sul tema dell’edizione 2023 collegata all’Anno Europeo delle competenze e un approfondimento sull’importanza della partecipazione all’EPALE Edu Hack quale primo passo per svolgere attività in sinergia con l’Agenzia Erasmus+ INDIRE e di promozione dell’internazionalizzazione dell’educazione (contributo 4.4 di Daniela Ermini).

Un ringraziamento sentito va ad Altheo Valentini che, grazie alla sua passione per l’innovazione e il cambiamento sociale, ci ha guidato passo per passo in questa avventura. Fondamentale il lavoro con la Rete di scopo nazionale ICT IdA con la quale collaboriamo da due anni per promuovere la transizione digitale e l’uso delle nuove tecnologie nella didattica tramite azioni congiunte quali, appunto, l’organizzazione e la gestione dell’EPALE Edu Hack. Renato Cazzaniga, dirigente del CPIA di Lecco scuola capofila della Rete di scopo nazionale, ci ha guidati a comprendere il ruolo necessario che le nuove tecnologie assumono nella scuola degli adulti che ha il compito principale di favorire l’integrazione sociale, economica e di cittadinanza dei suoi studenti e che per questo deve essere estremamente collegata alla vita reale.

I nostri ringraziamenti vanno infine a Maria Chiara Pettenati che ci ha incoraggiato e sostenuto nella decisione di valorizzare, tramite questa pubblicazione, il lavoro svolto in questi anni e a proporlo come modello significativo di innovazione nella scuola.

EPALE Edu Hack non potrebbe esistere senza coloro che lo hanno animato e vissuto: grazie quindi agli straordinari insegnanti dei CPIA e grazie ai loro studenti che, con le loro diversità di età, lingua e cultura, hanno reso questa un’esperienza viva, vera e di grande valore. È a loro che dedichiamo questo volume.

Martina Blasi, Daniela Ermini

Esperte in Educazione degli adulti, Unità EPALE Italia, Agenzia Erasmus+ INDIRE

Capitolo 1

Il Social Hackathon: obiettivi, regole e metodologie



Digital Education
Action Plan

2021-2027
Resetting education and training for the digital age

#EUDigitalEducation
#DEAP

Inizitive della Commissione per l'educazione digitale

1.1 Prospettive europee in tema di Social Hackathon

Veronica Mobilio*, Simona Petkova*

L'utilizzo di strumenti, metodi e pratiche partecipative nel settore dell'educazione e della formazione è un approccio che si sta diffondendo molto in Europa. L'obiettivo è coinvolgere, attivare e produrre idee, stimolare l'innovazione dal basso, ma farlo partendo dalle esigenze degli utenti e sfruttando al massimo i loro talenti. Gli hackathon di tipo sociale, in particolare, rappresentano un buon esempio di come coinvolgere un'ampia gamma di persone in un processo di lavoro comune ad alto valore aggiunto, basato su riflessione di gruppo e co-creazione orientata al futuro.

A livello europeo, la nostra esperienza con gli hackathon di tipo sociale in campo educativo e formativo nasce nel 2018 quando nell'ambito del primo *Piano d'Azione per l'Educazione Digitale della Commissione Europea (Digital Education Action Plan 2018-2020)* abbiamo deciso di prevedere un'iniziativa che permettesse di coinvolgere stakeholder di tipo diverso in un dialogo sul futuro dell'educazione nell'era digitale. È nato così il Digital Education Hackathon¹, anche noto con il nome di DigiEduHack: un hackathon annuale progettato con l'obiettivo di promuovere *'stakeholder engagement and user-driven innovation'* nel campo dell'educazione digitale.

All'epoca non potevamo essere certi della risposta da parte del nostro bacino di utenti e del potenziale di questo tipo di eventi ma i dati in nostro possesso parlano da soli: in soli tre anni, dal 2019 al 2021, l'iniziativa ha coinvolto più di 6.800 persone, tra docenti, studenti e innovatori da ben 22 Paesi Membri e 24 paesi fuori

l'Unione Europea, e generato circa 650 soluzioni e idee innovative. Il feedback ricevuto è stato estremamente positivo, insieme alla richiesta da parte di scuole, università e altre istituzioni educative e formative di continuare a partecipare edizione dopo edizione. Oggi, DigiEduHack è una delle principali iniziative della Commissione Europea sul tema dell'educazione digitale, confermata ed allargata nell'ambito del secondo *Piano d'Azione per l'Educazione Digitale* adottato nel settembre 2020.

Il cosiddetto *Digital Education Action Plan 2021-2027*² delinea l'approccio strategico e di lungo periodo per una educazione digitale di qualità, inclusiva e accessibile in Europa. È un invito all'azione per una maggiore cooperazione a livello europeo per mettere a frutto quanto imparato durante gli anni della pandemia e per rafforzare la capacità dei sistemi di istruzione e formazione in Europa di adattarsi all'era digitale.

Questo secondo Piano d'Azione si basa su due priorità strategiche: da un lato promuovere lo sviluppo di un ecosistema di educazione digitale che sia altamente performante; dall'altro promuovere e rafforzare le competenze digitali in una prospettiva di apprendimento permanente. Questo secondo Piano d'Azione mette la cooperazione, il dialogo e lo scambio al centro delle sue iniziative con l'obiettivo di superare la frammentazione che purtroppo ancora esiste tra le politiche e le pratiche di educazione digitale a livello sia nazionale che europeo. È in questa prospettiva che la Commissione

* Policy officer presso la Commissione Europea, Unità per l'educazione digitale e le iniziative del Digital Education Plan, tra cui il Digital Education Hackathon.

1 <https://digieduhack.com/>

2 <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan>

Europea sta per presentare la versione 2.0 del Digital Education Hackathon. Dopo un anno di 'pausa' dovuto all'esigenza di ripensare l'iniziativa alla luce dell'esperienza pregressa, l'edizione 2023 aprirà una nuova fase e introdurrà la comunità dell'educazione digitale in Europa e nel mondo a un DigiEduHack rinnovato, più ambizioso, inclusivo e di impatto con porti all'identificazione di soluzioni innovative, sostenibili e di qualità.

Come in passato, l'iniziativa ha l'obiettivo di promuovere *'stakeholder engagement and user-driven innovation'* ma alcune sue caratteristiche chiave verranno cambiate e rafforzate sulla base del feedback ricevuto nelle edizioni passate e con l'obiettivo di contribuire e alimentare il *Digital Education Hub*³, una comunità di pratica sull'educazione digitale lanciata nel 2022.

Organizzare un hackathon di qualità, con un chiaro obiettivo conoscitivo, e basato su metodologie di lavoro di tipo innovativo può non essere una operazione facile ma, indipendentemente dal suo formato, questo tipo di eventi ha chiaramente un valore strategico.

A livello individuale rappresenta una opportunità di mettersi in relazione con persone diverse, lavorare su tematiche di interesse comune, guardare i problemi da una prospettiva diversa, e, insieme, creare soluzioni che abbiano un impatto

a livello sociale e tecnologico. A livello di gruppo questo tipo di eventi permette di identificare e sviluppare una idea lavorandoci insieme in maniera intensiva. A livello organizzativo, per una scuola o università, organizzare un hackathon significa mettere le persone al centro e dare loro la possibilità di esprimersi e proporre soluzioni a problemi comuni. Un insieme di hackathon sullo stesso tema a livello nazionale e internazionale rappresenta una occasione unica di capire meglio quali sono i grandi problemi del mondo dell'educazione e della formazione e al contempo identificare idee e soluzioni che, oltre ad essere innovative, hanno un potenziale di impatto, sostenibilità e trasferibilità.

Per tutti questi motivi la Commissione Europea ha deciso di continuare a investire nel Digital Education Hackathon e lanciare una versione 2.0 volta a supportare la nascita di una comunità di innovatori che credono fortemente nel potenziale delle tecnologie digitali per innovare e rafforzare i sistemi di educazione e formazione alla luce delle sfide poste dalla nostra società. Con questa iniziativa ci auguriamo di coinvolgere un numero crescente di persone e organizzazioni, dall'Italia e dal resto dell'Europa e del mondo, in un dialogo continuo sul futuro dell'educazione e la formazione.

³ <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan/european-digital-education-hub>

1.2 Il Social Hackathon: caratteristiche principali e valenza educativa

Martina Blasi*

Le caratteristiche principali dell'hackathon risiedono nella sua capacità di riunire insieme diversi approcci di apprendimento attivo (*cooperative learning, problem solving, challenge based learning*) e di stimolare al contempo la creatività e l'innovazione. Lo slancio creativo è infatti il punto di partenza del percorso, quando ogni squadra deve generare l'idea che sarà poi al centro del progetto, ovvero la soluzione alla sfida posta.

La sfida è finalizzata a risolvere un problema della vita reale, quotidiana, quella in cui gli studenti vivono e operano (la scuola, il quartiere, la natura circostante, i servizi, il lavoro), una sfida capace di innescare relazioni positive e durature con le opportunità offerte dal territorio e dalla comunità, che permetta di entrare in sinergia con gli Enti locali, le associazioni, il volontariato e le forze sociali.

Solo dopo aver generato l'idea di partenza, il percorso si orienta verso la co-progettazione.

La produzione di idee da parte degli studenti inserisce la prima fase dell'esperienza educativa del social hackathon all'interno degli approcci didattici basati sulla risoluzione di problemi e sfide, che permettono agli studenti di mettersi in gioco e acquisire conoscenze sia sul problema oggetto della sfida, che sulle modalità, in questo caso informatiche e digitali, per risolverlo.

Proporre una sfida da risolvere aumenta la motivazione, così come rappresentare la propria scuola in una gara dove partecipano altre scuole d'Italia! Inoltre, se la formazione propedeutica e le prime fasi del percorso si svolgono a distanza, la maratona vera e propria vede i partecipanti divisi in squadre lavorare tutti insieme in un ambiente favorevole all'apprendimento: c'è spazio e tempo per conoscersi, per stringere legami, per complimentarsi gli uni con gli altri per il lavoro fatto, per valorizzare le diversità in un clima collaborativo, di divertimento e sana competizione!

Il ciclo di apprendimento



* Esperta in Educazione degli adulti, Unità EPALE Italia, Agenzia Erasmus+ INDIRE

L'apprendimento tramite la sfida è collaborativo e pratico, avviene prima mediante lo studio e l'analisi dell'argomento, poi attraverso l'ideazione di una soluzione creativa, infine nell'hackathon attraverso la co-progettazione di contenuti digitali sotto la guida di mentori esperti in strategie di comunicazione, disegno grafico, digital storytelling, web, piattaforme di collaborazione e quanto altro possa essere di supporto alla progettazione dei partecipanti.

Lavorare in squadre permette di mettere a disposizione il proprio sapere e le proprie competenze con il resto del gruppo, con i colleghi, con i docenti ed anche con gli esperti esterni coinvolti nel progetto, ovvero con i rappresentanti delle istituzioni e delle associazioni presenti sul territorio. Considerata l'alta percentuale degli alunni stranieri nei CPIA diventa ancor più indispensabile valorizzare durante il lavoro le storie individuali e la cultura di provenienza.

Sia i docenti che gli studenti delle due passate edizioni dell'EPALE social hackathon (vedi capitolo 4.2) hanno valutato l'esperienza efficace e coinvolgente, molti di loro hanno dichiarato che il lavoro li ha coinvolti in quanto sentivano di poter offrire al gruppo il proprio contributo individuale! Sentivano di fare la differenza! Durante alcune interviste video rilasciate per i canali social dell'Agenzia Erasmus+ INDIRE gli studenti, ai quali è stato chiesto di raccontare in poche parole l'esperienza vissuta, hanno riportato l'entusiasmo per aver preso parte a un'esperienza in cui "ho potuto esprimere la mia opinione e la mia idea di progetto su argomenti che mi stanno a cuore!" (dal video: "Cosa pensano gli studenti di #EpaleEduHack?"⁴).

L'esperienza dell'hackathon favorisce dunque anche l'acquisizione di abilità sociali e socio-relazionali quali: collaborare, suddividere i compiti, offrire e valutare il contributo individuale, valorizzare le diversità, comunicare in maniera propositiva.

Interessante è anche la relazione tra la metodologia didattica dell'hackathon e lo sviluppo della dinamica imprenditoriale; competenza chiave nel *Quadro comune europeo delle competenze per l'apprendimento permanente* del 2006, ulteriormente sviluppato nel 2018 quando il

Consiglio dell'Unione europea, richiamandosi alla propria Raccomandazione del 2006, ha deciso di puntare l'accento su temi particolarmente importanti nella moderna società: lo sviluppo sostenibile e le competenze imprenditoriali, ritenute indispensabili per "assicurare resilienza e capacità di adattarsi ai cambiamenti" (*Raccomandazione CE del 22 maggio 2018*).

Lavorare tra pari in un ambiente dinamico per la risoluzione di un problema reale e con l'ausilio delle nuove tecnologie sviluppa le competenze trasversali utili al mondo del lavoro in quanto sviluppa abilità quali la capacità di programmazione, il processo decisionale, il lavoro di squadra, la comunicazione al pubblico attraverso presentazioni.

Durante lo sviluppo del progetto, inoltre, gli studenti hanno l'opportunità di lavorare con gli stakeholder locali e in ambiti multidisciplinari in quanto diverse sono le discipline chiamate in gioco, sia quelle dell'asse dei linguaggi, che dell'asse scientifico-tecnologica e storico-sociale.

Il valore dell'esperienza infine non è solo per gli studenti, ma anche per i docenti, che devono creare una squadra e agire come facilitatori, che favoriscono il processo di apprendimento, guidano gli studenti nella coprogettazione e nelle fasi che portano alla creazione del progetto finale valorizzando le diverse creatività.

I docenti aiutano gli studenti a identificare il tema centrale della sfida, poi li guidano ad esprimere le loro idee, a formulare ipotesi utilizzando le conoscenze preve sulla materia in oggetto. Segue la fase di riorganizzazione dei concetti emersi in cui si decidono gli argomenti da approfondire e cosa andare a studiare per svolgere il compito sollevato dalla sfida, gli studenti possono essere incoraggiati a svolgere ricerche individuali, a consultare biblioteche, a navigare su internet. Infine, vengono definiti gli obiettivi del progetto da realizzare con l'aiuto dei mentori e da presentare in plenaria nella giornata finale davanti alle giurie. Tutti questi punti di sfida sono momenti di crescita di straordinario valore che rendono la metodologia dell'hackathon uno strumento efficace, completo e articolato per mettere alla prova docenti e studenti con risultati sorprendenti, tra i quali la volontà di perseverare nell'idea!

⁴ <https://youtu.be/dl4MQAVDkhs>

Bibliografia

- Bugarszki, Z., Lepik, K.L., Kangro, K., Medar, M., Amor, K., Saia, K., *Guidelines for Social Hackathon events, CoSIE project (Co-Creation of Service Innovation in Europe)*, Estonia, 2021, <https://datadoi.ee/handle/33/338>
- Cannata, E., “Il fenomeno della Student Entrepreneurship: l’efficacia del metodo Challenge-Based Learning”, Tesi di Laurea, Politecnico di Torino, a.A. 2021-2022.
- Conci, A., “Oltre il prototipo materiale: prodotti tangibili ed intangibili nel caso Open Data Hackabot 2019”, Tesi di Laurea, Università degli Studi di Trento, a.A. 2018-2019.
- Fiore, E., Remondino, C., & Sansone, G., *Design e sostenibilità per la formazione imprenditoriale: l’esperienza del Contamination Lab Torino*, Torino, EGEA, 2021.



Alcuni momenti del Social Hackathon Umbria 2023

1.3 Dal Social Hackathon alla Social Hackademy: il modello sviluppato da EGIInA in Umbria

Altheo Valentini*

Nato dalla crasi tra i termini *hack* e *marathon*, l'hackathon è un evento di durata variabile che prevede la competizione individuale o a squadre nella progettazione di una soluzione digitale ad una sfida proposta dagli organizzatori. Tradizionalmente rivolto a studenti ed esperti dei vari settori dell'informatica, anche a causa della pervasione della cosiddetta *trasformazione digitale* su tutti i settori della società civile, questa tipologia di evento è stata progressivamente ed incrementalmente estesa a diverse tipologie di destinatari, arricchendosi di aggettivi qualificativi come *educational* o *social*, o addirittura modificando il focus direttamente nel nome, come ad esempio *climathon* o *ideathon*.

Promossa in occasione dell'evento finale del progetto Generation0101⁵, la prima edizione del Social Hackathon Umbria⁶ – #SHU2016, ha subito dimostrato di avere un impatto positivo e sostenibile su tutti gli attori coinvolti nel processo di co-creazione di soluzioni digitali alle sfide della società. L'iniziativa è stata realizzata in sette edizioni negli ultimi otto anni coinvolgendo un numero crescente di partecipanti (da 80 nel 2016 ad oltre 200 nel 2022) che hanno beneficiato di diverse attività di formazione, *capacity building* e *networking* realizzate in un arco temporale di 3-4 mesi. L'ente promotore dell'iniziativa è la European Grants International Academy⁷ (EGInA), agenzia di formazione accreditata alla Regione Umbria e attiva nel campo dei progetti europei con sede a Foligno. L'agenzia è stata fondata nel 2012 da una squadra di educatori e sociologi con una lunga esperienza nella preparazione, presentazione e

realizzazione di proposte progettuali, così come nel coordinamento di partenariati internazionali e nella gestione di attività formative a livello, locale, nazionale ed europeo.

Con il Social Hackathon Umbria abbiamo coinvolto:

- 980 tra NEET e adulti con basso livello di competenze digitali che hanno frequentato uno o più corsi di formazione, con una durata media di 30 ore ciascuno, in web design, strumenti di collaborazione online, giornalismo online, *coding*, applicazioni mobili, video digitali, videogiochi, contenuti in realtà aumentata e realtà aumentata, graphic design.
- 100 tra organizzazioni no profit, imprese sociali, associazioni, enti pubblici e singoli innovatori sociali di tutta Europa hanno applicato con una proposta per lo sviluppo di una soluzione digitale ad un problema sociale.
- 300 studenti delle scuole superiori hanno partecipato all'evento in PCTO (Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento): come membri delle squadre di co-creazione digitale, sostenendo la squadra di EGInA nell'organizzazione e la comunicazione dell'evento, partecipando ad attività parallele e workshop tematici.
- 46 soluzioni digitali sono state sviluppate e condivise con licenza Creative Commons CC BY-NC 3.0 IT.

Grazie al supporto di un progetto finanziato nel 2019 dal Programma Erasmus+ con il bando dell'Azione Chiave 3 sul "Contributo dell'inclusione sociale e dei valori comuni nel

* Direttore di EGInA – European Grants International Academy, Foligno
Ambasciatore Erasmus+ per il settore Educazione degli adulti

5 <https://generation0101.eu/>

6 <http://www.socialhackathonumbria.info/>

7 <https://egina.eu/>



campo dell'istruzione e della formazione", EGInA ha avuto l'opportunità di modellizzare l'approccio educativo sperimentato nel social hackathon in una vera e propria social hackademy⁸ nel campo dell'educazione di giovani e adulti.

La metodologia della social hackademy prevede il coinvolgimento di due gruppi target principali:

- beneficiari della formazione, che seguono un programma strutturato su una o più competenze digitali per migliorare il proprio profilo personale e/o professionale e mettere in pratica ciò che hanno appreso contribuendo allo sviluppo di soluzioni digitali che rispondono a specifiche sfide sociali (agendo come hacker sociali durante l'hackathon finale);
- rappresentanti delle organizzazioni della società civile che sono attive a livello locale e che hanno un interesse personale o istituzionale nell'identificare e sviluppare una soluzione digitale a una questione sociale (agendo come esperti di settore e partecipando attivamente all'evento).

Principale punto di forza della metodologia risiede nel basare l'intero processo sul potenziale educativo che un'esperienza di co-creazione può offrire a tutti i partecipanti, indipendentemente dal livello di competenza digitale e dal profilo professionale o personale, facendo loro utilizzare le competenze digitali acquisite durante la formazione

per la realizzazione di un prodotto o servizio che risponde ad un bisogno reale, contribuendo al miglioramento della comunità in cui vivono e, per estensione, della società in generale.

Inoltre, assicurando il coinvolgimento attivo delle organizzazioni della società civile in tutte le fasi del processo di co-creazione digitale, non solo si contribuisce ad incrementare il senso di responsabilità civica dei partecipanti, ma si garantisce anche un immediato controllo di qualità in termini di fattibilità, rilevanza, usabilità e sostenibilità delle soluzioni proposte. Ovviamente, tutto ciò è possibile solo attraverso il coinvolgimento di mentori motivati e qualificati, capaci di monitorare e guidare il processo di co-creazione, favorendo il protagonismo di tutti i componenti della squadra, oltre a garantire la finalizzazione dei progetti al più avanzato stadio di sviluppo possibile.

Pertanto, la funzione principale di un social hackathon, o nella sua versione temporale estesa social hackademy, è quello di stimolare azioni e progetti dal basso capaci di dimostrare come l'innovazione digitale e quella sociale possano essere reciprocamente vantaggiose, fornendo a chi ha un più basso livello di competenze gli elementi necessari a comprendere come sfruttare le opportunità della trasformazione digitale.

8 <https://socialhackademy.eu/it/social-hackademy-italiano/>



L'evento è stato organizzato annualmente per sei edizioni a partire dal 2016 e con una sola interruzione nel 2020 a causa della pandemia da COVID-19. SHU viene normalmente organizzato nel corso di 4 giornate durante la prima settimana del mese di luglio dal giovedì alla domenica.

Negli ultimi otto anni sono state raccolte diverse testimonianze degli effetti positivi a breve termine sui partecipanti, come la creazione di opportunità professionali e educative per i NEET⁹ che hanno finalmente capito quale direzione prendere in futuro, ma anche per gli adulti che hanno avuto la possibilità di mostrare i loro talenti e acquisire nuove competenze in campo digitale.

Ciò che è stato più importante per il consolidamento e la crescita dell'iniziativa, tuttavia, è stata l'offerta di opportunità di follow-up alla comunità di *hacker* sociali che hanno partecipato all'evento anno dopo anno. In particolare, sono state adottate tre diverse strategie per supportare gli *hacker* nella valorizzazione dei risultati ottenuti con la partecipazione al social hackathon.

Una più tradizionale consiste nel partenariato con incubatori di idee ed imprese che offrono l'opportunità di seguire programmi di accelerazione per migliorare il mercato e/o la prontezza tecnologica dei progetti sviluppati in collaborazione durante l'evento.

Una seconda strategia è quella di promuovere l'hackathon come un'opportunità di sviluppo delle capacità e di networking per tutti coloro che sono interessati a saperne di più sugli approcci innovativi per l'apprendimento cooperativo

ed inclusivo. L'esperienza maturata con la partecipazione a SHU2019 ha infatti permesso a un'insegnante della scuola secondaria di primo grado del Sud Italia di coordinare, per conto della sua scuola, l'organizzazione di un evento locale in occasione del DigiEduHack¹⁰, un hackathon globale promosso dalla Commissione Europea per individuare le sfide chiave per l'educazione nell'era digitale e co-creare soluzioni innovative. Inoltre, una delle idee sviluppate dagli studenti è stata addirittura premiata come miglior progetto tra 130 soluzioni innovative provenienti da 21 Paesi.

La terza consiste nell'evoluzione dell'evento social hackathon in una social hackademy locale permanente. Una strategia possibile solo con un forte e attivo coinvolgimento degli stakeholder locali, che a Foligno (la città che ospita la buona pratica) si è concretizzata nell'inaugurazione di una nuova associazione di volontariato giovanile chiamata CrHack Lab Foligno 4D¹¹, supportata da un team multidisciplinare di mentori ispirati che condividono la passione nel guidare i giovani a sviluppare una dipendenza dal pensiero innovativo e ad acquisire una consapevole cultura digitale pratica, esponendoli in anticipo alle tecnologie più avanzate per prepararli ai nuovi lavori che nasceranno nel prossimo decennio.

⁹ NEET, acronimo per *Not in Education, Employment or Training*.

¹⁰ <https://digieduhack.com/en/>

¹¹ <https://crowddreaminganew.world/>



Le squadre a lavoro nel corso dell'EPALE Edu Hack 2022

1.4 L'EPALE Edu Hack

*Martina Blasi**

Come precedentemente descritto, gli hackathon sono competizioni di durata limitata in cui i partecipanti, suddivisi in squadre, lavorano per progettare e sviluppare una soluzione – sotto forma di idea o prodotto – ad uno specifico problema.

Il social hackathon di EPALE Italia nasce dalla collaborazione tra l'Unità EPALE Italia di INDIRE, Altheo Valentini, progettista e fondatore di EGInA Foligno – società per lo sviluppo dell'innovazione in ambito educativo e sociale – e la Rete di scopo nazionale per la promozione delle nuove tecnologie nel sistema dell'istruzione degli adulti della RIDAP (rete italiana dei CPIA e delle istituzioni scolastiche che erogano percorsi di secondo livello per adulti).

L'EPALE EduHack si rivolge al sistema di istruzione degli adulti in Italia, ogni squadra è composta

da un certo numero di docenti, da un numero maggiore di studenti e da un rappresentante di un ente o di un'associazione presente sul territorio comunale o provinciale di appartenenza.

Docenti e studenti possono essere provenienti dalle sedi dei CPIA dove si realizzano percorsi di primo livello e percorsi di alfabetizzazione e apprendimento della lingua italiana, dalle istituzioni scolastiche di secondo grado che erogano percorsi di istruzione degli adulti di secondo livello e dalle sedi carcerarie. La presenza nelle squadre di un rappresentante del territorio offre la possibilità di creare una sinergia tra il mondo della scuola e gli stakeholder locali e di far dialogare mondi, settori e culture organizzative diverse.

Le squadre possono essere rappresentative di un gruppo classe oppure di una scuola, secondo quanto è ritenuto più opportuno.

Epale Eduhack: principali attori in gioco



* Esperta in Educazione degli adulti, Unità EPALE Italia, Agenzia Erasmus+ INDIRE

La sfida sociale

Ogni anno viene deciso un nuovo tema per la sfida sociale, la “challenge” che i partecipanti dovranno risolvere. Il tema della sfida è scelto considerando il bisogno degli studenti adulti, spesso di nazionalità non italiana, di creare uno stretto legame con il territorio nel quale vivono e operano e, di conseguenza, il ruolo e le potenzialità che i CPIA hanno come reti e come servizio alla comunità.

Il tema individuato durante il primo anno è stato la creazione di nuovi ambienti di apprendimento per la didattica digitale integrata (vedi capitolo 4.1), la metodologia di insegnamento-apprendimento che prevede un adeguato bilanciamento tra la didattica digitale e quella in presenza e nello specifico l'integrazione tra attività sincrone (interazione in tempo reale tra insegnanti e gruppo classe), asincrone (senza l'interazione in tempo reale tra insegnanti e gruppo classe) e in presenza. La sfida consisteva nel progettare attività e ambienti di apprendimento digitali da integrare alla tradizionale esperienza scolastica in presenza, sviluppare modalità innovative di collaborazione e condivisione con i colleghi e strategie didattiche in grado di rendere l'aula scolastica un ambiente di apprendimento flessibile.

Durante l'edizione del 2022 invece è stato chiesto alle squadre di ideare proposte territoriali di innovazione digitale per la transizione verde (vedi capitolo 4.2), una sfida strettamente connessa con il territorio in cui gli studenti vivono e operano, che riflette il livello culturale e civile della collettività e che si indirizza a più ambienti: la scuola, la famiglia, il luogo di lavoro, le associazioni, gli enti pubblici, le realtà del volontariato.

Le tecnologie digitali nell'edizione 2022 si sono quindi poste al servizio dell'ambiente, dell'educazione alla sostenibilità e della diffusione di comportamenti responsabili e consapevoli. L'educazione ambientale è una disciplina sempre più trasversale ed interdisciplinare, che coinvolge ogni materia in una sorta di aggiornamento continuo che non può che tradursi in un sistema di educazione permanente!

Le fasi del percorso

L'EPALE social hackathon pone ai partecipanti una sfida educativa da risolvere con l'ausilio delle nuove tecnologie, ma ai partecipanti non sono richieste competenze digitali avanzate, piuttosto idee trasferibili e semplici da realizzare, in quanto ogni squadra è supportata da un gruppo di mentori, ovvero professionisti, programmatori, sviluppatori, esperti e operatori della programmazione e del web, ingaggiati per incoraggiare, stimolare e facilitare il confronto all'interno delle squadre e per aiutare i partecipanti a portare a termine l'idea di progetto.

Prima dell'evento vero e proprio è prevista una formazione preliminare di tre giorni, che avviene online ed è a cura sia dei docenti della Rete di scopo nazionale per l'uso delle nuove tecnologie della RIDAP, che dei ricercatori INDIRE operanti nel settore di interesse della sfida. L'hackathon invece si svolge in presenza: le squadre lavorano insieme nello stesso luogo, ma divise in tavoli, ed inizia con uno o più interventi in sessione plenaria per inquadrare ancor meglio la sfida che i partecipanti dovranno affrontare nelle ore successive.

Segue l'inizio dei lavori, ovvero la fase creativa, che prosegue fino al termine dell'evento, durante questa fase i partecipanti possono alternare il lavoro a momenti di pausa, perciò, è molto importante che lo spazio fisico sia informale e giocoso, profondamente inclusivo, con la possibilità di prendere un caffè o una bevanda, oppure di mangiare qualcosa. In questo ambiente si annullano le differenze economiche e sociali a favore della partecipazione e della reciproca conoscenza.

Oltre alla sala dove i partecipanti lavorano, lo spazio deve offrire la possibilità di usare delle salette più piccole dove possono lavorare i mentori o dove può riunirsi la giuria, se ne ha bisogno.

A partire dall'edizione 2022, oltre alla giuria di esperti, è stata introdotta una seconda giuria denominata *social jury*, organizzata grazie alla collaborazione con alcune realtà sociali del territorio nazionale e composta da un gruppo eterogeneo di persone, non necessariamente esperti, alle quali i partecipanti espongono i loro elaborati non a conclusione, ma durante progettazione.



Il percorso si conclude con la presentazione in plenaria di tutti i progetti davanti alla giuria di esperti nominata da EPALE Italia, che decreta la squadra vincitrice sulla base di criteri determinati e tempestivamente comunicati.

Le aree di valutazione stabilite dal social hackathon di EPALE sono quattro: *Inclusività* verso i gruppi svantaggiati, *Sostenibilità*, in quanto il prodotto deve poter essere utilizzato anche in altre scuole o organizzazioni, *Socialità*, criterio che valuta la risposta del prodotto ai bisogni dei discenti e della comunità locale, e infine *Senso di appartenenza alla comunità*, ovvero come la soluzione si integra con i servizi e le attività di formazione proposte dagli enti del territorio e in che modo contribuisca a supportare la coesione sociale e la cittadinanza attiva.

Oltre a premiare i primi tre classificati, l'EPALE Edu Hack assegna una *special award* per la squadra che riceve più voti online sulla pagina Facebook di EPALE Italia.

Tutti i prodotti digitali realizzati durante l'hackathon sono pubblicati online nella Community di pratica dedicata in EPALE. Tuttavia, risulta chiaro come il vero valore dell'esperienza non risieda tanto o solo nei prodotti finali della competizione, ma piuttosto nei benefici che i partecipanti ne traggono in termini di apprendimento e nella capacità del social hackathon di sensibilizzare su temi di rilevanza comune e di costruire legami tra le risorse esistenti nel territorio.

Obiettivi e apprendimento

Attraverso il social hackathon gli studenti acquisiscono competenze digitali trasversali ai vari ambiti e alle varie discipline, oltre alla conoscenza delle tecnologie e dei software necessari per la realizzazione di videolezioni e presentazioni dinamiche, dei sistemi che rendono accessibili i contenuti didattici digitali.

Durante un social hackathon si realizzano dinamiche di lavoro collaborative e altamente inclusive e si dispiegano dinamiche di scambio e acquisizione di competenze e conoscenze tra pari (peer learning) attorno ad un problema stimolante ed impegnativo, oltre che reale ed autentico.

I professionisti in qualità di mentori, gli esperti della giuria, i relatori possono interagire con i partecipanti in ogni momento come all'interno di una comunità di pratica vera e propria.

Tutti questi elementi fanno del social hackathon un ambiente ottimale per l'apprendimento.

Fondamentale è anche l'elemento del "gioco" in quanto l'atmosfera giocosa dell'evento contribuisce a stimolare la curiosità e lo spirito di innovazione. L'obiettivo finale è imparare a lavorare in squadra, sviluppare le proprie capacità di pianificazione e di progettazione, condividere opinioni e punti di vista, scoprire il valore delle diversità, testare e creare idee che generino un impatto sociale positivo sulla comunità e sul territorio di appartenenza.

CPIADIGITALE

Formazione docenti RIDAP competenze europee ICT



Home page del portale "CPIADigitale" rivolto alla formazione dei docenti

1.5 Formazione dei docenti: la Rete di scopo nazionale per l'utilizzo delle ICT nell'IdA

*Renato Cazzaniga**

Nell'ambito della RIDAP, la Rete italiana per l'Istruzione degli Adulti, nel gennaio del 2021 è nata la Rete di scopo nazionale ICT IdA con la finalità di favorire la specializzazione nell'utilizzo didattico delle ICT di un gruppo di CPIA che propongono occasioni formative a favore di tutte le istituzioni scolastiche che si occupano di istruzione degli adulti. Ad oggi la Rete annovera 25 Istituzioni scolastiche da Treviso a Siracusa che collaborano tra di loro per creare occasioni di formazione a favore dell'insieme del sistema "istruzione degli adulti".

La prima domanda che ci dobbiamo porre quando trattiamo il tema dell'utilizzo didattico delle ICT è molto semplice: ma le nuove tecnologie della comunicazione sono davvero utili? Il loro utilizzo garantisce una "qualità aggiunta" nei processi di apprendimento e insegnamento? Sono cioè necessarie le ICT per garantire il successo formativo dei nostri utenti?

Da questa prima domanda che ci siamo posti non può che scaturire un secondo quesito: le ICT collegano o allontanano la scuola dalla vita reale? Rendono passivi i nostri studenti o sono un mezzo per renderli cittadini attivi e per consentire loro di acquisire delle competenze che possono efficacemente spendere nel mondo del lavoro?

E infine viene quindi da domandarsi: esiste una contrapposizione tra utilizzo delle ICT e la didattica in presenza come tante polemiche giornalistiche sviluppate a seguito dell'introduzione della DAD nella scuola durante il periodo del lockdown vorrebbero farci credere? O al contrario la scuola può mantenere un contatto fertile con il mondo reale solo nella misura in cui nelle aule scolastiche si riesce a ricreare la stessa dialettica che pervade la vita di ogni giorno, dove le nuove

tecnologie della comunicazione si integrano e fanno parte dei gesti e delle relazioni della nostra vita quotidiana?

E infine: esiste una specificità che oltre a connettere in positivo l'utilizzo delle ICT alla scuola in generale le lega in particolare alla dimensione dell'apprendimento che fa riferimento al mondo degli adulti?

Per quanto riguarda la questione relativa all'efficacia dell'utilizzo delle ICT nei risultati dell'apprendimento dobbiamo partire dalla constatazione che l'insegnamento non può che utilizzare il canale comunicativo per tramutarsi in apprendimento. L'insegnante costruisce un ambiente di apprendimento nel quale immerge il discente, con l'obiettivo di facilitare il formarsi di concetti che il soggetto in apprendimento possa fare propri e integrare nelle conoscenze che già possiede.

Le competenze che costruisce sono il risultato di abilità e conoscenze capaci di dare risposte a problemi concreti. Da questo punto di vista non possiamo che rilevare che, se l'insegnamento è comunicazione, utilizzare strumenti capaci di integrare i diversi mediatori simbolici, analogici, attivi e simbolici non fa che rafforzare il canale comunicativo dando pregnanza all'insegnamento. Avvalersi di un medium capace di integrare molteplici modalità comunicative in risposta ai diversi stili di apprendimento che ciascuno di noi possiede non può che rafforzare il canale comunicativo che trasforma l'insegnamento in apprendimento. Utilizzare nell'insegnamento strumenti didattici che hanno la possibilità di rappresentare per immagini i concetti, che ci consentono di rivisitare le esperienze vissute analizzandole attraverso un processo di "allontanamento" e di riflessione, di

* Dirigente CPIA di Lecco "Fabrizio de André", scuola polo della Rete di scopo ICT della RIDAP

scambiare interazioni comunicative con facilità e di partecipare ad una rete di relazioni facilita l'apprendimento perché immerge il discente in una situazione comunicativa molto più efficace, lo stimola all'interazione, all'attività e alla messa in relazione dei concetti che via via costruisce. Anche da questo punto di vista strumenti di comunicazione che enfatizzano le relazioni, i nodi, la condivisione delle conoscenze in rete si giocano come amplificatori cognitivi perché facilitano attraverso la comunicazione un apprendimento che si genera dalla forma stessa dello strumento comunicativo che è costruito attraverso link, associazioni, relazioni, con una impronta reticolare impressa nel modello della rete stessa. La rete è una rappresentazione dei nostri processi mentali di apprendimento, una sua oggettivazione. La navigazione è un processo mediante il quale il discente può "fare esperienza" dei meccanismi delle nostre associazioni e della struttura concettuale e reticolare della conoscenza. La navigazione in Internet, se guidata da un intento legato all'apprendimento, facilita la nostra presa di coscienza metacognitiva che è alla base di un apprendimento consapevole e adulto. Dunque, la risposta alla prima domanda non può essere che affermativa: una scuola che utilizza le ICT nella didattica è una scuola che ha una "qualità aggiunta" rispetto a un ambiente di apprendimento incardinato sulla lezione che utilizza esclusivamente il mediatore simbolico. Un insegnamento tradizionale che si propone di costruire attraverso una modalità comunicativa unidirezionale e passiva dei concetti si espone facilmente al rischio che quelle conoscenze apprese non siano collegate ad una rete concettuale e che quanto appreso si esaurisca in un sapere mnemonico, senza peso specifico che facilmente ci abbandona con il passare del tempo perché è un sapere superficiale e non interiorizzato.

Se le cose stanno così allora utilizzare le tecnologie a scuola non rende i nostri studenti passivi, ma li rende costruttori attivi delle loro conoscenze. D'altra parte, il movimento dell'attivismo ha sempre fatto uso abbondante di tecnologie nella scuola. Pensiamo alle proposte dell'MCE, Movimento di cooperazione educativa, in Italia, alla stampa di Freinet, alla corrispondenza

scolastica e alle mille proposte attiviste che hanno sempre visto un utilizzo intelligente delle tecnologie nella scuola.

Scuola che in questo modo si collega alla vita reale. Una scuola capace di formare i nostri studenti alle STEAM¹², ai concetti delle scienze, delle discipline tecnologiche, dell'ingegneria, della matematica. Un ambiente di apprendimento nel quale non c'è contrapposizione con le discipline umanistiche che rappresentano il senso e che danno senso al progetto di vita che la scuola deve sostenere. Le ICT da questo punto di vista sono un antidoto a una concezione di scuola lontana dalla realtà, separata dai progetti di vita individuali, una scuola in cui le competenze acquisite difficilmente potranno poi essere spese per garantire all'individuo di trovare un'occupazione e di raggiungere l'autonomia.

La scuola deve insegnare all'apprendente ad affrontare la vita reale senza esserne in balia. Le dimensioni creative si integrano e si sostengono con l'acquisizione di competenze logico matematiche e tecnologiche.

Il modello proposto è quello di una scuola che forma e prepara alla vita, perché nella vita come nella scuola la tecnologia e il mondo reale non sono due dimensioni che si contrappongono ma che si integrano vicendevolmente. È un'esperienza questa che ogni giorno possiamo sperimentare: nella vita reale non potremmo fare a meno delle ICT perché questi strumenti, se siamo stati formati ad utilizzarli con consapevolezza e con un approccio funzionale e critico, sono dei potenti amplificatori cognitivi e comunicativi che ci consentono di vivere nella realtà con una dimensione attiva e capace di perseguire e raggiungere gli obiettivi del nostro progetto di vita.

La scuola non deve rifiutare le nuove tecnologie ma creare ambienti di lavoro, atelier, spazi di lavori condotti in equipe, progetti collaborativi nei quali le competenze si integrano con le ICT, come avviene ogni giorno nella nostra vita reale.

Inoltre, è possibile, per rispondere anche all'ultima domanda, stabilire un nesso specifico tra la necessità dell'utilizzo didattico delle ICT e l'istruzione degli adulti che va oltre alle considerazioni che fino a qui abbiamo fatto e che riguardano tutti i gradi di istruzione.

12 Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics

L'adulto non si appropria alla scuola come ad una dimensione esclusiva come avviene per un ragazzo, per il quale il suo percorso scolastico è l'impegno principale della sua giornata. La persona adulta che ha un desiderio di istruzione deve conciliare il suo desiderio di istruzione con la sua adultità. L'adulto ha necessità di percorsi flessibili perché il bisogno di istruzione deve conciliarsi con le responsabilità legate alla sfera lavorativa e alla dimensione di cura delle persone. L'adulto è contemporaneamente lavoratore, madre o padre, cittadino che ha un suo ruolo nella società e il suo desiderio di istruzione deve conciliarsi con tutti questi aspetti della sua adultità.

La FAD è uno strumento che consente all'adulto di conciliare il suo desiderio d'istruzione con gli altri impegni della sua giornata. La Fruizione a distanza può essere sincrona o asincrona, ma in ogni caso necessita delle ICT per potersi realizzare e l'adulto deve possedere le competenze di base digitali per poterne fruire. Inoltre, l'utilizzo delle ICT consente all'adulto di acquisire quelle competenze tecniche e digitali richieste dal mondo del lavoro e dall'esercizio attivo della sua cittadinanza digitale.

Se le cose stanno come le abbiamo descritte è quindi fondamentale che nell'ambito dell'istruzione degli adulti promuoviamo l'utilizzo delle ICT nella scuola.

Qual è dunque lo strumento che può consentire alla scuola di mantenere stretto il nesso con la vita reale? La formazione è la risposta alla nostra domanda, la formazione è lo strumento, è il "cavallo di Troia" che può garantire innovazione nell'insegnamento. La formazione è la chiave di volta che può consentire di promuovere un apprendimento permanente di qualità durante tutto l'arco della vita. La formazione dei nostri insegnanti è lo snodo di qualunque politica innovativa della scuola.

Sela promozione della formazione degli insegnanti sull'utilizzo didattico delle ICT è fondamentale per migliorare l'apprendimento permanente degli individui è necessario indirizzare le nostre energie a moltiplicare le occasioni formative a favore dei nostri insegnanti. Da qui la nascita di una Rete di scopo nazionale permeata da una logica di rete e finalizzata a promuovere occasioni di confronto con altri partner che hanno a cuore i nostri stessi obiettivi.





Nel corso di questi due anni di vita della Rete di scopo nazionale ICT IdA abbiamo impostato il nostro lavoro condividendo le risorse professionali in una logica di rete. Abbiamo costituito un gruppo di lavoro che nasce dalla condivisione delle migliori risorse professionali che nelle varie realtà hanno sperimentato l'utilizzo didattico delle nuove tecnologie in chiave adulta. Il Gruppo Tecnico nazionale che abbiamo creato è a disposizione di tutti i CPIA. Sul sito CPIADIGITALE¹³ troverete l'elenco dei nostri formatori nazionali che in questi anni hanno lavorato per:

- creare un archivio delle buone pratiche documentate nel repository del sito CPIADIGITALE
- creare un catalogo di corsi di formazione sincroni su proposte formative sperimentate sempre dai nostri formatori nelle proprie classi e frutto del confronto didattico maturato all'interno del Gruppo Tecnico. Solo in questo anno scolastico abbiamo avuto 986 iscritti fino ad oggi ai nostri corsi sincroni che sono gestiti attraverso il portale "Scuola Futura" e che prevedono il rilascio di un'attestazione da parte della piattaforma del Ministero.

- creare il portale Leonardo Visionario dove fruire, attraverso la tecnologia Moodle, di percorsi di formazione asincroni: i MOOC
- gestire momenti seminariali residenziali interregionali di approfondimento delle tematiche legate alle STEAM che in questo anno scolastico sono stati realizzati a Como, Udine, Napoli e Cagliari con il coinvolgimento di 200 docenti
- contribuire a costruire percorsi di formazione in situazione.

Oltre a creare percorsi di formazione in modalità sincrona e asincrona che consentono ai nostri docenti di formarsi conciliando il desiderio di formazione permanente con i vincoli che derivano dal loro essere a loro volta adulti, abbiamo ritenuto anche molto importante creare delle occasioni di formazione in situazione.

Le due edizioni del social hackathon descritte in questa pubblicazione e promosse con la struttura di EPALE dell'INDIRE e con EGInA, oltre a rappresentare un contesto formativo per i nostri studenti importantissimo di utilizzo delle ICT in situazione, è stata un'occasione di

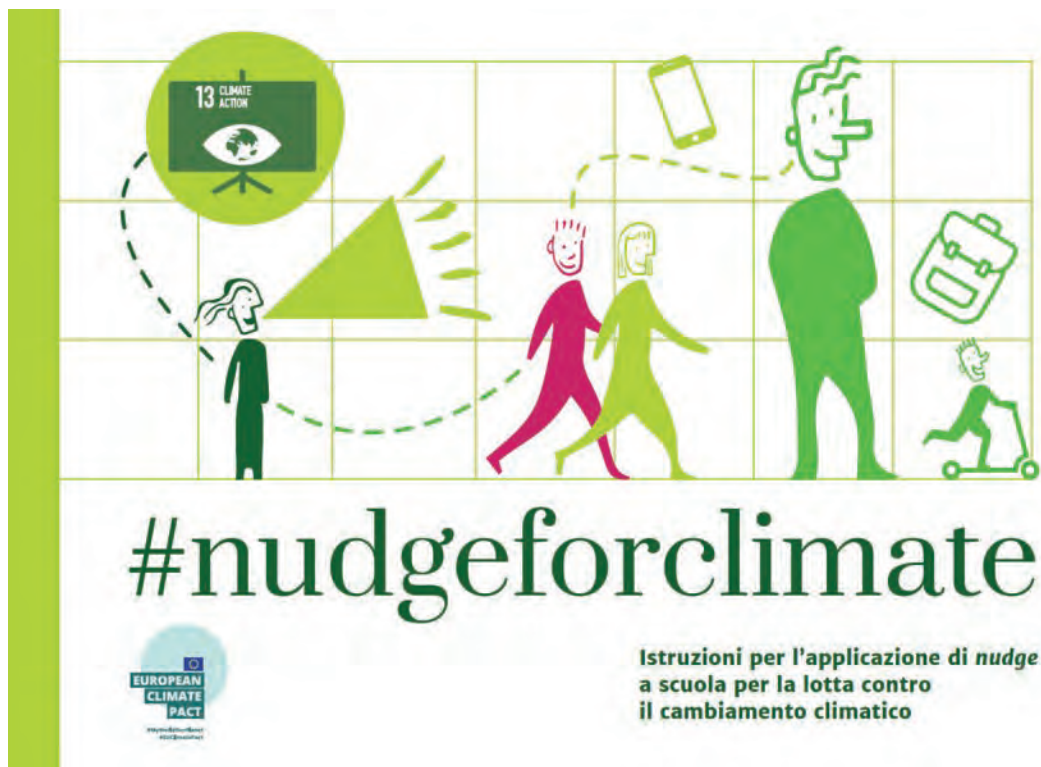
¹³ <https://cpiadigitale.it/>

formazione in contesto per i numerosi docenti che hanno aderito all'evento. I docenti del Gruppo Tecnico hanno creato insieme ai nostri partner del progetto delle occasioni formative per introdurre questa tecnica di insegnamento che si avvale delle ICT e dell'apprendimento collaborativo nella cassetta degli attrezzi dei nostri insegnanti.

Essere riusciti a creare un contesto di

apprendimento che è stato al contempo occasione formativa per moltissimi insegnanti del CPIA ed esperienza formativa per i nostri studenti è il merito e la chiave del successo di questa felice iniziativa realizzata grazie alla collaborazione con la struttura di EPALE di INDIRE e con EGIInA – European Grants International Academy, Foligno con il contributo significativo della nostra Rete nazionale di scopo.





Copertina della guida per l'applicazione di #nudgeforclimate a scuola

1.6 Formazione dei docenti: l'iniziativa #nudgeforclimate

Maria Chiara Pettenati*, Isabel de Maurissens**

È possibile applicare un metodo nato dall'economia comportamentale, dalla filosofia politica e dalla psicologia cognitiva nelle scuole per indurre comportamenti che siano a favore della sostenibilità ambientale? La domanda è alla base dell'attività di formazione #nudgeforclimate proposta nell'ambito del progetto EPALE Edu Hack nell'edizione 2022 "Fare pace con l'ambiente. Proposte territoriali di innovazione digitale per la transizione verde". La formazione è una delle proposte formative nata all'interno di Euclipa¹⁴, la comunità italiana degli ambasciatori per il patto per il clima nominati dalla Commissione Europea. L'attività *nudgeforclimate*, nata in un contesto di associazionismo, è diventata presto un'attività di ricerca coordinata da INDIRE e dall'Università degli Studi di Verona.

Nel percorso formativo nell'ambito dell'Edu Hack è stato proposto il modello *nudgeforclimate* finalizzato ad utilizzare le conoscenze nate nell'ambito dell'economia comportamentale per ideare i *nudge*, ovvero delle spinte gentili, che inducano studenti, insegnanti e tutte le persone che fanno parte direttamente o indirettamente della comunità scolastica, a mettere in atto comportamenti favorevoli a contrastare il cambiamento climatico e in generale a favore della tutela dell'ambiente.

La teoria dei *nudge*, ideata dall'economista Richard H. Thaler – che per queste sue ricerche

ha ricevuto il premio Nobel dell'economia nel 2017 – sembra particolarmente promettente per provocare un grande cambiamento senza semplicemente facendo leva sui meccanismi di scelta e sull'ideazione di opportune "architetture di scelta" che spingano a comportarsi in modo "sostenibile".

Thaler e Sunstein affermano nel loro libro: *La spinta gentile. La nuova strategia per migliorare le nostre decisioni su denaro, salute, felicità*¹⁵: "non siamo favorevoli a un governo più invadente, ma a un'attività di governo migliore" per spingere (gentilmente) i cittadini a adottare un comportamento virtuoso per loro stessi e per gli altri. I *nudge* in realtà sono già ampiamente in uso nel campo del marketing, con l'obiettivo di indurre il soggetto ad acquistare e a consumare. Sono dei *nudge* la disposizione dei prodotti nei supermercati in quanto fanno leva sulla conoscenza dei meccanismi di scelta e sulle abitudini dei consumatori. I *nudge* teorizzati da Thaler e Sunstein, invece, hanno come obiettivo quello di spingere i cittadini verso scelte utili per il bene comune e molto spesso anche per loro stessi. Un famoso *nudge* è quello realizzato in un aeroporto in Olanda dove il disegno di una piccola semplice mosca nei bagni maschili ha spinto gli utenti a giocare al colpire il bersaglio, tanto da limitare le fuoriuscite di urina del 80% facendo risparmiare sulle pulizie e aumentando il benessere di tutti. La definizione del *nudge* non è del tutto intuitiva: "Il *nudge* (o spinta gentile) è una configurazione di architettura delle scelte che

*Dirigente di ricerca INDIRE, ambasciatrice del Patto per il Clima EU

** Ricercatrice INDIRE, ambasciatrice del Patto per il Clima EU

¹⁴ <https://www.euclipa.it/>

¹⁵ Thaler, R.H., Sunstein, C.R., *Nudge. La spinta gentile. La nuova strategia per migliorare le nostre decisioni su denaro, salute, felicità*, Milano, Feltrinelli 2009.

#nudgeforclimate



Istruzioni per l'applicazione di **nudge** a scuola per la lotta contro il cambiamento climatico



altera il comportamento delle persone in modo prevedibile senza proibire la scelta di altre opzioni e senza cambiare in maniera significativa i loro incentivi economici”.

Applicare i *nudge* alle scuole sembra dunque naturale perché i *nudge* agiscono sui contesti cambiando l'architettura di scelte ma senza cambiare le opzioni a disposizione degli utenti: lo sforzo così come il costo, teoricamente, è minimo ma il risultato è a volte sorprendente, sia in termini economici che sociali.

Ma cosa sfruttano esattamente i *nudge*?

Sfruttano la nostra irrazionalità nelle scelte. Secondo Thaler ci sono due modi di pensare e agire: uno riflessivo e l'altro impulsivo. Thaler notò che anche le persone tendenzialmente più razionali possono agire e reagire in modo irrazionale. Thaler è partito dalla considerazione che le teorie economiche basate sull'*homo economicus* assumevano come soggetto attore prevalentemente la persona razionale e riflessiva. Ma la realtà, come sostiene Thaler, è tutt'un'altra! Progettare un *nudge* significa imparare a sfruttare le nostre piccole carenze e automatismi – euristiche e *bias* – non tanto per ragioni di marketing come vendere un prodotto quanto

per migliorare la vita di tutti. Le euristiche sono regole pratiche, strategie di ragionamento, semplici ed efficaci, che utilizziamo per ridurre il carico cognitivo e consentono rapide risposte ai problemi decisionali ma sono anche responsabili di tipici errori di ragionamento, i *bias*, che ci fanno fare delle scelte irrazionali.

Nel corso di formazione proposto all'interno di EPALE Edu Hack sono state illustrate sei tipologie di *nudge*, che possiamo ritrovare nella guida *#nudgeforclimate*¹⁶ pubblicata su Euclipa: le norme sociali, i *pledge*, i *commitment*, i *feedback*, il *gaming* e il *default*.

Le norme sociali sfruttano il fatto che spesso ci comportiamo spesso in linea con quanto prescritto dalle norme sociali in vigore nel nostro gruppo di riferimento. Un esempio è un semplice emoticon sulla bolletta che ci fa capire che stiamo consumando di più o di meno del nostro vicino e che è capace di scatenare in noi reazioni di controllo del comportamento e quindi dei consumi. il *pledge* o il potere delle intenzioni invece sfrutta il fatto che se le persone rivelano pubblicamente le loro intenzioni è molto più probabile che poi mettano in atto il comportamento in questione.

16 <https://www.euclipa.it/nudgeforclimate/>

Dire agli altri che decide di venire a scuola in bicicletta è un *nudge*. Il *commitment* è un *nudge* che tiene a bada il nostro stato caldo e impulsivo, quando siamo al supermercato è facile cadere in tentazioni se ci piacciono i dolci. Decidere prima di entrare al supermercato di non passare nelle corsie dei dolci è un *nudge* come lo è mettere un tetto di spesa alla propria carta di credito. Il feedback prevede invece un meccanismo di visibilità e di feedback che riveli i costi e benefici personali e sociali delle nostre azioni, ad esempio restituendo una misura dei nostri consumi (es. di acqua, di elettricità, ecc.). Il *nudge gamification*, è ben rappresentato dal famoso esempio della mosca nei bagni dell'aeroporto di Schiphol in Olanda. Infine, l'ultima tipologia proposta dalla guida è il default: quello che accade se non facciamo nessuna scelta attiva. Molto spesso per pigrizia o per un'assenza di una preferenza ci accontentiamo del default. È esemplificato dalle donazioni di organi che aumentano in modo vertiginoso se le amministrazioni la impostano come scelta "default" che le persone ovviamente possono invertire.

In seguito al corso di formazione, alcune squadre tra le partecipanti al EPAL Edu Hack hanno utilizzato dei *nudge* per "fare pace con l'ambiente". Citiamo il caso di CPIA di Cagliari che con il Team "I Fenicotteri" con il Progetto MolentApp in collaborazione con il Parco Naturale Regionale Molentargius-Saline.

La squadra ha creato Molent App, una App per interagire con il parco. Tra le funzioni, oltre geocalizzare il visitatore, e segnalargli luoghi di interesse nelle vicinanze informandolo e descrivendo quello che vedono, possono anche segnalare eventuali anomalie come animali feriti o detriti abbandonati nel parco. L'app si adatta all'utente e fornisce le informazioni con un linguaggio differenziato dedicato ai bambini, agli adulti e alle persone con disabilità. Inoltre, l'app fa ascoltare i suoni reali del parco, come il verso di un fenicottero, ma anche sentire elementi fisici del parco.

Ma il "valore aggiunto *nudge*" di questa app, è basato sul *gaming* e si sostanzia nella possibilità di accettare sfide lanciate dal parco. Un esempio di sfida: farsi un selfie con 5 piante del parco, indicando il nome delle piante. Queste sfide sono interessanti e valide da un punto di vista pedagogico perché da una parte implicano l'uso del linguaggio digitale e visuale che rende le piante visibili grazie al selfie in cui la pianta acquista importanza e visibilità agli occhi del fotografo che non solo valorizza la pianta stessa ma anche la sua relazione con essa e al contempo invita gli studenti ad imparare a riconoscere le piante¹⁷.

Si tratta dunque di un *nudge gaming*, premiato col primo premio del Edu Hack nell'edizione 2022, che contribuisce a contrastare il pericoloso "disturbo da deficit di natura"¹⁸, quello che ci rende incapaci di sentirci natura.

17 Una ricerca UK ha dimostrato che quando a 1.000 bambini sono state mostrate immagini di piante e animali nativi, l'82% non ha riconosciuto una foglia di quercia e quasi cinque su 10 non sono riusciti a individuare una campanula, mentre sono in grado di riconoscere 100 loghi di marche famose. <https://www.weforum.org/agenda/2019/09/children-are-forgetting-the-names-for-plants-and-animals>

18 David Todt (Associate Provost) (2006) Louv, Richard. (2005). "Last child in the woods: saving our children from nature-deficit disorder", *SCHOLE: A Journal of Leisure Studies and Recreation Education*, 21:1, 136-137, DOI: 10.1080/1937156X.2006.11949572



I mentori dell'edizione 2022 di EPAL Edu Hack

1.7 La figura dei mentori

Giacomo Scarzanella*

Mentore deriva dal greco Μέντωρ (*mentor*) e viene generalmente ricondotto al termine μένος (*menos*, “mente”, “intelligenza” e anche “forza”, “coraggio”), anche se alcune fonti ipotizzano una connessione a μέλλειν (*mellein*, ovvero “che ha cura”, “stare a cuore”, “avere premura di qualcosa”). Mentore è infatti il nome di un personaggio dell’*Odissea* e poi di *Les aventures de Télémaque* di F. Fénelon, consigliere di Ulisse, al quale fu affidata oltre che la cura dei suoi affari anche la sorveglianza del proprio figlio Telemaco al momento della sua partenza per la guerra di Troia.

Un po’ come Ulisse nell’*Odissea*, anche nell’EPALE Edu Hack le varie squadre, durante la fase di progettazione, possono contare sul supporto di uno o più “fedeli consiglieri”, che nel gergo del nostro hackathon definiamo appunto *mentori*. I mentori dell’EPALE Edu Hack sono esperti in varie materie che durante la sfida “hanno a cuore” i progetti che le squadre stanno sviluppando e grazie alle loro competenze, ed intelligenza, per riprendere la definizione della parola greca, suggeriscono idee e spunti per dare forma concreta all’elaborato.

L’Unità EPALE Italia per il proprio hackathon ha affidato questo importante ruolo ai professionisti di EGINA Srl – European Grants International Academy. L’agenzia, accreditata presso la Regione Umbria per la formazione e la certificazione delle competenze, rappresenta infatti uno dei principali stakeholder nel campo della progettazione ed implementazione di iniziative locali, nazionali ed europee ed i suoi collaboratori vantano pluriennale esperienza nel

campo dell’educazione, della trasformazione digitale, della cultura e del sociale.

Il numero dei mentori può variare in base alle squadre che partecipano. Nell’ultima edizione, svoltasi a novembre 2022 “EPALE Edu Hack – Fare pace con l’ambiente. Proposte territoriali di innovazione digitale per la transizione verde”, sono stati coinvolti 7 professionisti di EGINA che hanno guidato, alternandosi, le 12 squadre partecipanti. Quando entrano in gioco i mentori? Al termine della prima fase di “formazione” alle squadre vengono proposti i mentori coinvolti nell’evento ed i loro settori di specializzazione (web design, digital story telling, comunicazione, social network etc.). A questo punto le squadre hanno la possibilità di prenotarsi, tramite un calendario on line, alle varie sessioni di *mentoring*, della durata di circa 15/20 minuti che si svolgono nei vari momenti dell’hackathon.

La prima sessione di co-progettazione è chiamata *Kick Off*, si tratta di una fase di *brainstorming* con il mentore nella quale si definiscono tutti i dettagli del progetto che si vuole realizzare oltre ad assegnare i compiti ad ogni componente della squadra. La seconda sessione è definita *Verify* ed è quella dove viene fatta un’analisi di come sta procedendo il lavoro, quali problemi e dubbi sono emersi nella prima fase di progettazione: è il momento di capire, confrontandosi con il mentore, se sia utile, talvolta addirittura necessario, revisionare il piano di lavoro. Infine, vi è la fase di *Pitching*, dove i mentori saranno presenti per tutta la sessione finale di lavoro, al fianco delle squadre.

I mentori dell’EPALE Edu Hack 2022 sono stati:

* Supporto alle attività e assistenza tecnica, Unità EPALE Italia, Agenzia Erasmus+ INDIRE



Paolo Russo, esperto nell'applicazione di tecnologie immersive al patrimonio culturale e ideatore del modello "Museater". Vanta esperienza nel campo dell'utilizzo di tool di XR per la didattica e la promozione culturale. Ha assistito i partecipanti, insieme a Lorenzo Rossi, esperto di ambienti immersivi, nell'impostazione della comunicazione con i fruitori dei progetti attraverso ambienti e servizi XR, inclusa la piattaforma *open* di social VR (Virtual Reality) Mozilla Hubs.

Chiara Borsini, specializzata in giornalismo digitale, digital storytelling, nuovi media e comunicazione interculturale, con esperienza di consulenza e formazione nei settori dell'innovazione digitale, del patrimonio culturale e dell'inclusione sociale. Attraverso pratiche e tecniche di narrazione con particolare attenzione all'utilizzo di strumenti digitali, ha supportato le squadre a trovare una strategia efficace e coinvolgente di comunicazione/racconto della propria idea progettuale a stakeholder e comunità di riferimento.

Bianca Bisiach, si concentra sui processi di pensiero creativo e su facilitazione e sviluppo di percorsi progettuali. L'obiettivo della sua pratica è aiutare gli studenti a trovare la propria voce, promuovendo un approccio di apprendimento inclusivo e trasversale. Ha conseguito il Master in "Futuro Vegetale: Piante, innovazione sociale e design", un percorso di innovazione e ricerca a cui collaborano i Dipartimenti di Scienze Politiche

e Sociali, di Agraria e di Architettura dell'Università di Firenze per realizzare metodi e soluzioni ispirati alle piante.

Cristiano Longobardo, dopo tanti anni passati in mezzo alle agenzie pubblicitarie, divide la sua vita tra il graphic/web design e la passione per la musica. La sua frase preferita è: "Un designer sa che ha raggiunto la perfezione non quando non c'è più niente da aggiungere, ma quando non c'è più niente da togliere!" (*Antoine de Saint-Exupéry*).

Andrea Succhielli, illustratore, grafico, *prop maker*, *cosplayer* a tempo perso, spirito creativo e "artigiano digitale". Collabora con EGInA dal 2020 come Graphic Designer, illustratore e addetto alla "multimedialità". Andrea ha supportato le squadre su elaborazioni base di grafica, l'impaginazione e dell'illustrazione digitale, con un occhio di riguardo ai programmi più utilizzati e funzionali.

Ylenia Cariani, giornalista e social media manager, aiuta enti ed organizzazioni a migliorare e costruire una buona presentazione digitale. Esperta in social networks, promozione e comunicazione. Iscritta all'Albo dei Giornalisti-Pubblicisti dell'Umbria, dal 2019 collabora con EGInA e si occupa di coordinare l'ufficio comunicazione e grafica, con le attività di disseminazione e programmazione per la promozione di progetti nazionali ed europei.

Al termine dell'hackathon è stato chiesto alle squadre di esprimere un punteggio da 1 a 5 sul tipo di supporto ricevuto dai mentori e sull'utilità della loro figura nell'elaborazione progettuale. Il punteggio medio ottenuto è stato di 4.2, a conferma di quanto sia risultata positiva l'idea di affiancare dei professionisti alle squadre in gara, con il compito non di creare l'idea ma di fornire gli strumenti per realizzarla.

In conclusione, rifacendosi all'etimologia del

termine, possiamo affermare che anche il "coraggio" è un elemento fondamentale che può trasmettere il mentore. Possono essere tanti i dubbi, le insicurezze e le paure all'inizio di una sfida come l'EPALE Edu Hack, ma grazie alla fiducia e alla competenza che i mentori sanno trasmettere, le paure si trasformano in consapevolezza delle proprie capacità facendo prevalere la voglia di mettersi in gioco delle persone.



I membri della giuria nel corso delle presentazioni dei lavori EAPLE Edu Hack 2022

1.8 La valenza della giuria

Giacomo Scarzanella*

Senza sfide la vita è una routine, una lenta agonia.
Albert Einstein

I partecipanti all'EPALE Edu Hack ne sono consapevoli. Sono persone disposte ad uscire dalla propria zona di comfort, pronte a mettersi in gioco e a stupire, pronte a compiere sacrifici e sforzi, per arrivare alla fine del percorso ad essere migliori. Sono persone consapevoli che, come in ogni sfida che si rispetti, ci sarà qualcuno pronto a valutare quello che avranno prodotto e sono altresì consapevoli che ci sarà un vincitore, in base a quelli che poi sono i criteri di valutazione ed il regolamento della competizione. Un pool di esperti, nominati dall'Unità EPALE, ogni anno costituisce la giuria ufficiale dell'hackathon. La giuria ha il primario ruolo di valutare ogni singolo progetto, scegliendo i tre migliori e decretando tra questi anche il vincitore. La giuria oltre ad essere fondamentale per dare credibilità all'evento, in termini di competizione, svolge un ruolo strategico a livello di impegno delle squadre. Per un partecipante sapere di essere valutato da un esperto in materia crea, talvolta inconsapevolmente, maggiore energia ed entusiasmo nell'essere produttivo e raggiungere il risultato. La giuria non partecipa alle fasi di formazione ma entra nel vivo dell'evento solamente nella fase finale, quando le squadre stanno terminando il progetto. È tuttavia informata tanto sulle squadre partecipanti quanto sulla sfida a cui stanno lavorando. Entro i termini comunicati, le squadre in gara devono consegnare il progetto, che viene reso disponibile ad ogni giurato per una prima fase di lettura. La valutazione vera e propria, che poi decreta la classifica finale, avviene assegnando i punteggi in base ai criteri stabiliti nel Regolamento dell'edizione in corso, durante la fase di presentazione dei singoli lavori

da parte delle squadre. In circa dieci minuti, davanti al tavolo della giuria, le squadre devono essere abili ad illustrare le caratteristiche del progetto proposto, cercando di sintetizzare tutti gli elementi significativi che appartengono alle quattro aree di valutazione presenti nella scheda di ogni singolo giurato, ovvero:

1) *Inclusività del progetto:*

la soluzione digitale avrà un impatto sullo sviluppo degli enti coinvolti e/o sulla qualità dei servizi forniti a gruppi svantaggiati? Come si inserisce il progetto nel quadro delle politiche e delle azioni di inclusione e innovazione locali, regionali, nazionali ed europee?

2) *Sostenibilità:*

il servizio/prodotto/strumento digitale può essere utilizzato in altre organizzazioni, in modo da migliorare anche il loro lavoro? Come sono stati utilizzati gli Open Data? Come sarà possibile per terzi accedere, elaborare o integrare i contenuti? Qual è il grado di flessibilità e trasferibilità delle soluzioni tecnologiche e informatiche proposte? Qual è il livello di progresso raggiunto nell'implementazione del progetto digitale creativo? Quanto è immediatamente applicabile e quali e quante risorse sono necessarie per renderla pienamente operativa?

3) *Socialità:*

quali cambiamenti porterà la soluzione digitale per gli utenti di riferimento? Il prodotto può definire una nuova risposta ai bisogni dei discenti e della comunità locale anche in ottica multiculturale? In alternativa, andrà a vantaggio

* Supporto alle attività e assistenza tecnica, Unità EPALE Italia, Agenzia Erasmus+ INDIRE

di un processo più efficiente per raggiungere gli obiettivi istituzionali?

4) *Senso di appartenenza alla comunità:*

come si integra la soluzione proposta con i servizi per adulti e le attività di formazione non formale proposte dagli enti del territorio? In che modo contribuisce a suscitare o supportare processi di rafforzamento della coesione sociale e di proposte territoriali di innovazione digitale per la transizione verde?

Una volta conclusa la presentazione da parte delle squadre, la giuria si riunisce per discutere insieme di quanto emerso, confrontare le schede di valutazione e assegnare i punteggi. Questa fase richiede almeno un'ora di tempo ed è presieduta dal presidente della giuria che ha il compito di coordinare tutte le operazioni di valutazione degli elaborati.

Nell'ultima edizione EPALE Edu Hack 2022 "Fare pace con l'ambiente. Proposte territoriali di innovazione digitale per la transizione verde", la giuria era presieduta da Fulvio Ananasso (Stati Generali dell'Innovazione). Insieme a lui erano presenti Alessio di Addezio (Legambiente), Anna Maria Cacchione (INDIRE), Giuseppe Iacono (Repubblica Digitale) e Stefano Kluzer (All Digital). Nel 2022 i voti della Giuria sono andati a sommarsi alle prime valutazioni espresse dalla *social jury*. Questa è stata la novità dell'edizione svoltasi a Roma il 23 e 24 novembre 2022 dove durante la fase finale di coprogettazione un gruppo di esperti su varie tematiche, come il digitale, l'ambiente e l'educazione degli adulti, sono intervenuti, su invito da parte dell'Unità EPALE Italia, per assegnare dei punteggi alle varie proposte progettuali, che poi hanno contribuito alla classifica finale dell'EPALE Edu Hack 2022.

1.9 La Comunicazione come parte integrante della competenza digitale: il fare comunicazione nel progetto

Alessandra Ceccherelli*

Nel contesto di un social hackathon una parte importante, seppure non immediatamente abbinabile agli obiettivi generali dell'iniziativa, è occupata dalla comunicazione che interessa trasversalmente le varie fasi del progetto e del processo e che coinvolge tecniche e metodi riferibili sia al supporto alle dinamiche di collaborazione che alla più vasta area dei media come si configurano nel mondo contemporaneo. Questo aspetto, pensando al caso specifico dell'educational hackathon, rappresenta un'ulteriore e importante occasione formativa per tutti gli attori coinvolti, che acquista importanza crescente in un'era come quella in cui viviamo segnata inesorabilmente dall'uso di mezzi di comunicazione e tecnologie

digitali, oltre a declinare in sostanza le linee guida teoriche tracciate dal quadro europeo DigComp 2.2 per le competenze digitali per i cittadini.

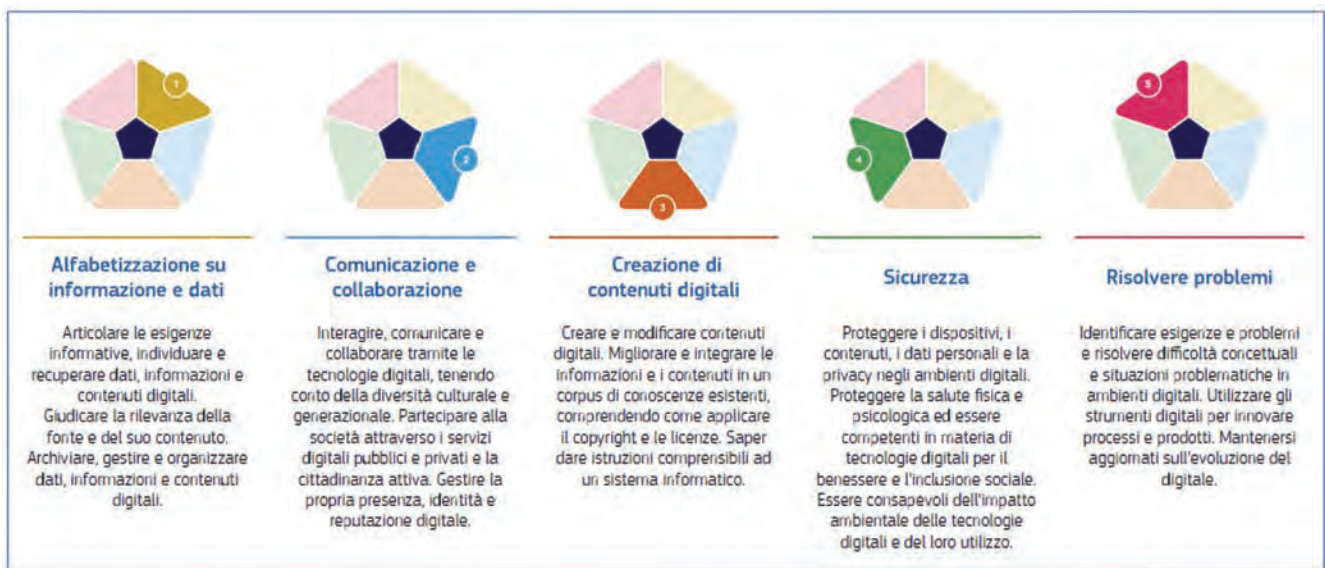
Secondo il DigComp 2.2 (*Digital Competence Framework for Citizens*) la "Comunicazione e collaborazione" è una delle aree di competenza (fig. 1) che delineano cosa comporta la competenza digitale.

Il framework la definisce come la capacità di "Interagire, comunicare e collaborare tramite le tecnologie digitali, tenendo conto della diversità culturale e generazionale. Partecipare alla società attraverso i servizi digitali pubblici e privati e la cittadinanza attiva. Gestire la propria presenza, identità e reputazione digitale".



1. La competenza digitale secondo il DigComp

* Esperta di comunicazione esterna e di progetto presso Agenzia Erasmus+ INDIRE, responsabile comunicazione per Unità EPALE Italia



2. Le 5 aree aree di competenza digitale

Essere capaci di comunicare in modo efficace, appropriato e sicuro attraverso le tecnologie digitali, ovvero padroneggiare la comunicazione digitale è parte integrante delle competenze di cittadinanza e richiede la comprensione dei diversi strumenti, formati e canali di comunicazione digitale, nonché la capacità di utilizzarli in modo consapevole per interagire con gli altri in modo significativo.

Nel social hackathon, le attività di comunicazione e le competenze digitali coinvolte sono fondamentali per il successo del progetto presentato. Partendo contro intuitivamente dal finale, comunicare il progetto in modo efficace è il compito ultimo e determinante a cui le squadre sono chiamate a rispondere nella presentazione dell'idea progettuale alla giuria. Nello spazio di un tempo molto breve assegnato si deve sintetizzare il progetto e anticipare i risultati principali che si punta a conseguire. Questo è l'ultimo step, il riepilogo e la sintesi di tutto il lavoro svolto nelle fasi precedenti e riassume in sé le diverse attività intermedie svolte, in modo consapevole e non, per garantire il miglior risultato possibile. Tra l'ideazione e la comunicazione del progetto verso l'esterno si incontrano però numerose attività che il team è chiamato a svolgere e per le quali devono essere padroneggiati strumenti e linguaggi diversi. La comunicazione online efficace tra i partecipanti è essenziale per esprimere le proprie idee in modo chiaro e conciso utilizzando strumenti di

comunicazione digitale come messaggi, post, commenti e presentazioni online. Devono saper utilizzare l'ortografia corretta, la punteggiatura e mantenere un tono appropriato. Comunicare nel team garantisce la collaborazione digitale: dal momento che il social hackathon coinvolge squadre di partecipanti che lavorano insieme, è importante avere competenze di collaborazione digitale. Queste competenze includono la capacità di utilizzare strumenti di comunicazione di gruppo come chat o videoconferenze, la condivisione di documenti e risorse tramite piattaforme di cloud storage e la gestione efficace dei compiti assegnati attraverso strumenti, seppure rudimentali, di project management online. La creazione di contenuti digitali è funzionale sia alla realizzazione dei prodotti finali che alla comunicazione: durante l'hackathon, i partecipanti devono creare e condividere contenuti multimediali, come presentazioni, video, immagini o blog post che devono essere pensati per essere compresi e per coinvolgere i destinatari. Sono quindi messe in gioco competenze tecniche e di comunicazione, ovvero competenze di base nella creazione di contenuti digitali utilizzando strumenti come software di editing video, strumenti di grafica o piattaforme di blogging. Queste si affiancano alle eventuali competenze tecniche specifiche che possono includere programmazione, sviluppo di app, design di interfacce utente, analisi dei dati, conoscenza di algoritmi o competenze nell'utilizzo di tecnologie

emergenti come l'intelligenza artificiale o la realtà virtuale.

Pensiero critico e risoluzione dei problemi: I partecipanti devono essere in grado di analizzare i problemi posti dalla sfida, identificare le cause principali e sviluppare soluzioni innovative utilizzando tecnologie digitali. Devono essere capaci di valutare criticamente le diverse opzioni, prendere decisioni informate e adattare le loro strategie in base al feedback ricevuto. Questo implica anche la scelta dei canali di comunicazione appropriati (dall'email alla chat, fino ai siti e ai social network).

E, per concludere questa panoramica sulle competenze di comunicazione, al primo posto forse per importanza tra gli elementi di interesse del fare comunicazione nel processo del social hackathon si colloca la pratica del linguaggio, o meglio dei linguaggi, sapersi esprimere correttamente, quindi conoscere e praticare la lingua di lavoro, saper creare contenuti chiari e pertinenti e saper adattare il contenuto al mezzo di comunicazione. Se poi, come nel caso dell'EPALE Edu Hack i componenti delle squadre sono studenti adulti di origine straniera, alcuni con pochi mesi di studio dell'italiano come L2, la sfida dell'hackathon acquista ulteriore difficoltà, ma dà più senso allo studio della lingua stessa coinvolgendoli nella realizzazione di prodotti che potrebbero, idealmente, essere diffusi anche sul web e sui social.

Una considerazione specifica merita l'uso, a fini educativi dei social media, ovvero essere in grado di utilizzare in modo efficace i social media, come Facebook, Twitter e Instagram, per condividere le idee proposte dal progetto, possibilmente con la finalità di costruire il racconto del processo o persino del backstage, documentandone in modo appropriato i progressi (o gli highlights strategici) con la comunità online. Questo comporta saper creare contenuti accattivanti, utilizzare hashtag appropriati e coinvolgere gli utenti attraverso commenti, likes e condivisioni. Questo aspetto è stato in particolare al centro dell'edizione 2021 che, per le restrizioni imposte dalla pandemia, si è svolto interamente online. In quella occasione la votazione stessa è stata in parte delegata ai canali di social networking quando, senza la pretesa di configurarsi come vero strumento di valutazione, una delle

componenti del giudizio di qualità sul progetto fu assegnata alla giuria social, chiedendo a tutti gli utenti di Facebook di votare il progetto preferito con un like sotto il post.

È evidente a chiunque frequenti queste piattaforme che il risultato non possa essere determinato dalla sola qualità dell'idea progettuale, né dalla bravura nel comporre il messaggio di promozione, o almeno non solo da questi aspetti, piuttosto serve una consapevolezza delle dinamiche che alimentano i social network che, per la loro stessa natura, sono basati sulle relazioni digitali tra gli utenti. In questo i *millennials*, anche se costretti, nell'occasione dell'EPALE Edu Hack 2021, a usare contro voglia un social network ormai anziano come Facebook (unica piattaforma di voto scelta per necessità di semplificazione), hanno molte competenze implicite, eseguono condivisioni e interazioni rapide senza quasi rendersi conto dell'obiettivo. Nel promuovere e sponsorizzare il contenuto didattico per vincere la gara sono stati adottati tutti gli accorgimenti disponibili (taggarsi nel post in modo da renderlo visibile sulla propria bacheca, condividere e ri-condividere il post sia sul proprio *wall* che tra i gruppi di follower/amici anche in altri social network) e ha il voto da Facebook se lo è aggiudicato il team "più social". È importante notare che l'utilizzo dei social network nella didattica richiede l'attenzione a diverse questioni di privacy e sicurezza. Gli insegnanti e le scuole dovrebbero adottare politiche e linee guida chiare per garantire un ambiente online sicuro e rispettoso.

Nell'edizione del 2022 invece, con maggiore tempo a disposizione e forse un tema più coinvolgente come quello della sostenibilità ambientale si sono verificati due fatti interessanti: la realizzazione di video teaser e l'uso dello storytelling digitale.

Per presentare il progetto è stato fatto uso dello storytelling digitale ovvero di elementi narrativi, come personaggi, trame e emozioni, per trasmettere le informazioni essenziali sui contenuti del progetto, creare consapevolezza, promuovere il servizio proposto dal progetto stesso e connettersi con il pubblico in modo significativo e coinvolgente il pubblico, invece di realizzare una presentazione analitica e formale. Questa forma di comunicazione combina il potere delle storie con le opportunità offerte dalla tecnologia digitale per creare esperienze che creano un coinvolgimento emotivo.

La maggior parte delle storie narrate per introdurre il progetto hanno fatto uso di brevi video, e anche in questo piccolo prodotto c'è molto lavoro di collaborazione per arrivare al risultato. La comunicazione digitale non è solo creatività e divertimento, ma ne prevede un uso serio e mirato.

È importante quindi sottolineare che il social

hackathon è un'opportunità per sviluppare e migliorare la competenza digitale intesa nella sua globalità, includendo la maggiore consapevolezza del proprio sapere digitale per poter comunicare con gli altri. E sempre il valore aggiunto è rappresentato dalla messa in pratica, l'occasione di apprendere attraverso l'esperienza concreta e la collaborazione con gli altri.

Capitolo 2

La centralità dello studente



Gli studenti del CPIA 4 Milano – Legnano in classe durante il lavoro preparatorio di EPALE Edu Hack 2022

2.1 Lo studente al centro del processo di apprendimento

*Martina Blasi**

Le metodologie attive, come il social hackathon, mettono lo studente al centro del processo di apprendimento, quale soggetto attivo e costantemente coinvolto.

Il percorso di apprendimento rispetta e valorizza le storie individuali, della cultura di provenienza, del vissuto di ciascun studente. Questo fattore è fondamentale considerata l'alta percentuale di alunni stranieri nei CPIA, in alcuni casi anche molto giovani, e considerata la particolare tipologia dello studente adulto, che possiede un patrimonio di esperienze che devono necessariamente diventare risorse per l'apprendimento.

L'esperienza del social hackathon, come visto nei capitoli precedenti, coinvolge gli studenti sotto vari punti di vista e, nelle sue diverse fasi, stimola l'apprendimento di diverse competenze trasversali che aiutano a pensare e ad agire sia nel corso della vita, che nel lavoro, secondo le indicazioni che le politiche educative europee danno fin dalla nascita del concetto di lifelong learning.

Nelle prime fasi del percorso, ovvero durante lo studio del tema proposto dalla sfida e la generazione di idee per risolverla, gli studenti sono stimolati dal docente facilitatore a creare relazioni tra le loro conoscenze precedenti sull'argomento e le nuove informazioni che ricevono. Durante l'edizione 2022 di EPALE Edu Hack, per esempio, le squadre erano chiamate a progettare soluzioni digitali per "fare pace con l'ambiente", ciò ha permesso ad ogni studente di condividere ricordi, narrazioni e vissuti del paese di origine dando vita ad un autentico cammino di dialogo e reciproca conoscenza. Perciò ogni progetto presentato è risultato essere il frutto di tante storie personali e gli studenti si sono sentiti protagonisti del loro apprendimento.

Anche durante la prima edizione di EPALE Edu Hack dove la sfida in gioco era ideare il CPIA ideale, gli studenti sono stati protagonisti dell'intero percorso e del resto che cosa ci hanno raccontato i progetti presentati? Che la scuola ideale per gli studenti è quella che si fa portavoce dei valori dell'accoglienza, della socializzazione e dell'incontro. Una scuola collegata con il territorio, con le agenzie formative e con il mondo del lavoro, una scuola infine che offre la possibilità di esprimere le proprie potenzialità ed è attenta alle opinioni dei propri studenti.

In questo contesto un altro elemento sul quale è fondamentale richiamare l'attenzione è quello motivazionale. La motivazione nasce da diversi fattori: la concretezza dello scopo (nel caso dell'hackathon del problema posto dalla sfida e delle relative soluzioni), la ricerca di un obiettivo comune ad un gruppo (il lavoro di squadra), la prospettiva personale (ogni partecipante è protagonista dell'apprendimento) e non ultimo l'elemento della sfida, della gara. Il percorso dell'hackathon è sempre in movimento verso l'obiettivo finale: il progetto e la presentazione di tutte le soluzioni alla sfida durante la serata finale in un clima di festa! I risultati positivi saranno merito di tutti, non solo dei vincitori, la partecipazione all'hackathon non lascia nessuno escluso, in tutto ciò è di fondamentale importanza il ruolo dei docenti che favoriscono le potenzialità individuali e aiutano gli studenti a non perdere di vista la consapevolezza dell'obiettivo finale e, di conseguenza, a non perdere la spinta motivazionale.

In altre parole, l'hackathon propone un modello di apprendimento vivo in cui lo studente è sempre coinvolto positivamente e attivamente, che genera sentimenti di entusiasmo, che spingono

* Esperta in Educazione degli adulti, Unità EPALE Italia, Agenzia Erasmus+ INDIRE

all'azione e agevolano le relazioni con gli altri. Il lavoro di gruppo costituisce una strategia anche per abituare gli studenti al confronto, alla collaborazione nel lavoro, ad avere il coraggio di sostenere le proprie idee e stimola la responsabilità personale, poiché il successo del team dipende dal lavoro individuale di tutti i membri del gruppo, con l'aiuto, ancora una volta, del docente facilitatore.

Da prendere in considerazione anche il ruolo delle nuove tecnologie, che nel social hackathon sono lo strumento tramite il quale ideare e sviluppare il progetto. L'Unione Europea (vedi cap. 3) promuove l'utilizzo delle tecnologie didattiche, come descritto nel "Piano d'azione per l'istruzione digitale 2021 – 2027"¹ (*Digital Education Action Plan*), un'agenda ben strutturata che prevede quattordici azioni specifiche da attuare nei prossimi sette anni per migliorare le competenze digitali degli studenti e dei docenti in un'ottica di istruzione più inclusiva e attenta alle tematiche ambientali, della sostenibilità e di genere.

Tra le iniziative promosse dall'Unione Europea per poter raggiungere un'istruzione digitale di alta qualità, inclusiva e accessibile, troviamo il *Digital Education Hackathon*, all'interno del quale si è inserita la prima edizione di EPALE Edu Hack e alla quale aderirà anche l'edizione 2023.

Abbiamo visto nel Capitolo 1 come l'hackathon permetta agli studenti di sentirsi motivati a risolvere un problema reale attraverso l'uso

delle tecnologie digitali; nello specifico l'utilizzo consapevole del digitale viene promosso non solo come obiettivo didattico, ma anche per stimolare negli studenti la creatività e un atteggiamento attivo e dinamico verso l'apprendimento. Creatività non è infatti soltanto eccezionalità, eccellenza, ma è anche curiosità, apertura all'esperienza, elaborazione di risposte innovative, soluzione dei problemi di ogni giorno. Infine, durante l'hackathon gli studenti apprendono "oltre la scuola" in rapporto con il territorio, con i mentori e con l'Agenzia Erasmus+. La co-localizzazione dei partecipanti durante le due giornate di hackathon facilita ulteriormente questo dialogo, permettendo a tutti gli attori in gioco di interagire faccia a faccia. Gli studenti, attraverso l'attività di progettazione, hanno l'occasione di lavorare a stretto contatto con i docenti, con gli amici del territorio, con i mentori di EGIInA e con altri studenti di altre scuole. Ognuno proviene da diverse realtà ed è portavoce di conoscenze diverse, ma la condivisione intensiva di spazi e tempi contribuiscono alla creazione di legami significativi in grado di sopravvivere anche una volta terminato l'evento stesso.

A conclusione, il social hackathon rappresenta un modello di apprendimento per costruire competenze tramite un percorso di scoperta della valenza formativa dell'esperienza, che favorisce i processi inclusivi e valorizza l'unicità dei soggetti che apprendono.

Bibliografia

- Cappello, S., "La Dimensione emozionale nel processo di insegnamento-apprendimento" in *Formazione & Insegnamento*, vol. 11, n. 3, 2013, pp. 233-38.
- Di Palma, T., & Fusco, L., "La Creatività Digitale nei processi di apprendimento: una risorsa per i contesti educativi" in *TOPIC – Temi Di Psicologia dell'Ordine Degli Psicologi Della Campania*, vol. 1, n. 1, 2022.
- Persi, R., "Intercultura e ambiente: un rapporto complesso", in *Educazione Interculturale*, vol. 17, n. 2, 2019.
- Margottini, M., & Rossi, F., "Il ruolo delle dinamiche cognitive, motivazionali e temporali nei processi di apprendimento" in *Formazione & Insegnamento*, vol. 15, n. 2, 2017, pp. 499-512.

¹ *Digital Education Action Plan (2021-2027)* | European Education Area (europa.eu)

2.2 Le opportunità offerte dalla realtà virtuale nella didattica

*Eliana Gianola**

La tecnologia sta rivoluzionando il mondo della didattica, offrendo ai docenti nuove modalità di insegnamento, e alle studentesse e agli studenti nuove opportunità per l'apprendimento e la collaborazione. Questo è il caso della realtà virtuale (VR – Virtual Reality), una delle tecnologie emergenti sicuramente più interessanti in questo ambito.

Già utilizzata in vari settori, come il gioco, l'architettura, l'ingegneria e la medicina, la realtà virtuale è una tecnologia che consente di creare un ambiente virtuale in cui l'utente può interagire con oggetti e situazioni simulati. Grazie alla possibilità di potenziare l'esperienza di apprendimento delle studentesse e degli studenti, la VR è sperimentata e scelta da sempre più insegnanti che la utilizzano come alternativo e efficace metodo di insegnamento.

Attraverso la realtà virtuale, infatti, gli insegnanti hanno la possibilità di creare ambienti di

apprendimento interattivi e coinvolgenti. Le studentesse e gli studenti hanno l'opportunità di interagire con oggetti e situazioni simulati, esplorando ambienti virtuali in modo realistico. Per esempio, grazie alla VR si possono vivere esperienze che altrimenti sarebbero difficili o impossibili da sperimentare. Queste includono attività già realizzate nell'ambito dell'insegnamento come il viaggiare nello spazio, esplorare antiche civiltà o imparare a guidare un aereo.

Caratteristica cruciale della VR è il poter migliorare l'accessibilità dell'apprendimento. Le studentesse e gli studenti possono accedere a esperienze di apprendimento che altrimenti sarebbero difficili o impossibili da compiere, come viaggiare in luoghi lontani, visitare luoghi che richiedono risorse e permessi speciali, visitare musei o siti archeologici senza dover uscire dalla classe.

La realtà virtuale può migliorare l'apprendimento esperienziale delle studentesse e degli studenti,



* Docente e formatrice Rete di scopo nazionale ICT IdA
CPIA "Fabrizio de André" di Lecco

proponendo esperienze immersive. Utilizzando la VR, si possono vivere esperienze che coinvolgono emotivamente e cognitivamente, aumentando l'apprendimento e migliorando la retention dei concetti proposti. Per esempio, grazie a un ambiente simulato, si possono ricreare specifiche situazioni e mettere in pratica ciò che si è appreso. Inoltre, la realtà virtuale può rendere l'apprendimento più efficace. Questa offre agli insegnanti la possibilità di creare ambienti di apprendimento personalizzati che soddisfano le esigenze di ciascuna studentessa e ciascun studente. Essi possono apprendere in modo autonomo, esplorando e scoprendo nuovi concetti in modo indipendente.

Infine, utilizzando la realtà virtuale si può aumentare la motivazione delle studentesse e degli studenti attratti da esperienze coinvolgenti e stimolanti, esperienze di apprendimento collaborative dove si lavora insieme per risolvere problemi o completare progetti.

Per sperimentare un'iniziale avventura nella realtà virtuale sono necessari pochi, semplici ed economici strumenti: un visore cardboard, uno smartphone con connessione internet che dovrà essere acceso ed inserito all'interno del cardboard ed un video 3D dell'esperienza che si vuole provare.

Grazie a questi strumenti basilari si possono 'vivere' situazioni collocate in un periodo storico passato o presente, senza però avere la possibilità di interagire con le persone o l'ambiente circostante. Se invece si vuole vivere un'esperienza davvero immersiva e potersi rapportare con personaggi, oggetti e ambiente della VR sono necessari dei visori e accessori più sofisticati. Questi permettono di interagire in mondi e spazi posizionati nel metaverso, creati appositamente tramite delle applicazioni accessibili online.

Il metaverso

La parola metaverso è stata coniata da Neal Stephenson nel romanzo cyberpunk *Snow crash* scritto nel 1992, in cui viene usata per indicare uno spazio tridimensionale all'interno del quale persone fisiche possono muoversi e interagire. In sostanza il metaverso si può definire come una realtà virtuale condivisa tramite internet dove i singoli individui sono rappresentati da un avatar in 3D. Si tratta di un concetto difficile da

definire esattamente, che prefigura un insieme di mondi virtuali e reali interconnessi, popolati da avatar che si muovono e sperimentano nuove situazioni. Gli avatar sono personaggi digitali interattivi e che agiscono come un'estensione degli utenti all'interno di un mondo generato dal computer, come per esempio nel metaverso. Questi, statici in 2D o animati in 3D, possono parlare, ballare, muoversi ed eseguire numerose attività.

Principali nozioni da tenere a mente per il futuro della didattica

- **VR (Virtual Reality)**

La realtà virtuale è un'esperienza immersiva all'interno di un ambiente completamente generato dalla tecnologia informatica.

- **AR (Augmented Reality)**

La realtà aumentata (AR) sovrappone immagini generate digitalmente al mondo reale. Gli utenti possono utilizzare un dispositivo come il cellulare o il tavolo per sovrapporre grafica e suoni agli ambienti reali.

- **XR (Extended Reality)**

La realtà estesa (o XR) è un termine generico che indica ambienti generati al computer che fondono il mondo fisico e quello virtuale o che creano un'esperienza interamente virtuale per gli utenti.

- **Virtual world**

Un mondo virtuale è una versione simulata del mondo reale o un ambiente completamente nuovo creato attraverso una tecnologia di rendering al computer. I mondi virtuali sono destinati a essere abitati e consentono l'interazione degli utenti attraverso avatar.

- **WEB 3.0**

Il Web 3.0 rappresenta l'evoluzione dell'attuale Web 2.0 e si basa su concetti come decentralizzazione, apertura, protezione dei dati e maggiore utilità per gli utenti.

- **Blockchain**

è una piattaforma che consente di creare un registro condiviso di informazioni che viene mantenuto e aggiornato da una rete di computer anziché da un'autorità centrale.

- **NFT (non-fungible token)**

Un NFT, o token non sostituibile, è un tipo di certificato digitale che aiuta ad autenticare e stabilire la proprietà di un determinato bene virtuale. Come token digitale di informazioni, un NFT vive su una blockchain e i dati di ogni NFT possono essere legati a file digitali come immagini, musica, oggetti da collezione, avatar e altro ancora. Gli NFT sono unici e non intercambiabili (“non fungibili”).

- **METAVERSE wallet and marketplace**

un portafoglio che consente agli utenti di detenere ed effettuare transazioni con criptovalute.

Secondo Pier Cesare Rivoltella, professore ordinario di Didattica generale, Didattica e educazione

mediale e Tecnologie dell’istruzione e dell’apprendimento all’Università Cattolica di Milano, “le tecnologie digitali sono amplificatori cognitivi”. Nell’articolo “Tecnologie digitali a scuola”, sostiene infatti che queste siano delle “opportunità di potenziamento delle modalità attraverso le quali il nostro cervello apprende”.

La VR e ora il metaverso sono buoni esempi nei quali le studentesse e gli studenti possono sperimentare, agire e muoversi in spazi tridimensionali condivisi.

Con questi strumenti possiamo inventare attività immersive e coinvolgenti, che superano i limiti di spazio e tempo, e migliorare le interazioni tra studentesse, studenti e insegnanti, in un ambiente collaborativo, che tenga conto contemporaneamente delle capacità e dei tempi di apprendimento dei singoli.



Organizzazione
delle Nazioni Unite
per l'Educazione,
la Scienza e la Cultura



CCI ICC
Centro International
per la Cooperazione Cooperation
Internazionale Centre

Educazione alla Cittadinanza Globale

TEMI E OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO



2.3 Ambienti innovativi di apprendimento: tecnologie digitali per l'ambiente

Anna Bellantoni*

Che cosa si intende per ambiente e quali sono le principali *problematiche ambientali*? Sembrano domande a cui quasi nessuno esiterebbe a rispondere. Potremmo dare per scontato che anche i bambini avrebbero qualcosa da dire in merito.

Forse è il caso di fermarci a riflettere: ci sono posti nel mondo in cui la lotta per la sopravvivenza è all'ordine del giorno, l'istruzione non è appannaggio di tutti e l'informazione non è accessibile.

È facile dunque capire come molte persone non hanno mai avuto l'opportunità di conoscere i problemi ambientali e le possibili soluzioni o che di fronte alle necessità economiche quotidiane l'ambiente possa risultare trascurabile.

Trattare le tematiche relative all'ambiente in un Centro Provinciale per l'Istruzione degli Adulti implica il dover tenere in considerazione la possibilità della mancanza di una consapevolezza ambientale o il possesso di una consapevolezza ambientale parziale negli apprendenti adulti e giovani adulti.

Nel 2015, l'UNESCO ha pubblicato un documento intitolato *Educazione alla cittadinanza globale: argomenti e obiettivi di apprendimento* che propone la seguente definizione largamente condivisa:

“La cittadinanza globale si riferisce al senso di appartenenza a una comunità più ampia e a una comune umanità. Essa sottolinea l'interdipendenza politica, economica, sociale e culturale e l'interconnessione tra il livello locale, nazionale e globale”².

Secondo l'Unesco, la *Global Citizenship*

Education dovrebbe concentrarsi sull'aiutare gli studenti a comprendere le sfide globali come la povertà, i conflitti e il degrado ambientale ed esplorare come queste sfide sono interconnesse. La *GCE* dovrebbe anche aiutare gli studenti a sviluppare un apprezzamento per la diversità culturale e l'importanza di rispettare e valorizzare le differenze culturali. Gli studenti dovrebbero comprendere e rispettare i diritti umani ed essere in grado di identificare e sfidare la discriminazione e l'ingiustizia.

La *GCE* dovrebbe aiutare gli studenti a sviluppare il pensiero critico e la capacità di risoluzione dei problemi, l'empatia e la comprensione per gli altri, e le abilità e le conoscenze necessarie per partecipare ai processi democratici e agire per affrontare le sfide globali. La *GCE* dovrebbe promuovere lo sviluppo sostenibile e incoraggiare gli studenti a identificare i modi per promuovere la sostenibilità ambientale e lo sviluppo economico. Nel complesso, l'obiettivo della *GCE*, come delineato dall'UNESCO nel 2015, è quello di consentire agli studenti di diventare cittadini globali responsabili e impegnati che possono contribuire a creare un mondo più giusto, pacifico e sostenibile.

Dove e come promuovere, dunque, lo sviluppo di una consapevolezza ambientale in studenti che potrebbero non aver avuto l'opportunità di svilupparla prima?

La scuola è, anche in questo caso, uno dei principali luoghi eletti in cui far germogliare o rinforzare la conoscenza e la consapevolezza ambientale.

Diverse sono le strade e tutte si configurano come

* Docente e formatrice Rete di scopo nazionale ICT IdA
CPIA “Fabrizio de André” di Lecco

² <https://unesdoc.unesco.org/ark>

valide: l'educazione ambientale, le campagne di sensibilizzazione, attività pratiche o di volontariato etc. In questa sede ci focalizzeremo sull'utilizzo delle tecnologie digitali per la promozione della consapevolezza ambientale, sì, perché anche in questo campo le nuove tecnologie rappresentano un ottimo aiuto per perorare lo scopo.

L'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile è un programma d'azione per le persone, il pianeta e la prosperità. Sottoscritta il 25 settembre 2015 dai governi dei 193 Paesi membri delle Nazioni Unite, e approvata dall'Assemblea Generale dell'ONU, l'Agenda è costituita da 17 Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile – Sustainable Development Goals, SDGs – inquadrati all'interno di un programma d'azione più vasto costituito da 169 target o traguardi, ad essi associati, da raggiungere in ambito ambientale, economico, sociale e istituzionale entro il 2030.

Questo programma non risolve tutti i problemi, ma rappresenta una buona base comune da cui partire per costruire un mondo diverso e dare a tutti la possibilità di vivere in un mondo sostenibile dal punto di vista ambientale, sociale, economico.

Per portare gli studenti ad avere una conoscenza di quanto si stia facendo nei diversi Paesi è disponibile online il "Rapporto per lo sviluppo

sostenibile"³ le cui diverse sezioni sono facilmente comprensibili grazie all'utilizzo di una semplice leggenda.

Nella sezione *Country profile*⁴, che si presenta visivamente molto accattivante, è possibile cliccare sulla bandiera dei diversi Paesi e visualizzare la posizione in classifica occupata dal Paese e i progressi per ciascun obiettivo dell'Agenda 2030.

Molto interessante è anche la mappa interattiva – *Interactive Map*⁵ – che permette, dopo aver selezionato un SDG (*Sustainable Development Goal*) dalla dashboard in basso, di visualizzare i *Ratings* (i giudizi attuali del Paese rispetto a un particolare obiettivo) e i *Trends* (le tendenze) rendendo immediatamente comprensibile la situazione agli studenti (fig. 1).

Altro valido contributo si trova nella sezione del sito della Nasa: *Climate Time Machine*⁶, di semplice e immediata fruizione. Basata su un approccio prettamente visivo, aiuta gli studenti ad acquisire consapevolezza sui cambiamenti climatici e gli effetti delle azioni umane sull'ambiente. I cambiamenti che hanno interessato e stanno interessando il nostro Pianeta, la temperatura degli oceani, il surriscaldamento globale, lo scioglimento dei ghiacci, il livello dei mari, la presenza nell'aria



1. Rapporto per lo sviluppo sostenibile, Mappa interattiva

3 <https://dashboards.sdgindex.org/>

4 <https://dashboards.sdgindex.org/profiles>

5 <https://dashboards.sdgindex.org/map>

6 <https://climate.nasa.gov/interactives/climate-time-machine>



2. NASA, Climate Time Machine

del diossido di carbonio, sono resi visibili attraverso immagini animate che mostrano il cambiamento negli anni fino al momento attuale.

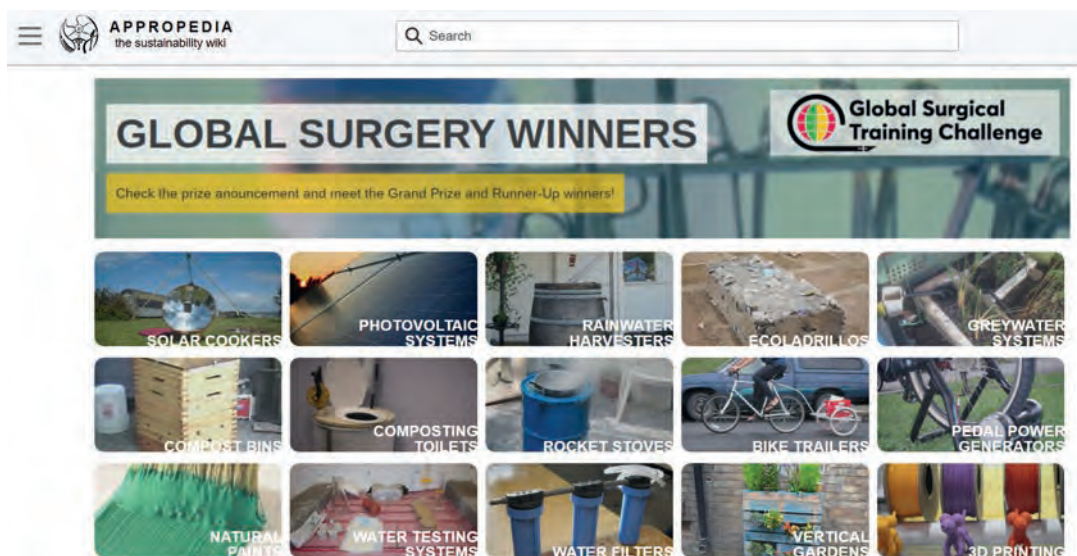
Per imparare, scoprire, approfondire, collaborare: *Appropedia*⁷. Appropedia è il sito per sviluppare e condividere soluzioni collaborative in materia di sostenibilità, riduzione della povertà e sviluppo internazionale attraverso l'uso di principi solidi e tecnologie appropriate, ricerche originali e informazioni sui progetti. *Appropedia* è un wiki, un tipo di sito web che consente a chiunque di aggiungere e modificare contenuti. Si può creare un account per poter contribuire.

Quando gli studenti e le studentesse avranno acquisito una maggiore conoscenza e

consapevolezza sulle problematiche ambientali potremo fare un importante passo in avanti stimolando il pensiero critico, ad esempio attraverso il *debate*. Se il tempo per l'organizzazione e la realizzazione di veri e propri debates non è sempre sufficiente, si potrebbe utilizzare *Flip*.

*Flip*⁸ è una piattaforma didattica per docenti e studenti dove creare interessanti discussioni con interventi video di breve durata prodotti dagli allievi. L'apprendimento avviene in modo divertente e collaborativo. L'insegnante lancia un *topic* e gli studenti esprimono il loro pensiero in momenti extra scolastici avendo così a disposizione il tempo per prepararsi, riflettere e suggerire idee e/o soluzioni. Le attività degli studenti sulla piattaforma possono essere totalmente monitorate dal docente. Molte delle funzionalità di *Flip* assomigliano a quelle dei socialnetwork più utilizzati.

Lavorando sulla conoscenza, sulla consapevolezza, la collaborazione tra pari, l'impegno attivo anche attraverso un approccio cosmopolita si andrà a stimolare lo sviluppo di un pensiero critico negli studenti e nelle studentesse. Il pensiero critico saprà tenere in considerazione prospettive dominanti ma anche locali e di minoranze, individuando prospettive presenti e future e riconoscendo di essere parte attiva e importante di tutti i processi riguardanti l'ambiente e le altre tematiche fondamentali contenute nell'*Agenda 2030*.



3. Homepage di Appropedia

7 <https://info.flip.com/>

8 Cfr. https://www.indire.it/wp-content/uploads/2018/01/cs110413_all1.pdf.



1. Il "Manifesto 1+4 spazi educativi per il nuovo millennio"

2.4 Nuovi spazi per apprendere

Silvia Panzavolta*

Il gruppo di ricerca sulle “Architetture scolastiche” di INDIRE (Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa) dal 2012 ha focalizzato il tema delle architetture e degli arredi scolastici come uno degli elementi centrali nel processo di innovazione della scuola (Tosi *et al.*, 2019).

Nel 2013, INDIRE è stato investito dal Miur di un importante incarico, quello di contribuire alle “Linee guida dell’edilizia scolastica”⁹, documento dove sono state indicate 1+4 tipologie di spazio, anche in relazione alle esigenze di adeguare gli ambienti e i setting di apprendimento alle esigenze di una società liquida (Bauman, 1999), sottoposta a continue e complesse sfide di carattere locale, nazionale e globale (come abbiamo potuto verificare anche durante questo periodo di Pandemia da Covid-19).

Nel 2016 INDIRE (Borri, 2016) realizza, a seguito di una serie di studi ormai decennali come “Abitare la scuola”¹⁰ e “Quando lo spazio insegna”¹¹, il “Manifesto 1+4 spazi educativi per il nuovo millennio”¹². Questo importante documento (fig. 1) descrive cinque spazi pensati per scopi diversi, in relazione al momento didattico, all’obiettivo educativo, alla composizione della classe e alla specificità degli alunni (talenti, interessi, fragilità, bisogni).

Lo spazio individuato con il numero “1” è l’ambiente dedicato all’apprendimento di gruppo, una rivisitazione profonda dello spazio tradizionale che tutti noi conosciamo, cioè l’aula,

composta da una cattedra e da banchi sistemati in file ordinate e rivolte all’unico “*braodcaster*”, che è il docente. Questo nuovo ambiente, lo *spazio di gruppo*, nella concezione di INDIRE “1+4” è uno spazio invece polifunzionale, dove il gruppo-classe passa la maggior parte del tempo e svolge attività didattiche collaborative o cooperative, come presentare, collaborare, discutere, elaborare e creare. Sono momenti in cui gli studenti sono al centro del processo di apprendimento, anche in riferimento alle attività descritte nella famosa tassonomia di Bloom (1994). Nello *spazio di gruppo* non assistiamo, però, ad una permanenza rigida. Immaginiamo dei corridoi, delle trasparenze e dei disimpegni che si connettono allo *spazio di gruppo* e lo ampliano. Ecco che dopo l’“1” ci sono i “4” nuovi spazi: l’Agorà, che si caratterizza come luogo della comunità scolastica, dedicato alla condivisione di eventi aperti anche al territorio; lo *spazio informale*, luogo dell’incontro e del riposo, caratterizzato da arredi comodi e da sedute morbide, per leggere, parlare o ascoltare musica; lo *spazio individuale*, dedicato al raccoglimento, alla riflessione o alla lettura e caratterizzata da postazioni riparate e protette; infine, lo *spazio per l’esplorazione*, dedicato alla scoperta e alla ricerca sui fenomeni del mondo (si pensi, ad esempio, ai Fablab, o alle zone “maker” o ai laboratori interattivi, ecc). Si tratta di un ambiente dotato di strumenti per l’osservazione, la sperimentazione, la manipolazione e la costruzione tecnologica (come il *tinkering*) o artistica.

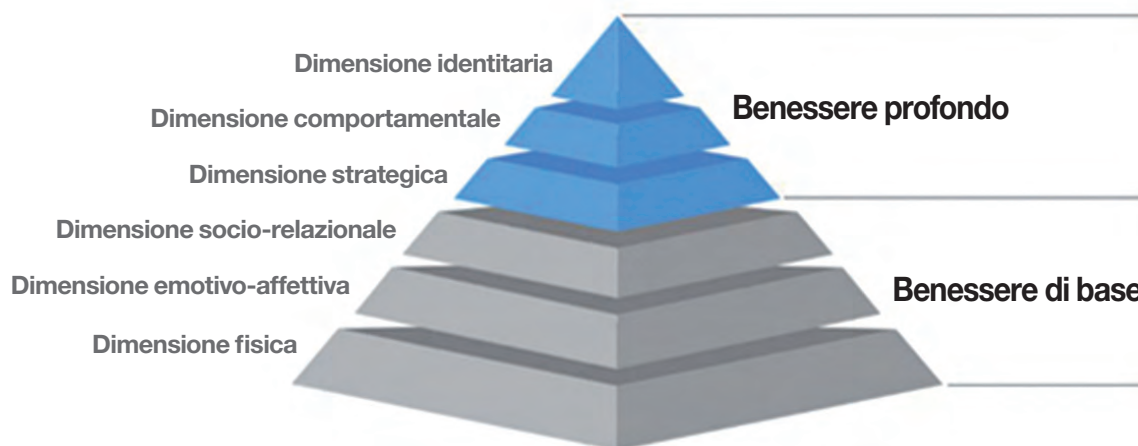
* Ricercatrice INDIRE in ambito di innovazione didattica, educativa e organizzativa.
Parte del gruppo di ricerca legato al progetto *Avanguardie educative*

9 Cfr. <https://www.indire.it/progetto/abitare-la-scuola/>.

10 Cfr. <https://www.indire.it/quandolospazioinsegna/>.

11 Cfr. https://www.indire.it/wp-content/uploads/2016/03/ARC-1603-Manifesto-Italiano_LOW.pdf.

12 <https://www.piazzabellapiazza.it/>



La piramide del benessere

2. Le sei dimensioni della Piramide del benessere relativamente allo spazio di apprendimento

Tali ambienti sono connessi, in una progettazione ideale che coniuga spazio e didattica, con lo *spazio di gruppo*, in un alternarsi di momenti che rendono le opportunità didattiche personalizzate, differenziate, collaborative e votate alla didattica attiva. Le soluzioni architettoniche e gli arredi, così come la segnaletica (wayfinding), sono funzionali ad incentivare l'inclusione, la partecipazione e i processi di autonomia degli studenti, assecondando l'ascolto dei diversi ritmi, stili e modalità di apprendimento di tutti gli studenti, così come i loro specifici bisogni.

Nell'idea di uno spazio che garantisca il benessere dello studente, il gruppo di ricerca "Architetture scolastiche" ha messo a punto un framework che sintetizza gli elementi emersi da una approfondita revisione della letteratura, di respiro nazionale e internazionale, sul rapporto tra spazi e benessere (Carro, Mori & Panzavolta, 2019). Il framework, illustrato in Fig. 2, è composto da sei dimensioni, le prime tre caratterizzate da una più immediata percezione di benessere da parte dell'individuo, le seconde tre, invece, caratterizzate da una profondità maggiore.

La dimensione alla base della piramide è quella legata al benessere fisico. Vengono considerati indicatori di questa dimensione elementi quali l'illuminazione, la ventilazione, l'acustica, la temperatura, il colore, l'ergonomia degli arredi, i richiami ad elementi naturali, l'accessibilità,

le trasparenze, le affordances legate al potersi muovere liberamente, l'ordine, la pulizia e l'adeguatezza dei servizi igienici. La seconda dimensione è quella emotivo-affettiva. Questa contempla la presenza di elementi che suscitano stati emotivi positivi quali piacere, felicità e serenità (Immordino-Yang & Damasio, 2007). Tale dimensione include il senso di soddisfazione percepito dagli studenti per aspetti come il senso di libertà o l'autonomia di esplorazione nello spazio.

La terza dimensione è quella legata alla sfera socio-relazionale. Sono indicatori di questo tipo di benessere: il senso di appartenenza al luogo (alla scuola o anche al gruppo-classe), il senso di comunità, la qualità delle relazioni tra studenti, tra studenti e docenti, i rapporti scuola-famiglia e la frequenza/qualità delle interazioni comunicative. Il quarto livello della piramide descrive la "dimensione strategica", ossia la capacità per l'alunno di sentirsi competente in quello che sta facendo e di essere consapevole dei propri obiettivi (Boscolo, 2012). Organizzare lo spazio in modo tale che sia possibile, ad esempio, scambiarsi feedback, mantenere viva la relazione e favorire l'autoriflessione e la concentrazione degli studenti, contribuisce a sviluppare questa dimensione. La quinta dimensione fa riferimento all'aspetto comportamentale, ossia alle manifestazioni aggressive e al contrario prosociali che gli studenti possono mettere in atto. La possibilità di chiedere aiuto al momento

del bisogno presuppone la creazione di un clima basato sulla collaborazione e sulla risoluzione dei conflitti, un luogo dove parlare e confrontarsi: la strutturazione dell'ambiente di apprendimento può favorire questo aspetto.

La punta della piramide, intesa come una complessa interazione tra lo spazio e la creazione di un ambiente significativo per l'alunno, viene identificata con lo sviluppo del senso di identità. Proshansky (1983) parla di "identità di luogo" (*place identity*) come delle dimensioni del Sé che definiscono l'identità personale dell'individuo in relazione all'ambiente fisico attraverso un complesso sistema di idee, credenze, preferenze, sentimenti, valori e obiettivi, consapevoli e inconsapevoli, uniti alle tendenze comportamentali e alle abilità rilevanti per tale ambiente, un intreccio in pratica di tre aree: spazio fisico, attività svolte in tale spazio e il significato/immagine di quello spazio nel concetto di sé. Se pensiamo alla nostra casa, ad esempio, o ad un contesto che sentiamo nostro, comprendiamo subito questo concetto forse un po' astratto, ossia quanto quello spazio (la propria casa, il proprio giardino, la propria camera), contribuisca a definire chi siamo e ci rimanda l'immagine del nostro agire sull'ambiente. Non sarebbe importante se anche la classe e la scuola potessero essere rilevanti in tale processo di significazione nella costruzione del Sé? La progettazione condivisa dello spazio che potrebbe garantire l'identificazione di elementi importanti per bambini e ragazzi e quindi una scelta consapevole di arredi, simboli e accessori capaci di far sentire ciascuno in relazione profonda con quell'ambiente, dal quale è definito e che, specularmente, contribuisce a definire.

La pandemia da Covid-19 ha aperto ad alcune importanti riflessioni ulteriori sull'uso dello spazio. Una tra queste è l'uso dello spazio in outdoor. L'educazione all'aperto, o outdoor education, infatti, è una delle nuove proposte pedagogiche che INDIRE sta portando avanti sia come Idea del Movimento Avanguardie educative, sia da un punto di vista di spazi, arredi e allestimenti.

I vantaggi dell'Outdoor education (Giunti *et al.*, 2021) sono molteplici e si collocano sul piano cognitivo, sociale, motorio, relazionale e affettivo. Fornire, quindi, opportunità di apprendimento

in spazi outdoor (siano essi di pertinenza o in prossimità della scuola o raggiungibili con tragitti a piedi o con un mezzo) rappresenta un'esigenza ormai; maturata durante la Pandemia e nata da esigenze di distanziamento sociale, si è trasformata presto in una consapevolezza di tipo educativo, didattico e psicomotorio. Inoltre, il focus sullo spazio di apprendimento come condizione per una scuola di qualità è stato ulteriormente sviluppato da INDIRE (Chipa *et al.*, 2022) in direzione inclusiva, facendo riferimento all'idea del modello bio-psico-sociale, messo a punto dall'Organizzazione Mondiale della Sanità con il Framework ICF (2007). Secondo questa accezione, la disabilità non è una condizione intrinseca del soggetto (medica, biologica, genetica) ma multifattoriale, connessa a elementi di tipo psicologico e sociale, dove lo spazio si pone come barriera o facilitatore dell'inclusione sociale e scolastica. Attenzione che troviamo anche nelle *Linee guida* per la progettazione delle scuole future (Miur, 2022) del Piano Scuola 4.0. Tra i 10 punti del documento, in relazione alle architetture e agli spazi di apprendimento, troviamo molti dei riferimenti teorici sviluppati da INDIRE e finora menzionati, ossia: l'importanza di una buona architettura come condizione per apprendimenti migliori e segno riconoscibile per la comunità (punto 1); la necessità di una scuola a basso consumo (punto 2) e costruita con materiali e strutture sostenibili (punto 3); la rilevanza di una scuola aperta alla comunità (punto 4), nella quale *dentro* e *fuori* sono in relazione osmotica (punto 5); l'attenzione ad una progettazione degli spazi in chiave pedagogica (punto 6), attenta sia ai lavoratori (punto 7) che all'inclusione per tutti (punto 8) e dove tutti i 5 sensi sono considerati; infine, l'urgenza di una scuola attrezzata e organizzata in termini di spazi, arredi (punto 9) e tecnologie per l'apprendimento (punto 10).

In conclusione, come abbiamo cercato di mostrare in questo breve contributo, lo spazio di apprendimento si impone come uno dei fattori centrali nel processo formativo degli studenti in soggetti e cittadini attivi, non solo per quanto riguarda le attività didattiche ma anche per quanto attiene agli aspetti più profondi del processo di sviluppo della persona umana, ossia quelli psicologici, sociali, emotivi e identitari.

Bibliografia

- Baumann, Z., *Modernità liquida*, Milano, Laterza, 2006.
- Bloom, B.S., “Reflections on the development and use of the taxonomy”. In Rehage, Kenneth J.; Anderson, Lorin W.; Sosniak, Lauren A., *Bloom’s taxonomy: A forty-year retrospective. Yearbook of the National Society for the Study of Education* (Chicago: National Society for the Study of Education) 93 (2), 1994.
- Borri, S. *Spazi educativi e architetture scolastiche: linee e indirizzi internazionali*, Firenze, INDIRE, 2016.
- Boscolo, P. *La fatica e il piacere di imparare. Psicologia della motivazione scolastica*, Milano, UTET, 2012.
- Carro, R. Mori, S., Panzavolta, S., “Architetture di benessere: ripensare gli spazi per stare bene a scuola”, in *Il benessere come paradigma dell’apprendimento. Dialogo aperto sulle sfide del futuro*, Pontedera, Bandecchi & Vivaldi 2019, pp. 22-29.
- Chipa, S., Caprino, F., Galletti, A., Moscato, P., Orlandini, L., Panzavolta, S., “Quando lo spazio include. Progettare ambienti di apprendimento inclusivi”, in *L’integrazione scolastica e sociale*, 21, 1, 2022, 31-53, <https://rivistedigitali.erickson.it/integrazione-scolastica-sociale/archivio/vol-21-n-1/quando-lo-spazio-include1-2/>
- Giunti, C., Lotti, P., Mosa, E., Naldini, M., Orlandini, L., Panzavolta, S., Tortoli, L. et al. (a cura di), “Avanguardie, educative”. Linee guida per l’implementazione dell’idea “Outdoor education”, versione 1.0 [2021], Firenze, INDIRE, 2021.
- Immordino-Yang, M.H., Damasio, A.R., “We feel, therefore we learn: the relevance of affective and social neuroscience to education”. *Journal of Mind*, 1 (1), 2007, pp. 3-10.
- Ministero dell’Università, dell’Università e della Ricerca (Miur), Piano scuola 4.0, 2022, https://pnrr.istruzione.it/wpcontent/uploads/2022/07/PIANO_SCUOLA_4.0_VERSIONE_GRAFICA.pdf
- Organizzazione Mondiale di Sanità (OMS), *ICF-CY. Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute. Versione per bambini e adolescenti*, Trento, Erickson, 2007.
- Proshansky, H.M., “Place-identity: Physical world socialization of the self”. *Journal of Environmental Psychology*, 3, 1983, 57-83.
- Tosi, L. (a cura di), *Fare didattica in spazi flessibili. Progettare, organizzare e utilizzare gli ambienti di apprendimento a scuola*, Firenze, Giunti, 2019.

2.5 La rete territoriale per l'apprendimento permanente: il modello del CPIA di Lecco

Renato Cazzaniga*

Se un ambiente di apprendimento ricco e denso di stimoli è fondamentale in ogni ordine di scuola l'utilizzo didattico delle ICT nell'istruzione degli adulti ha dei significati che vanno ad aggiungersi alle consuete considerazioni che riguardano la qualità aggiunta che apportano le ICT nell'insegnamento e la garanzia di un approccio didattico fondato sulla didattica laboratoriale.

L'utilizzo delle ICT avvicina la scuola al mondo reale dove l'esperienza diretta è integrata e arricchita dall'utilizzo di strumenti e consente alla scuola di stabilire un solido patto formativo con i nostri utenti che utilizzano le ICT come strumenti di comunicazione e lavorativi accettando il confronto con i nostri studenti a partire dai "territori" a loro congeniali.

Utilizzare le ICT nel segmento di istruzione degli adulti significa dare valore alle competenze maturate in campo non formale e informale da parte dei nostri utenti.

Significa utilizzare una modalità di insegnamento che consente ai nostri utenti di apprendere attraverso percorsi erogati a distanza e di garantire loro in questo modo il diritto all'istruzione, diritto soggettivo sancito costituzionalmente.

Proprio perché crediamo nella centralità dello studente il CPIA di Lecco si è dotato di strumenti tecnologici e ha previsto anche percorsi di istruzione che integrano l'erogazione in presenza con segmenti formativi erogati a distanza.

Conferire centralità allo studente comporta molteplici ricadute didattiche.

Innanzitutto, significa fare proprio il principio che l'insegnamento agli adulti deve sempre avvenire in contesti carichi di significato e che fanno riferimento ai diversi loro contesti di vita. L'apprendimento rivolto agli adulti deve partire da situazioni concrete, valorizzare le competenze che già possiedono, dare a loro gli strumenti per esercitare una cittadinanza attiva. Inoltre, la dimensione dell'apprendimento deve integrare la padronanza del codice simbolico con la capacità operativa di tradurre i concetti appresi in prodotti e in questo contesto giocano un ruolo fondamentale la presenza delle ICT nella didattica. La vita quotidiana di ogni nostro utente necessita della padronanza linguistica, ma questa per essere efficace non può fare a meno di strumenti comunicativi e quindi delle ICT. In ogni istante della nostra vita ci è richiesto di tradurre la nostra capacità comunicativa attraverso strumenti



* Dirigente CPIA di Lecco "Fabrizio de André", scuola polo della Rete di scopo ICT della RIDAP

che utilizzano la scrittura, l'oralità e il linguaggio delle immagini.

Inoltre, i concetti acquisiti dall'utente adulto devono possedere una forma reticolare e prestarsi a stabilire connessioni, riferimenti, collegamenti per rappresentare degli strumenti con i quali comunicare con il mondo esterno e interagire con esso. L'adulto è calato nel suo territorio attraverso il lavoro, la famiglia e attraverso l'esercizio dei suoi diritti e doveri costituzionali. In questo modo può realizzare il suo progetto di vita.

Centralità dello studente significa dunque non escluderlo dal mondo, ma partire da esso, valorizzarlo, mettere al centro dell'insegnamento le competenze che già possiede e che si è formato interagendo con il territorio.

Il CPIA di Lecco partendo da questi presupposti ha iniziato un lavoro di avvicinamento al territorio. Il territorio nel quale abitiamo è un universo denso di proposte, di servizi, di opportunità formative, di occasioni per vivere la cittadinanza attiva attraverso la partecipazione ad associazioni, a enti del terzo settore. Ma per sviluppare una proposta formativa che abbia al centro lo studente e che quindi non lo tratti come uno studente astratto ma come una persona reale che ha bisogno di interagire positivamente con un territorio specifico è necessario che la scuola entri in collegamento con il territorio di appartenenza, ne conosca i suoi bisogni, i suoi servizi, le sue opportunità, i suoi attori. Sulla base di queste sollecitazioni didattiche il CPIA di Lecco ha rivolto molte delle sue energie per aprirsi al territorio, per conoscerlo e per promuovere nel territorio l'importanza delle Reti Territoriali per l'Apprendimento Permanente RETAP. Un'attività di ricerca e di conoscenza del territorio che ha dato vita a diversi progetti che ci hanno visto protagonisti.

Un progetto significativo da questo punto di vista è la creazione del portale di apprendimento formale-informale Piazza Bella Piazza¹.

La Rete per l'Apprendimento permanente può avvalersi di una piazza digitale per includere e per consolidare le relazioni tra i partner. Il portale mira a includere i soggetti più fragili attraverso modalità di apprendimento non formale e informale che si sviluppano a partire dalla costruzione di reti di relazioni appartenenti al territorio. Il portale nasce come strumento di inclusione sociale per il progetto "DGR Inclusione" con capofila il Comune di Lecco. Grazie al lavoro collaborativo con gli

Enti Istituzionali e del Terzo Settore operanti sul territorio di Lecco all'interno di questo progetto, il CPIA ha potuto creare uno strumento digitale finalizzato a supportare lo sviluppo di contenuti utili e funzionali al miglioramento della vita sociale e lavorativa in Italia, tutti dalla natura squisitamente pratica. I video sono divisi in quattro sezioni tematiche in base alle diverse necessità: "Impara con noi", "Cittadini siamo noi", "I luoghi della città" e "Idee per il territorio". L'utente trova brevi video, pillole informative che lo orientano nell'utilizzo dei servizi e delle opportunità formative e associative del territorio. La costruzione del portale digitale e la sua implementazione sono inoltre un'occasione costante di confronto e di conoscenza tra tutti i partner del territorio. Insomma, attraverso la dimensione digitale la Piazza rivive di nuovi soggetti e di nuovi legami sociali

Molteplici sono gli stakeholder del territorio coinvolti nella realizzazione dei contenuti formativi; Enti locali, Prefettura, Questura, Enti del Terzo settore.

Il portale realizzato contiene percorsi formativi che sostengono l'apprendimento permanente degli utenti adulti prevenendo o lavorando per contrastare i fenomeni dell'analfabetismo e dell'analfabetismo funzionale e per prevenire le marginalità sociali.

Inoltre, è risultato essere un importante strumento concreto utilizzato dalla RETAP per rafforzarsi nel territorio e far conoscere le iniziative e i progetti territoriali.

La collaborazione del partenariato è stata fondamentale per la realizzazione delle pillole formative che favoriscono la conoscenza nella Rete Territoriale di Apprendimento delle finalità e delle attività realizzate

Il rapporto con il Terzo settore è estremamente importante per radicarsi sul territorio.

Infine, all'interno del Social Hackathon 2022 descritto in questa pubblicazione e promosso con i nostri partner, il CPIA di Lecco ha avviato un percorso legato alle STEAM di conoscenza del proprio territorio dal punto di vista ambientale, che ha coinvolto una nota associazione ambientalista del territorio, l'Associazione PROTEUS di Como, e diverse classi del primo livello. La conoscenza, la cura e la difesa dell'ambiente unite all'utilizzo delle ICT sono stati gli elementi che hanno legato insieme l'impegno dei nostri alunni e la difesa attiva del territorio.

Capitolo 3

Ricadute sulle priorità strategiche del Programma Erasmus+ e di EPALE

3.1 Le priorità del Programma Erasmus+ e di EPALE Italia

Lorenza Venturi*

Erasmus è da oltre 35 anni il programma che “Arricchisce la vita, apre la mente”, come dice il suo claim. Dal 1987, anno in cui sono partiti i primi 2.000 “pionieri”, ha permesso a oltre 12 milioni di cittadini europei di studiare, formarsi, fare apprendistato o volontariato all'estero, contribuendo così in maniera decisiva al rafforzamento dell'identità europea, tanto che si parla ormai di Generazione Erasmus. Ma non si tratta soltanto di una crescita numerica, perché progressivamente si è ampliato anche il suo raggio d'azione, con nuovi settori che si sono via via aggiunti a questo “programma ombrello”.

Soprattutto è diventato molto più forte il legame con le priorità strategico politiche dell'Unione europea, per cui Erasmus+ è di fatto il braccio operativo per la messa a terra delle stesse nel campo dell'istruzione e della formazione. Lo stereotipo riduttivo che ritrae il partecipante tipo con un giovane studente universitario in cerca di esperienze – non sempre collegate al curriculum studiorum – ha fatto il suo tempo.

Per il settennio 2021-2027 “Erasmus+ è il programma dell'Unione europea nel campo dell'istruzione, della formazione, della gioventù e dello sport. Gli ambiti menzionati sono fondamentali per favorire lo sviluppo personale e professionale dei cittadini. Un'istruzione e una formazione inclusive e di alta qualità, così come l'apprendimento informale e non formale, forniscono ai giovani e ai partecipanti di tutte le età le qualifiche e le competenze necessarie per una partecipazione attiva alla società democratica, la comprensione interculturale e proficue transizioni nel mercato del lavoro”¹.

Intende fornire conoscenze, abilità e competenze sempre migliori ai cittadini europei, per adattarsi a una società in continuo cambiamento, sempre più mobile, multiculturale e digitale. Intende inoltre rispondere alle sfide poste dalle trasformazioni socioeconomiche, dal rapido evolversi delle tecnologie, dall'urgenza del cambiamento climatico e dalla tendenza a una sempre minore partecipazione alla vita democratica. Ecco che abbiamo così delineato le quattro grandi priorità politico strategiche che il programma sostiene in tutti i settori:

1. Inclusione e diversità
2. Trasformazione digitale
3. Ambiente e lotta ai cambiamenti climatici
4. Partecipazione alla vita democratica, valori comuni e impegno civico

Inclusione e diversità significa raggiungere e far partecipare alle occasioni formative del programma persone di età diverse e provenienti da contesti culturali, sociali ed economici differenti, accogliere le persone con minori opportunità, promuovendo le pari opportunità e la parità di accesso, l'inclusione, la diversità e l'equità in tutte le azioni. Il settore dell'Eda è – per sua natura – vocato all'inclusione sociale, e nei suoi ambiti d'azione – formale, non formale e informale – cerca di rimuovere tutti gli ostacoli alla partecipazione che si tratti di: disabilità, problemi di salute, ostacoli legati ai sistemi di istruzione e formazione, differenze culturali, ostacoli sociali, economici, geografici o legati alla discriminazione di al genere, età, appartenenza etnica, religione,

* Capo Unità Erasmus+ settore Educazione degli adulti ed EPALE
Agenzia Erasmus+ INDIRE

credenze, orientamento sessuale, disabilità o fattori intersezionali (una combinazione di due o più degli ostacoli legati alla discriminazione menzionati).

La **trasformazione digitale** era una priorità già insita nel disegno generale del programma, ma è divenuta più urgente con la recente pandemia che ha reso evidente la necessità di sfruttare il potenziale delle tecnologie digitali per l'insegnamento e l'apprendimento e di sviluppare competenze digitali per tutti. Si allinea agli obiettivi dell'*Agenda europea per l'innovazione*² volti a favorire lo sviluppo di talenti nell'ottica di stimolare la capacità di innovazione dell'Europa, lo sviluppo di competenze e abilità digitali e di abilità in ambiti orientati al futuro. È inoltre in linea con il *Piano d'azione per l'istruzione digitale*³, in particolare con la prima priorità – che prevede lo sviluppo di un ecosistema altamente efficiente di istruzione digitale, il potenziamento delle capacità e la comprensione critica negli istituti riguardo ai modi di sfruttare le opportunità offerte dalle tecnologie digitali per l'insegnamento – e con la seconda priorità, che sostiene lo sviluppo di competenze e abilità digitali per tutti (compresi i giovani con minori opportunità, gli studenti, le persone in cerca di occupazione e i lavoratori) a tutti i livelli della società. L'accento sarà posto sulla promozione di competenze e abilità digitali di base e avanzate, come pure sull'alfabetizzazione digitale, divenuta essenziale per la vita quotidiana e per consentire alle persone di affrontare un mondo pieno di algoritmi e di partecipare pienamente alla società civile e alla democrazia.

Viene poi l'**Ambiente e la lotta ai cambiamenti climatici**, in linea con il *Green Deal*⁴ – che ambisce a far diventare l'Europa il primo continente a impatto climatico zero – e con le priorità dell'Unione europea finalizzate a rendere sostenibile l'economia, con progetti che sensibilizzano all'urgenza della sfida climatica e favoriscono l'adozione di comportamenti a minor impatto ambientale. È riconosciuta la centralità

del ruolo svolto da scuole, istituti di formazione e università per stimolare un dialogo con gli alunni, gli studenti, i discenti adulti e con la comunità in generale che sensibilizzi sui cambiamenti necessari per raggiungere la neutralità climatica entro il 2050. La transizione verde deve diventare una priorità nelle politiche e nei programmi in materia di istruzione e formazione, a tutti i livelli, anche nel settore dell'educazione degli adulti.

Infine, preso atto della tendenza a una sempre minore **partecipazione alla vita democratica** e di una scarsa conoscenza e consapevolezza di questioni europee e del loro impatto sulle nostre vite, si spingono i cittadini a impegnarsi a partecipare attivamente nelle proprie comunità o nella vita politica e sociale dell'Unione, rafforzando anche, a collante ulteriore, l'identità europea. L'Unione europea è la nostra casa comune, è stata costruita grazie a una lunga e paziente azione, cercando di superare gli interessi nazionali per rafforzare l'azione sinergica a tutela dei valori fondanti e della grande eredità sociale, culturale e storica, ma spesso questo aspetto viene trascurato, forse perché mal comunicato. Ultimo ma non ultimo, attraverso la cittadinanza attiva e l'etica alla base dell'apprendimento a lungo termine, si promuovono lo sviluppo delle competenze sociali e interculturali, il pensiero critico e l'alfabetizzazione mediatica.

Da quanto fin qui delineato, risulta evidente come l'iniziativa dell'EPALE Edu Hack vada a inserirsi nell'alveo non di una sola, ma praticamente di tutte le priorità politico strategiche dell'Unione europea, in quanto si rivolge ad un target di persone con minori opportunità, che vengono stimolate all'acquisizione di competenze per la vita e per l'inserimento lavorativo, in particolar modo digitali ma non solo, lavorando su temi come, ad esempio, la sostenibilità ambientale (vedi edizione 2022), attraverso un'esperienza stimolante e coinvolgente, di competizione "giocosa", alla ricerca di soluzioni innovative ai problemi della società attuale, il che favorisce l'assunzione di un atteggiamento fattivo e proattivo.

2 <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=CELEX:52022DC0332>

3 https://ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_it

4 https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/european-green-deal_it

3.2 La sostenibilità ambientale *tout court*. La visione del Green Comp

Isabel de Maurissens* e Maria Chiara Pettenati**

La sostenibilità *tout court* si riferisce naturalmente alla sostenibilità ambientale sociale ed economica ma proprio per riconoscerne la multidimensionalità non solo ambientale il nuovo quadro di riferimento europeo di competenze, *Green Comp*⁵ introduce una visione più esplicitamente completa della “sostenibilità” di sicura utilità per i sistemi educativi.

Le dimensioni ambientale, sociale ed economica sono riconosciute come i tre pilastri fondamentali dell’*Agenda 2030* adottata il 25 settembre 2015 dall’ONU. Il concetto di sostenibilità è stato espresso per la prima volta nel rapporto *Our common Future* del 1987, altrimenti chiamato *Rapporto Brundtland*. Prima di allora, quando si parlava di sviluppo non si teneva specificamente conto della sfera sociale ma prevalentemente di quella economica collegata a quella ambienta. Il termine allora più utilizzato era “eco sviluppo”. Il *Rapporto Brundtland* ha avuto il merito di legare le problematiche ambientali a quelle sociali “preservando e valorizzando l’ambiente”, nonché introducendo il concetto di equità sociale e di benessere umano. (Schäfer, Helfrich, 2022) che non era stato preso in considerazione in precedenza. La rappresentazione più comune dell’interconnessione tra queste tre dimensioni è quella del diagramma di Venn nei quali i tre ambiti sono legati e parzialmente sovrapposti. Come descrive bene il documento elaborato dalla Commissione Brundtland⁶ “lo sviluppo implica dei limiti, non limiti assoluti ma limiti imposti dall’attuale

stato della tecnologia e organizzazione sociale sulle risorse ambientali e dalla capacità della biosfera di assorbirne gli effetti attività umane. Ma la tecnologia e l’organizzazione sociale possono essere gestite e migliorate per far posto a una nuova era di crescita economica. La Commissione ritiene che la povertà diffusa non sia più inevitabile. Povertà non è solo un male in sé, ma lo sviluppo sostenibile richiede di soddisfare i bisogni fondamentali di tutti e di estendersi a tutti l’opportunità di realizzare le loro aspirazioni per una vita migliore. Un mondo in cui la povertà è endemica lo sarà sempre soggetto a catastrofi ecologiche e di altro tipo.” (*Our Common future*, 1987).

La definizione di sviluppo sostenibile che tuttora viene più frequentemente richiamata è proprio quella di questo rapporto: lo sviluppo sostenibile è quello sviluppo che consente alla generazione presente di soddisfare i propri bisogni senza compromettere la possibilità delle generazioni future di soddisfare i propri”. Nonostante siano passati quasi 50 anni è sempre attuale. Non si riferisce in modo diretto all’ambiente, all’economia ma con uno sguardo illuminato, introduce il concetto di “equità intergenerazionale e intragenerazionale” e cioè esplicita l’interesse tra le generazioni e quello delle generazioni future. La Costituzione italiana ha accolto l’8 febbraio 2022 il concetto di sviluppo sostenibile con la modifica degli artt.9 e 41, in particolare l’articolo 9 fa specifico riferimento alle nuove generazioni⁷. La modifica dell’art.9 introduce

* Dirigente di ricerca INDIRE, Ambasciatrice del Patto per il Clima EU

** Ricercatrice INDIRE, Ambasciatrice del Patto per il Clima EU

5 https://joint-research-centre.ec.europa.eu/greencomp-european-sustainability-competence-framework_en

6 La Ministra norvegese Gro Brundtland allora presidente della Commissione mondiale sull’ambiente e lo sviluppo (WCED) commissionò il report.

7 <https://www.senato.it/service/PDF/PDFServer/BGT/01331845.pdf>; si veda anche la notizia sul sito ASviS <https://asvis.it/home/10-11149/lo-sviluppo-sostenibile-arriva-nella-costituzione-lasvis-plaude-al-risultato>

la tutela dell'ambiente, della biodiversità, degli ecosistemi e degli animali con un'importante assunzione: anche nell'interesse delle future generazioni. È così a distanza di così tanti anni, l'auspicio della Commissione Brundtland si è potuto avverare anche nel nostro Paese, introducendo la tutela dell'ambiente anche nel nostro diritto. Non meno importante la modifica dell'art.41, che pone un freno al mondo produttivo, chiamato a tenere conto dell'ambiente nel senso, sancendo che il diritto all'iniziativa economica privata non può esercitarsi quando reca danno all'ambiente e alla salute.

In termini di sostenibilità ambientale, il recente quadro delle competenze europee del 2022 Green Comp⁸, insiste sull'importanza dei termini, gli esperti hanno proposto di utilizzare la parola "sostenibilità" invece di "sostenibilità ambientale" per riconoscere la multidimensionalità di tale concetto. Secondo gli esperti, il termine rimane in ogni caso ancora oggi ambiguo: "La sostenibilità può significare cose diverse per diversi gruppi di persone in momenti diversi. Spesso sostenibilità e sviluppo sostenibile sono usati in modo intercambiabile, nonostante la loro differenza concettuale". Il rapporto ricorda la differenza tra questi termini secondo l'Unesco. "La sostenibilità può essere definita come un obiettivo a lungo termine, come il raggiungimento di un mondo più sostenibile, mentre lo sviluppo sostenibile, come suggerisce la parola, si riferisce ai molti modi e percorsi utilizzati per stimolare lo sviluppo, o realizzare progressi, in modi sostenibili. Ad esempio, gli SDG sono obiettivi globali che incoraggiano tutti i paesi e tutti i settori a lavorare insieme per raggiungere in ultima analisi alla sostenibilità affrontando le sfide dello sviluppo sostenibile" (Unesco, Green Comp, 2022).

La Raccomandazione del Consiglio europeo del 2022 relativa all'apprendimento per la sostenibilità ambientale sottolinea come: "In

molti paesi esistono politiche e strategie relative all'educazione ambientale e alla sostenibilità e a concetti altrettanto validi, come l'educazione allo sviluppo sostenibile e alla competenza globale. Tuttavia, nonostante decenni di sforzi e iniziative, l'apprendimento per la sostenibilità ambientale non è ancora un elemento sistemico della politica e della pratica nell'UE. Pochi paesi hanno fatto dell'apprendimento permanente un principio guida per la sostenibilità nell'istruzione e nella formazione. Per esprimere appieno il loro potenziale, l'apprendimento e l'insegnamento per la sostenibilità ambientale devono aver luogo non solo nelle scuole e nell'istruzione superiore, ma in tutte le parti del sistema (formale, non formale, informale) e a tutti i livelli (dalla prima infanzia all'età adulta fino all'età avanzata)."⁹

Certamente, la legge italiana n. 92/2019 introducendo, nel primo e secondo ciclo di istruzione, l'insegnamento trasversale dell'educazione civica nelle scuole di ogni ordine e grado ha potenziato l'attenzione alla sostenibilità ambientale nel sistema di istruzione. Le *linee guida*¹⁰ per questo insegnamento, infatti, hanno specificato i tre nuclei concettuali per l'educazione civica, ovvero:

1. Costituzione, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà;
2. Sviluppo sostenibile, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio;
3. Cittadinanza digitale.

Ciascuno di questi nuclei concettuali è di fondamentale importanza per contribuire al progresso verso una giusta transizione ecologica ma rispetto al punto 2, forse anche le linee guida, sperimentate per tre anni da parte delle scuole per questo insegnamento, dovrebbero utilmente sostituire il termine sostenibilità ambientale con "sostenibilità" *tout court*.

⁸ <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128040>

⁹ RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO relativa all'apprendimento per la sostenibilità ambientale <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52022DC0011&from=EN>

¹⁰ Allegato A *Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica* https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/ALL.+Linee_guida_educazione_civica_dopoCSPI.pdf/8ed02589-e25e-1aed-1afb-291ce7cd119e?t=1592916355306

3.3 Il ruolo delle tecnologie nell'apprendimento

Elena Mosa*

Il dibattito sul ruolo del digitale nei contesti formativi è tutt'altro che recente, eppure è come se per alcuni versi lo fosse ancora (Ranieri, 2011). È pur vero che la rapidità di sviluppo della tecnologia sta trasformando le società in cui viviamo e, di conseguenza, le nostre vite. In tal senso, Rivoltella (2017) ha individuato almeno tre stagioni del digitale: la prima è quella dei media intesi come mezzi di comunicazione, come amplificatori delle capacità espressive dell'uomo. La seconda è quella del digitale come "ambiente" che si è iniziata a verificare quando la tecnologia è uscita dai consueti spazi per diffondersi altrove. È un fenomeno tanto domestico quanto urbano (si pensi ad esempio all'identità visiva che conferiscono alla piazza di Times Square i suoi numerosi schermi). La delocalizzazione assume una portata dalla forte valenza formativa nella misura in cui grazie agli ambienti virtuali le potenzialità della classe superano le mura, vengono aumentate grazie alla tecnologia (gemellaggi come eTwinning, EPALE...). La terza stagione è quella dei media come "tessuti connettivi", tali da sfumare la deissi del qui e dell'ora e confondersi nell'online (Floridi, 2017). I media si fanno sempre più trasparenti, indossabili e integrati; con loro perdono senso i confini che hanno tradizionalmente separato gli ambiti di azione del formale, non formale e informale. I lockdown che si sono succeduti durante la pandemia da Covid-19 hanno fatto toccare con mano la sovrapposibilità della dimensione pubblica e privata, lavorativa e personale sfumandole in un "altrove" che non era fatto esclusivamente dell'una o dell'altra

parte, bensì da alcune componenti di entrambe. Si è venuto così a creare un "terzo spazio" (Mc Dougall, Potter, 2017) fatto di grammatiche e logiche molto diverse, al punto da non risultare intellegibile usando la sola lente della presenza ma neppure da quella della distanza (Mosa 2022). L'emergenza sanitaria ha fatto toccare con mano i livelli maggiori di scontento quando ci si è limitati a reiterare le dinamiche trasmissive della classe attraverso lo schermo. Se, infatti, la lezione frontale da sola non è (da tempo, ormai) più in grado di rispondere alle nuove sfide, pensiamo cosa possa voler dire "trasferirla" così come è, senza alcuna rivisitazione, nelle grammatiche del medium digitale e del "terzo spazio". Ad esempio, ci si è rapidamente accorti che un'ora on line "pesa" molto di più di un'ora in presenza. L'online espunge molti degli aspetti tipici della classe, tra cui le ridondanze e le digressioni. Non ci sono i tempi morti della presenza, la comunicazione è densa e concentrata e non può essere semplicemente trasposta.

I linguaggi multimediali a scuola: prospettive aperte

Le ICT, per le Avanguardie educative¹¹, non sono né ospiti sgraditi né protagonisti. Sono i nuovi mezzi con cui è possibile personalizzare i percorsi di apprendimento, rappresentare la conoscenza, ampliare gli orizzonti e le fonti del sapere, condividere e comunicare, sempre e ovunque. Permettono il nascere di nuove metodologie cooperative di scrittura, lettura e osservazione dei fenomeni; consentono la rappresentazione dei

* Ricercatrice INDIRE, esperta di innovazione scolastica e metodologie didattiche attive

¹¹ Avanguardie educative è un Movimento per l'innovazione educativa promosso da INDIRE nel 2014 che coinvolge oltre 1500 scuole di ogni ordine e grado sull'intero territorio nazionale (<https://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/>).

concetti avvalendosi di ambienti di simulazione, di giochi educativi, di applicazioni e software disciplinari. Le ICT riducono le distanze aprendo nuovi spazi virtuali di comunicazione – cloud, mondi virtuali, *Internet of Things* – riconnettendo luoghi, magari geograficamente isolati, e attori del sistema scuola: dalle imprese agli enti locali, dalle associazioni alle fondazioni.

Le ICT comunicano con veri e propri linguaggi multimediali, abilitando nuove forme di scrittura e di lettura. Il volume stampato, caratterizzato dalla presenza di testo nero uniforme impresso su uno sfondo bianco (Carlini, 1999), non è più il solo medium attraverso il quale veicolare la conoscenza. Su un testo a stampa i contenuti si dispongono in sequenze lineari concatenate e fanno uso di una sola forma espressiva, quella della scrittura. Nel web i contenuti sono privi di una rilegatura che ne determina i confini fisici e concettuali (Genette, 1997), sono tra loro in relazione grazie a strutture reticolari e possono essere veicolati attraverso molteplici forme: dalle immagini statiche e in movimento, ai video, all'audio, alle simulazioni, fino ai più sofisticati mondi immersivi e 3D. Francesco Antinucci (2003), studioso dei processi attraverso i quali la mente apprende, indica nell'unione virtuosa delle due principali forme di acquisizione della conoscenza una chiave di potenziamento dei processi di apprendimento e insegnamento. La struttura della comunicazione, lineare, si combina e si potenzia con i contenuti veicolati in rete, per loro stessa natura, più isomorfi alla struttura connettiva e reticolare della conoscenza. In tal senso, la "grammatica" del digitale si offre

come un'ulteriore forma di rappresentazione e di dialogo con la cultura nella duplice dimensione della lettura e scrittura dei e con i media digitali. Ampliare la palette comunicativa consente, tra l'altro, di promuovere forme di insegnamento-apprendimento più inclusive, verso l'universalità auspicata dall'*Universal Design for Learning*¹² (CAST, 2018) e nel suo tentativo di superare il tanto discusso concetto dell'"idealtipo medio" verso quella che lanes indica la "speciale normalità" (2006). Questo tema apre la problematica della formazione ad un uso critico e consapevole del digitale nella quotidianità del nostro essere cittadini (DigComp 2.2)¹³, nella formazione dei docenti e degli educatori (DigCompEdu)¹⁴, degli studenti (Educazione civica, nucleo sulla cittadinanza digitale¹⁵) e delle organizzazioni scolastiche intese come organismi complessi (DigCompOrg¹⁶). Si pongono inoltre questioni sulla leggibilità di tali competenze, la loro autovalutazione e certificazione. Nel momento in cui questo breve contributo è in fase di stesura, è in corso di svolgimento uno studio di fattibilità su una certificazione digitale riconosciuta a livello europeo (*European Digital Skills Certificate, EDSC*)¹⁷ secondo l'iniziativa promossa dal JRC per conto della Commissione Europea, Directorate for Employment, Social Affairs and Inclusion (DG-EMPL).

Tecnologie vecchie e tecnologie nuove

L'emergenza sanitaria da Covid-19 ha accelerato il processo di digitalizzazione delle scuole, per lo meno in termini di dotazioni. Il 90,4% delle scuole

12 L'impianto concettuale è stato applicato in ambito educativo ad opera del Center for Applied Special Technology (CAST), organizzazione no profit con sede a Boston, che ha prodotto le Linee Guida per l'Universal Design for Learning. Invece di partire dall'etichetta "DSA", "BES", "H", l'UDL parte dal concetto di persona per evidenziare bisogni educativi essenziali e progettare, sin dall'inizio, interventi personalizzabili per tutti gli studenti. Per fare questo vengono individuati tre principi guida che affondano le radici nelle neuroscienze. I tre principi guida sono quelli delle "Reti di riconoscimento" (il "cosa" apprendere per fornire molteplici forme di presentazione e rappresentazione dei contenuti per dare agli studenti diverse opzioni nell'acquisire informazioni e conoscenza); delle "Reti strategiche" (il "come" apprendere, per prevedere diverse forme di azione ed espressione, per dare agli studenti più alternative per mettere in azione ciò che sanno) e delle "Reti affettive" (il "perché" apprendere, per offrire agli studenti differenti stimoli di motivazione ad apprendere).

13 Il framework DigComp2.2 è stato aggiornato nel 2022 con l'obiettivo di ampliare il set di esempi di conoscenze, abilità e attitudini: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

14 Dal framework teorico DigCompEdu è stato derivato l'Edu Check-in, un questionario di autovalutazione e di orientamento per docenti e educatori: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu/digcompedu-self-reflection-tools_en

15 Sancita con la legge n. 92/2019: <https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2019/08/21/19G00105/sg>

16 Il framework DigCompOrg è stato arricchito di un sistema per la rilevazione della capacità digitale delle organizzazioni scolastiche basato sull'autovalutazione di dirigenza e staff, docenti e studenti: <https://education.ec.europa.eu/it/selfie>

17 https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcomp/european-digital-competence-certificate-edsc_en

ha dichiarato di utilizzare una piattaforma all-in-one, che il 79,2% degli studenti ha potuto disporre di strumenti tecnologici e il 71,9% di connessione (Fonte: INDIRE, 2022 dati riferiti all'intervallo marzo-giugno 2021). Ancora molto c'è da fare sulla formazione finalizzata ad un utilizzo metodologicamente orientato delle tecnologie affinché le pratiche didattiche tradizionali non vengano trasferite in ambienti digitali senza alcuna rimediazione (Bolter&Gruisin, 2003). La riflessione sull'introduzione dei media digitali a scuola dovrebbe aprirsi a nuovi metodi di insegnamento e apprendimento. Si pensi, ad esempio, al *Debate* dove il ricorso al digitale è funzionale ad un solo momento della preparazione del *Debate*, quello forse più cruciale dove si gioca la tenuta di una buona strategia argomentativa: la ricerca delle fonti. Per il resto il *Debate* è oralità, argomentazione e confutazione, gioco di squadra, regole e fairplay (Cinganotto, Mosa, Panzavolta, 2021). Il digitale non deve essere presente ovunque, ma solo laddove apporta un valore aggiunto. Più marcato, invece, sarà il suo ruolo quando l'apparato tecnologico è predominante come, per restare nell'esempio del *Debate*, quando si usano dei visori 3D per sfidare classi

geograficamente distanti in un ambiente immersivo (Benassi, Mosa, Panzavolta, 2023). Mentre ci interroghiamo sul connubio tra analogico e digitale, ci troviamo di fronte ad un altro momento cruciale che a breve impatterà sulla scuola come pure sui nostri metodi e approcci alle fonti di conoscenza: l'intelligenza artificiale. Dopo la riattivazione di ChatGPT¹⁸ (oscurata per un breve periodo dal Garante della privacy) il settore educativo (e non solo) dovrà chiedersi come fare i conti con questa nuova realtà. Dovranno essere ripensate la mediazione didattica per specializzarla in alcune delle sue funzioni finora poco esplorate a causa della complessità e dell'eterogeneità presenti nelle classi. Ho dunque provato ad interrogarla su questo tema e mi ha risposto così: "in generale, l'utilizzo di ChatGPT potrebbe consentire ai docenti di concentrarsi su aspetti più specifici dell'insegnamento, come la gestione della classe e l'interazione con gli studenti, mentre ChatGPT si occupa di fornire informazioni e supporto tecnologico. Tuttavia, è importante notare che l'impiego di ChatGPT non dovrebbe essere visto come una sostituzione del ruolo del docente, ma piuttosto come un'aggiunta utile per migliorare l'esperienza di apprendimento degli studenti".

Bibliografia

- Antinucci, F., *La scuola si è rotta*, Bari, Laterza, 2003.
- Benassi, A., Mosa, E., Panzavolta, S., *Virtual reality for debating at school: preliminary findings from a pilot project in Italy*, INTED2023 Proceedings, 2023, pp. 5432-5437 <https://library.iated.org/view/BENASSI2023VIR>
- Bolter, J.D., Gruisin, R., *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e associati, 2003.
- Carlini, F., *Lo stile del Web. Parole e immagini nella comunicazione di rete*, Torino, Einaudi, 1999.
- CAST, *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*, 2018. Retrieved from <http://udlguidelines.cast.org>
- Cinganotto, L., Mosa, E., Panzavolta, S., *Il Debate. Una metodologia per potenziare le competenze chiave*, Roma, Carocci, 2021.
- Floridi, L., *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Milano, Raffaello Cortina, 2017.

¹⁸ ChatGPT si definisce come: "un assistente virtuale basato sulla tecnologia di intelligenza artificiale GPT (Generative Pre-trained Transformer) sviluppata da OpenAI".

- Genette, G., *Soglie. I dintorni del testo*, Torino, Einaudi, 1997.
- Ianes, D., *La speciale normalità. Strategie di integrazione e inclusione per le disabilità e i bisogni educativi speciali*, Trento, Erickson, 2006.
- INDIRE, *Impatto della Pandemia sulle Pratiche Didattiche e Organizzative delle Scuole Italiane nell'Anno Scolastico 2020/21*, report preliminare, 2022.
- https://www.indire.it/wp-content/uploads/2022/02/Didattiche-Durante-il-Lockdown_10_01-1-1.pdf
- Mosa, E., “Luci e ombre della DAD. Oltre le scorciatoie cognitive”, *Scuola Maestra*, 2/2022, Teramo, LS scuola, 2022.
- Potter, J., McDougall, J., *Digital Media, Culture & Education. Theorising Third Space Literacies*, Londra, Palgrave Macmillan, 2017.
- Ranieri, M., *Le insidie dell'ovvio. Tecnologie educative e critica della retorica tecnocentrica*, Pisa, Edizioni ETS, 2011.
- Rivoltella P.C., *Tecnologie di comunità*, Brescia, La scuola, 2017.

3.4 Inclusione e diversità

Daniela Ermini*

I principi di uguaglianza e inclusività fanno parte dei valori fondamentali dell'Unione europea e sono sanciti dai trattati dell'Unione Europea nei quali si dichiara che l'UE rispetta in tutte le sue attività il principio dell'uguaglianza dei cittadini, i quali beneficiano di uguale attenzione da parte delle sue istituzioni, organi e organismi¹⁹.

Il Consiglio europeo ha più volte sottolineato quanto l'istruzione e la cultura siano fondamentali nella costruzione di società inclusive e coese. Per questo, l'inclusione delle persone che incontrano barriere all'accesso o che hanno minori opportunità nell'ambito dell'istruzione, della formazione e dell'animazione socioeducativa è diventata un obiettivo chiave dell'iniziativa della Commissione per realizzare uno spazio europeo dell'istruzione. Il Pilastro Europeo dei diritti sociali afferma, poi, che "ogni persona ha diritto a un'istruzione, a una formazione e a un apprendimento permanente di qualità e inclusivi"²⁰ e a ciò fa eco l'*Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile* delle Nazioni Unite che mira a "garantire un'istruzione di qualità inclusiva ed equa e promuovere opportunità di apprendimento permanente per tutti"²¹.

I programmi di cooperazione in materia di istruzione e formazione finanziati dall'UE hanno da sempre messo al centro il rispetto e la valorizzazione della diversità e delle pari opportunità. È però con Erasmus+ e in particolare con l'attuale programmazione 2021-2027 che inclusione e diversità diventano vere e proprie priorità trasversali per tutto il programma, laddove la diversità si riferisce soprattutto alla rappresentanza e l'inclusione al senso di coinvolgimento.

Sebbene Erasmus+ abbia fin ora ottenuto risultati migliori rispetto ai programmi precedenti nel coinvolgimento di persone con minori opportunità, la valutazione di medio termine ha evidenziato la necessità di ampliare ulteriormente l'accesso e l'inclusività. I programmi precedenti non presentavano poi definizioni condivise tra i diversi settori, gruppi destinatari e obiettivi specifici legati all'inclusione. Ciò ha reso notevolmente complesso operare un raffronto significativo tra i dati dei vari settori e definire strategie globali a livello nazionale e di Unione europea.

A livello europeo sono stati definiti orientamenti strategici sull'inclusione e sulla diversità che su base nazionale sono stati attuati in modo diverso da un paese all'altro. Un approccio strategico comune all'inclusione e alla diversità offre l'opportunità di sfruttare le esperienze di inclusione maturate nei singoli settori e di incoraggiare l'ispirazione e la motivazione reciproche a livello intersettoriale. Da queste premesse è nata la strategia globale per Erasmus+ e il Corpo europeo di solidarietà 2020-2027.

Erasmus+ e il Corpo Europeo di Solidarietà, il programma dell'Unione europea che offre opportunità di volontariato ai giovani nell'ambito di progetti destinati ad aiutare comunità o popolazioni in Europa, ricoprono un ruolo chiave: contribuire a sviluppare in Europa società più inclusive e coese, capaci di crescere nella diversità e rispondere in modo più adeguato alle esigenze dei partecipanti con minori opportunità. L'esigenza è collettiva poiché tutti gli Stati membri, anche a seguito degli ampi flussi migratori che hanno interessato l'Europa, si caratterizzano

* Esperta in Educazione degli adulti, Unità EPALE Italia, Agenzia Erasmus+ INDIRE

19 Articolo 9 della versione consolidata.

20 <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1606&langId=en>

21 https://ec.europa.eu/info/strategy/international-strategies/sustainable-development-goals_

sempre più per le crescenti diversificazioni: sociali, etniche, culturali, linguistiche, politiche, sessuali solo per citarne alcune.

Di fronte alla crescente complessità diventa quindi di primaria importanza imparare a gestire la diversità e saper garantire sistemi sociali inclusivi e coesi mediante attività didattiche formali, informali e non formali. La strategia dell'Europa consiste, pertanto, nel fornire agli Stati membri il sostegno necessario ad affrontare le sfide che le persone potrebbero incontrare nel corso di questo processo.

Le società e i sistemi politici moderni si basano sull'inclusione e la partecipazione attiva dei cittadini al processo democratico e alla vita pubblica, indipendentemente dal loro contesto di provenienza o dal loro ambiente. In questa ottica, la partecipazione ai programmi europei può contribuire a sviluppare un sentimento comune di cittadinanza e a favorire un maggiore coinvolgimento nella società, come emerso dalla valutazione di Erasmus+ 2014-2020 e da altre attività di ricerca.

Sono oltre 10 milioni i partecipanti che hanno beneficiato dei programmi dell'UE nel campo dell'istruzione, della formazione, della gioventù e dello sport tra il 1987 e il 2020.

Nel periodo 2014-2017 la percentuale di persone con minori opportunità ha rappresentato in media l'11,5 % del numero totale dei partecipanti in tutti i settori dei programmi, seppur con variazioni significative tra un settore e un altro.

La strategia europea per l'inclusione e la diversità mira ad ampliare e facilitare l'accesso ai fondi a una serie sempre più ampia di organizzazioni e a coinvolgere più efficacemente un maggior numero di partecipanti con minori opportunità e che possono incontrare nell'accesso al programma ostacoli di varia natura: disabilità fisiche, mentali, problemi di salute, svantaggio economico, situazioni precarie, di disoccupazione a lungo termine o di povertà, discriminazione di genere, età, appartenenza etnica, religione, credenze, orientamento sessuale oppure vivere in zone remote o rurali, in piccole isole o in regioni periferiche ed ultraperiferiche.

La Commissione ha elaborato delle *Linee Guida*²² che contengono le definizioni condivise e obiettivi specifici legati all'inclusione, la descrizione delle misure disponibili per organizzazioni e partecipanti al Programma e le fonti di ispirazione e buone pratiche nell'area dell'inclusione e della diversità.

Le *Disposizioni nazionali per l'inclusione*²³ elaborate dal Ministero dell'istruzione definiscono in dettaglio le categorie di beneficiari nei settori Scuola e Educazione degli adulti da coinvolgere per ampliare l'inclusione.

A che punto è l'Italia? Quanto vengono valorizzate la diversità e l'inclusione nel nostro paese? Un'idea ce la possiamo fare leggendo i risultati della ricerca di Omnicom PR Group Italia²⁴ che, nel 2022, ha presentato i risultati della prima ricerca volta ad analizzare il livello di percezione e consapevolezza degli italiani in materia di diversità, equità ed inclusione tra popolazione generale e lavoratori. L'indagine, presentata nella Giornata Mondiale della Diversità Culturale, ci dice che solo un italiano su due si sente ben informato su questi temi. Solo il 30% degli intervistati crede che nel Paese l'equità sia garantita per tutti. Per quanto riguarda il tema dell'inclusione, sia a livello di popolazione che a livello di aziende, gli intervistati dichiarano di non sentirsi pienamente inclusi in molti contesti individuali e lavorativi. Si fa fatica ad essere pienamente inclusivi non solo perché si ritiene che ci siano più cose da condividere con chi è più simile a sé, o per la convinzione che vengano "prima gli italiani". Ma anche perché si ammette la mancanza di mezzi culturali per comprendere la diversità ed essere inclusivi. Molti affermano di non avere conoscenza su come comportarsi nei contesti della diversità.

Le difficoltà di accettazione e di valorizzazione delle diversità non sono, quindi, poche; Erasmus+ se ne occupa nell'ottica presente e in quella futura considerando che il tasso di diversità andrà ulteriormente ad aumentare. E allora partecipare al programma diventa un'opportunità sempre più preziosa per aprire la mente e partecipare ad esperienze di dialogo e ascolto che permettono di allargare i nostri confini mentali e vedere nella diversità una ricchezza per tutti.

22 https://www.erasmusplus.it/wp-content/uploads/2021/09/INCLUSIONE_CE_implementation-inclusion-diversity_apr21_en.pdf

23 https://www.erasmusplus.it/wp-content/uploads/2022/09/Disposizioni-inclusione_bozza.pdf

24 <https://www.omnicomprgroup.it/>

3.5 Partecipazione attiva e democratica

Martina Blasi*

La libertà non è star sopra un albero
Non è neanche il volo di un moscone
La libertà non è uno spazio libero
Libertà è partecipazione
Giorgio Gaber

Una delle sfide del Programma Erasmus+ per il periodo 2021-2027 riguarda le tendenze, registrate in tutta Europa, relative a una partecipazione limitata alla vita democratica da parte dei cittadini. Sono numerosi coloro che incontrano difficoltà a partecipare attivamente nelle proprie comunità o nella vita politica e sociale. La questione può essere affrontata anche con attività di apprendimento non formale, finalizzate allo sviluppo delle abilità e delle competenze dei giovani e degli adulti e della loro cittadinanza attiva. L'attenzione è rivolta anche alla sensibilizzazione e alla comprensione dei valori comuni dell'Unione Europea racchiusi nel motto "Uniti nella diversità".

L'educazione alla cittadinanza è un processo di acquisizione multidimensionale e transdisciplinare, che si sviluppa tramite un insieme di esperienze e di relazioni e si verifica in più contesti, sia scolastici, che extrascolastici. Rispetto alla concezione 'tradizionale' dell'educazione alla cittadinanza, che ne confinava il ruolo alla trasmissione di conoscenze su istituzioni e processi politici, la moderna educazione alla cittadinanza in Europa oggi è molto più ambiziosa: non si realizza quindi soltanto nell'ambito del sistema formale di istruzione in classe, ma interessa anche l'educazione non formale e informale dando agli studenti l'opportunità di esplorare ambiti diversi e di apprendere in ambienti esterni come quello dello sport, della democrazia e della vita politica, del volontariato, delle attività legate all'ambiente, delle reti internazionali o delle arti e della cultura. Quest'approccio esige una scuola democratica, partecipativa e aperta nella quale tutti gli attori – studenti, docenti, famiglie, educatori – sono riconosciuti come protagonisti del processo educativo e sono incoraggiati a condividere le proprie riflessioni e proposte di miglioramento.

Una scuola, elemento essenziale, che lavora in rete con la comunità locale di riferimento, con gli enti locali, con le istituzioni pubbliche e private e le realtà del Terzo Settore.

Fondamentale è promuovere forme di progettazione partecipata, di *cooperative e peer learning*, a partire da quelle attività che coinvolgono personalmente gli studenti nei processi di progettazione dei tempi e degli spazi della vita sociale. Il fine ultimo è guidarli ad esprimere liberamente le proprie idee e a partecipare ai processi di cambiamento. Da qui la necessità di un apprendimento esperienziale capace di attivare un cambiamento di comportamento verso la direzione prescelta. L'approccio basato sui *nudge* – parte della formazione rivolta ai docenti dell'EPALE Edu Hack (vedi capitolo 1.6 a cura di Maria Chiara Pettenati e Isabelle de Maurissens) – consiste proprio nel cambiare il comportamento delle persone per migliorare il benessere personale e sociale senza per questo alterare le loro opzioni di scelta.

In termini educativi, la cittadinanza si deve intendere soprattutto come partecipazione, come pratica dello stare insieme, dell'essere parte di qualcosa, di una squadra, suddividere i compiti, abbracciare le diverse prospettive ed imparare a dialogare. Promuovere la partecipazione e la cittadinanza attiva significa necessariamente promuovere anche il valore delle diversità culturali e riconoscere le identità molteplici di cui ognuno di noi è portatore: identità nazionale, gruppi religiosi, città, quartieri, gruppi di persone con disabilità, gruppi generazionali, famiglie e via dicendo. Tutte le persone appartengono simultaneamente a gruppi diversi e alle culture ad essi associati. Per questo motivo le competenze di cittadinanza sono un processo dinamico, perché implicano l'adattabilità alla situazione in cui ci si trova e, se

* Esperta in Educazione degli adulti, Unità EPALE Italia, Agenzia Erasmus+ INDIRE

necessario, la capacità di modificare il proprio comportamento per adattarsi alle mutevoli esigenze della situazione (come indicato nel *Quadro di riferimento delle competenze per una cultura democratica* del Consiglio d'Europa²⁵).

Riassumendo, l'aspetto partecipativo è la prima direzione da prendere per pianificare percorsi educativi di cittadinanza, ma la partecipazione si può manifestare in forme diverse. All'interno dei progetti presentati durante le due edizioni di EPALE Edu Hack emergono, per la natura stessa delle sfide poste (proporre la propria scuola ideale e ideare soluzioni per la tutela e il rispetto dell'ambiente), soluzioni legate ai valori della responsabilità sociale del territorio, al miglioramento del rapporto con le istituzioni, alla volontà di migliorare le strutture del quartiere e rispondere alle esigenze della vita quotidiana, etc. La squadra del CPIA 4 di Milano ha proposto un flash mob per l'ambiente alla presenza delle istituzioni e della stampa, altri, come il CPIA di Lecco e il CPIA di Cagliari, hanno ideato APP per segnalare le criticità del territorio o per valorizzarne le bellezze, come hanno fatto gli studenti del CPIA 2 di Bergamo che, grazie alla collaborazione con la sezione di Bergamo del CAI-Club Alpino italiano, si sono messi in cammino per conoscere e tutelare l'ambiente. Gli studenti dell'ISIS Casanova hanno dimostrato come sia possibile creare opere d'arte usando i materiali abbandonati della scuola, altri ancora hanno documentato tramite una mappa georeferenziata le discariche abusive presenti nel territorio circostante la loro scuola.

Emerge la volontà di migliorare la qualità della vita e di abitare in modo responsabile avendo cura

del territorio in cui si risiede, ma anche si studia e si lavora. Tali motivazioni mettono ancora una volta in evidenza l'importanza dei legami con le istituzioni, gli enti del territorio, le organizzazioni no profit, etc. in tutti i percorsi educativi per lo sviluppo della cittadinanza attiva.

Da non dimenticare, quale condizione essenziale per una cittadinanza attiva, l'acquisizione delle competenze digitali e dell'uso consapevole della comunicazione sul web, ovvero la conoscenza delle regole e della responsabilità delle informazioni che vengono date in rete ed arrivano a centinaia e migliaia di persone. Per formare cittadini consapevoli è necessario abituare gli studenti a rispettare la verità dei fatti, non accettando nulla che sia dato per scontato. Anche quest'aspetto è parte delle ricchezze educative veicolate dal social hackathon dove i partecipanti, tramite la creazione delle pagine web, dei canali social e YouTube dei progetti, apprendono a valutare i diversi aspetti dei media e sono guidati ad orientarsi in rete sapendo discernere tra le fonti di informazione a disposizione senza alimentare il diffondersi delle cosiddette fake news, che negli ultimi anni sono state veicolate principalmente attraverso il web e i mass media. Concludo con una riflessione: l'educazione degli adulti e dei giovani-adulti, target al quale si rivolge il social hackathon di EPALE, ha un ruolo imprescindibile nella costruzione di una società democratica in quanto un adulto consapevole, responsabile, che possiede le competenze necessarie per essere un cittadino attivo, è un adulto significativo, ovvero un adulto capace di supportare il percorso di crescita dei propri figli per far progredire la nostra comunità sociale.

Bibliografia

- Asvis, Alleanza Italiana per lo Sviluppo Sostenibile, "Educazione allo sviluppo sostenibile e alla cittadinanza globale. Target 4.7", *Quaderni dell'Asvis*, 2022.
- Morin, E., *Insegnare a vivere. Manifesto per cambiare l'educazione*, Milano, R. Cortina Editore, 2015.
- *Pedagogia oggi*: v. 19 N. 2 (2021): L'educazione civica e alla cittadinanza in contesti plurali , DOI: <https://doi.org/10.7346/PO-022021-09>
- Toiviainen, H., Kersh, N., Zarifis, G.K., & Pitkänen, P., "Conclusion: Divergences or Convergences? Facilitating Active Citizenship Through Adult Education Across Europe and Beyond" in *Young Adults and Active Citizenship: Towards Social Inclusion through Adult Education*, vol. 26, 2021, pp. 167-182, https://doi.org/10.1007/978-3-030-65002-5_9

²⁵ Consiglio d'Europa (2018a), Reference framework of competences for democratic culture. Volume 1: Context, concepts and model, Strasbourg, <https://www.coe.int/en/web/reference-framework-of-competences-for-democratic-culture/rfcdc-volumes>

3.6 *Engage, Empower, Include.* Focus tematici EPALE 2022 e 2023

Daniela Ermini*

Ogni anno EPALE sceglie i propri focus tematici attorno ai quali far crescere e discutere la Community. Si tratta di argomenti che hanno rilevanza e priorità per l'educazione degli adulti. Esplorando questi temi la piattaforma offre un prezioso spazio di confronto e di condivisione. Si mettono in comune esperienze e strumenti per apprendere a partire da esperienze concrete di collaborazione e partecipazione.

Il valore aggiunto di ogni focus tematico è la creazione in un unico luogo, un repository sempre attuale del sapere e dell'agire specifico, arricchito da documenti e informazioni rilevanti reperite da fonti diverse in tutta Europa.

I focus ospitano interventi di esperti internazionali e richiamano una partecipazione attiva di tutti gli iscritti.

Focus 2022: Giovani adulti, Approcci innovativi per la rivoluzione delle competenze, Comunità di apprendimento, Creatività e cultura per la coesione sociale.

Giovani adulti

Il 2022 è stato l'anno europeo della gioventù ed EPALE ha dedicato un focus tematico ai giovani adulti (25-30 anni) per sottolineare l'importanza del loro coinvolgimento e partecipazione attiva alla costruzione di un futuro più verde, più inclusivo e digitale per l'Europa. Attorno a questo argomento si sono sviluppati temi specifici come l'apprendimento intergenerazionale, la costruzione di partenariati per la coesione sociale, le competenze civiche come prerequisito per diventare partecipanti attivi nella società e le competenze, senza dimenticare il problema dei giovani adulti poco qualificati.

Approcci innovativi per la rivoluzione delle competenze

EPALE introduce questo focus a due anni dall'inizio della pandemia. Le restrizioni hanno aperto la strada a nuove soluzioni e pratiche innovative nell'apprendimento degli adulti e si comprende come a livello globale sia diventato urgente investire nella definizione di sistemi di apprendimento più efficaci, equi e flessibili. Occorre investire nella crescita personale e professionale e coltivare competenze poiché le persone hanno bisogno di adattarsi a circostanze in continua evoluzione. Il focus chiede una condivisione delle lezioni apprese e per realizzare società giuste, sostenibili e inclusive, con l'aiuto di esperienze di apprendimento permanente.

Comunità di apprendimento

L'apprendimento avviene nelle comunità, costruisce comunità e le aiuta a crescere. Ciò richiede che l'istruzione avvenga non solo in istituzioni e contesti più formali, ma anche in contesti di apprendimento non formali e pratiche informali, poiché l'apprendimento non si ferma dietro un muro, ma supera gli spazi fisici e ben consolidati.

Parole chiave associate: Apprendimento della comunità, Spazi della community, Apprendimento non-formale e informale, Inclusione sociale

Creatività e cultura per la coesione sociale

Con questo focus EPALE ha inteso esplorare il ruolo della cultura e dei luoghi condivisi per dare vita a comunità più resilienti. Sostenendo l'empowerment individuale e la coscienza democratica negli studenti adulti, l'educazione culturale è un importante motore e fattore di

* Esperta in educazione degli adulti, Unità EPALE Italia, Agenzia Erasmus+ INDIRE

coesione sociale. L'invito, nel contribuire a questo focus, è a esplorare spazi culturali multidisciplinari (musei, biblioteche, teatri – ma anche spazi informali trasformati in spazi di apprendimento nuovi e innovativi), strumenti e metodologie creative.

Focus 2023: Partecipare, Potenziare, Includere

Nell'Anno europeo delle Competenze, EPALE si concentra su tre macroaree: il coinvolgimento attivo dei cittadini nella società e nell'esercizio della democrazia, l'*empowerment* (ovvero la possibilità di consentire a ognuno di comprendere e gestire positivamente i cambiamenti del mercato del lavoro) e includere tutti nei processi di apprendimento.

In che modo l'EDA può incoraggiare la partecipazione alla democrazia, consentire di affrontare i cambiamenti sul posto di lavoro e includere tutti in tempi incerti, tra trasformazioni accelerate, contesti socioeconomici estremamente complessi e sfide senza precedenti?

Per tutto il 2023 EPALE evidenzierà il potenziale dell'apprendimento degli adulti per coinvolgere i cittadini nella società e nella democrazia, consentire alle persone di affrontare con successo i cambiamenti del mercato del lavoro e includere tutti nei processi di apprendimento.

Partecipare. Competenze per la vita democratica

Per essere parte attiva della nostra società, tra sfide e processi di trasformazione, dobbiamo essere cittadini attivi e consapevoli.

EPALE vuole evidenziare il ruolo dell'apprendimento degli adulti nella costruzione di competenze per la vita democratica. Quali percorsi educativi dobbiamo immaginare per sostenere gli adulti nell'essere protagonisti attivi del cambiamento? Come possiamo sostenere la crescita individuale e la consapevolezza di essere parte di un quadro più ampio?

Seguendo la linea di iniziative promosse dall'Unione Europea, EPALE affronta il tema della disinformazione o cattiva informazione per la capacità che esse hanno di polarizzare l'opinione pubblica, promuovere l'estremismo violento e l'incitamento all'odio.

Quali strumenti può mettere in atto l'apprendimento degli adulti per consentire ai cittadini di comprendere e segnalare la cattiva informazione e/o la disinformazione?

Potenziare. Forza lavoro con le giuste competenze

In un contesto di pressanti sfide socioeconomiche come la transizione ecologica e digitale, la crisi energetica e la pandemia da Covid-19, una forza lavoro qualificata è fondamentale per rafforzare la competitività e la resilienza dell'economia. La riqualificazione (*re-skilling*) e il miglioramento delle competenze (*up-skilling*) sono dunque fondamentali per sbloccare il potenziale della forza lavoro europea e per tradurre le opportunità in azione. Le nuove competenze offrono alle persone migliori opportunità e possono facilitare la loro partecipazione sia al mercato del lavoro che alla società.

Come possiamo migliorare la capacità di acquisire competenze essenziali per affrontare la carenza di manodopera, guidare la transizione verde e digitale e garantire la competitività dell'Europa? E cosa intendiamo davvero quando parliamo di "competenze per il mercato del lavoro"? Quali sono le più rilevanti per adeguare le aspirazioni delle persone alle reali opportunità del mercato del lavoro?

Includere. Opportunità di competenze inclusive

Le opportunità di apprendimento devono essere adattate alle molteplici esigenze dei diversi gruppi di discenti per assicurarci che nessuno venga lasciato indietro e garantire che sempre più persone approfittino delle offerte formative. Qual è il ruolo dell'educazione degli adulti nel riconoscere e valorizzare la diversità? Come possiamo aiutare i gruppi di studenti e discenti vulnerabili?

EPALE presterà particolare attenzione ai cittadini di paesi terzi, alle persone che necessitano di una formazione di base e ai giovani adulti, in particolare a coloro che non studiano, lavorano o sono in formazione (NEET).

Qual è allora il modo migliore per raggiungere questi gruppi? Come possiamo sostenere l'occupazione femminile e promuovere la partecipazione ai percorsi di apprendimento?

Come velocizzare e facilitare l'accreditamento delle competenze e il riconoscimento dei titoli di studio, anche di cittadini di paesi terzi?

Questo focus si concentrerà su iniziative e metodologie che promuovono l'equità e l'inclusione e presterà particolare attenzione ai gruppi vulnerabili di discenti.

3.7 L'Hackathon e l'Europa: un ponte per l'internazionalizzazione

Daniela Ermini*

L'internazionalizzazione è una componente fondamentale dell'innovazione scolastica di ogni ordine e grado. Ma cosa significa nel concreto e quanto sono davvero internazionali le scuole italiane?

Per 'internazionalizzazione' si intende il complesso di misure e di iniziative messe in atto da ogni istituzione scolastica per rendere il curriculum più aperto verso l'esterno, all'Europa e al resto del mondo. Oggi questo allargamento di visione e prospettiva si configura come necessità per orientarsi in una realtà segnata dai profondi e continui cambiamenti economici, lavorativi e sociali più volte richiamati in queste pagine.

Aprirsi ad altri contesti educativi e alle diverse realtà sociali è una prassi in atto ormai da anni, grazie anche a politiche europee che hanno spinto il mondo dell'istruzione e della formazione ad interrogarsi soprattutto attorno ad alcuni temi: occupazione, ricerca e sviluppo, cambiamenti climatici ed energia, lotta alla povertà, istruzione e inclusione sociale.

Il Programma Erasmus+, insieme alle piattaforme a supporto che offre come eTwinning per la scuola ed EPALE per l'educazione degli adulti, è sicuramente un volano per l'internazionalizzazione e uno strumento strategico di eccellenza per aprirsi al cambiamento, ripensare l'insegnamento e l'apprendimento, innescare innovazione, e rafforzare l'interconnessione tra educazione formale e non formale. Oltre metà delle scuole (54%) è accreditata Erasmus e ha aderito a uno o più progetti nell'anno in corso.

Emergono dati significativi dalla partecipazione a progetti Erasmus+: il miglioramento delle

competenze del personale docente della scuola, la qualità dell'insegnamento, la crescita della motivazione ad apprendere, lo sviluppo di maggiori competenze, linguistiche e trasversali interculturali, sono solo alcuni dei positivi dati emersi dal rapporto curato nel 2019 dall'Unità Studi e Analisi dell'Agenzia Nazionale Erasmus+ intitolata *L'innovazione nei partenariati Strategici Erasmus+*. Secondo studio sull'impatto²⁶.

Partecipare a iniziative di internazionalizzazione, come Erasmus ma non solo (PTOF, gemellaggi, partecipazione a concorsi internazionali come ad esempio le Olimpiadi della matematica, partecipazione ad eventi e giornate europee) significa preparare docenti e alunni/discenti alle esigenze di un mondo complesso, globalizzato e interconnesso, favorendo la realizzazione delle proprie aspirazioni e inclinazioni, preparando alla fluidità nel mercato del lavoro in continua evoluzione, promuovendo l'arricchimento culturale e personale che passa attraverso il dialogo tra persone di culture e lingue diverse.

L'Osservatorio nazionale per l'internazionalizzazione delle scuole e la mobilità studentesca ci restituisce un quadro preciso della situazione italiana nell'ultimo rapporto 2022²⁷. Lo fa utilizzando un indice che misura il livello di internazionalizzazione delle scuole italiane, monitorandone l'andamento nel tempo tramite indagini effettuate dall'Ipsos.

Scopriamo che le due tipologie di scuola che partecipano di più sono gli IIS e i Licei rispetto ai tecnici e professionali e che il sud è ancora l'area meno aperta alle dinamiche di internazionalizzazione, rispetto al centro e al

* Esperta in educazione degli adulti, Unità EPALE Italia, Agenzia Erasmus+ INDIRE

26 https://2014-2020.erasmusplus.it/wp-content/uploads/2020/02/Quaderno_Erasmusplus_Indire_3-1.pdf

27 https://www.scuoleinternazionali.org/_files/uploads/rapporto_2022_web_1.pdf

nord, ma il dato è comunque in crescita costante rispetto al passato.

Le scuole oggi sono attivamente coinvolte nella gestione di attività e programmi specifici: nel 76% degli istituti sono presenti docenti referenti per l'internazionalizzazione o la mobilità. Più della metà dei dirigenti e dei docenti referenti partecipano a corsi di formazione, anche se in pochi casi queste attività sono strutturali e capaci di interessare tutto il personale.

Un terzo degli istituti ha realizzato iniziative e manifestazioni per sensibilizzare su tematiche internazionali e sono poco meno le scuole che fanno parte di reti a tema. Sono in atto anche collaborazioni con ONG per la realizzazione di progetti internazionali, finanziate dalla partecipazione a bandi, dalle famiglie, dai privati o dall'istituto stesso.

Anche grazie ad Erasmus+ l'offerta linguistica si è ampliata: nella maggior parte delle scuole si studia almeno un'altra lingua oltre all'inglese e in molte si attivano corsi extracurricolari. Sebbene si insegnino prevalentemente lingue europee, sono in aumento le scuole che hanno attivato corsi di lingue extraeuropee (cinese, arabo, russo, giapponese), oppure percorsi bilingui, curriculari e non.

Erasmus+ favorisce anche un numero di attività specificamente pensate per coinvolgere gli studenti stranieri stabilmente inseriti nella scuola italiana: non solo corsi di italiano come seconda lingua, ma anche trattazione di tematiche legate all'immigrazione nell'ambito dell'insegnamento dell'educazione civica o altre materie, oltre ad attività didattiche e ricreative di conoscenza e condivisione tra studenti e loro famiglie.

Le scuole aderiscono anche a progetti di solidarietà internazionale. Nel 2022, circa il 20% ha partecipato ad iniziative a sostegno dell'Ucraina a causa del conflitto in corso.

Anche se la mobilità ha subito una battuta d'arresto, l'attenzione della scuola italiana verso le tematiche interculturali e internazionali non è diminuita e la pandemia ha rallentato ma non fermato il percorso di internazionalizzazione delle scuole italiane.

Sensibilizzare le scuole che oggi non realizzano progetti, stimolando l'interesse di docenti e studenti è importante per aprire il circolo virtuoso all'internazionalizzazione. Per questo iniziative come il Social Hackathon di EPALE si rivelano molto utili per avvicinarsi all'ambito europeo.

EPALE avvia e accompagna l'azione di internazionalizzazione dei CPIA e degli istituti di secondo grado che offrono percorsi per adulti. La piattaforma offre la possibilità di un confronto costante con l'Europa. Si può fare aggiornamento e formazione attraverso corsi online, accedere a risorse educative aperte (OER) e MOOC, trovare partner di progetto, partecipare a gruppi tematici, promuovere gruppi di discussione, entrare in contatto con docenti europei per condividere esperienze, problematiche e soluzioni innovative.

EPALE è uno spazio multiculturale per portare i professionisti dell'educazione degli adulti a un miglioramento dell'offerta formativa attraverso l'internazionalizzazione e l'innovazione dei modelli di apprendimento per favorire l'apertura alla dimensione comunitaria dell'apprendimento permanente e un sentimento condiviso di appartenenza alla casa europea e al mondo.

Capitolo 4

**EPALE Edu Hack:
edizioni passate, lezioni apprese
e prossimi passi**

9-10 novembre 2021

EPALE EDU HACK
**Progettiamo insieme
il CPIA del futuro**

Partecipa alla sfida per le
competenze digitali degli adulti!

ISCRIZIONI APERTE

#epaleeduhack

INDIRE ISTITUTO NAZIONALE DOCUMENTAZIONE INFORMATICA E RICERCA EDUCATIVA



Erasmus+ EPALE

DIGI EDU HACK egina RETE NAZIONALE ICT IdA

Grafica ufficiale della prima edizione di EPALE Edu Hack, nel 2021

4.1 Progettare il CPIA del futuro: uno sguardo all'edizione 2021

Martina Blasi*

Il 9 e 10 novembre 2021 in modalità online a causa della pandemia da covid-19 si è svolta la prima edizione di EPALE Edu Hack dal titolo "Progettiamo insieme il CPIA del futuro" che ha visto i docenti e gli studenti dei CPIA d'Italia sfidarsi nella progettazione di ambienti di apprendimento digitali per la didattica a distanza e in presenza. La progettazione doveva assicurare la sostenibilità delle attività proposte, porre attenzione all'inclusività, alla socialità e al senso di appartenenza alla comunità.

L'edizione del 2021 si è svolta all'interno della cornice internazionale del DigiEduHack 2021, manifestazione promossa dalla Commissione europea, che prevede lo svolgimento di più hackathon in contemporanea in diverse parti del mondo al fine di proporre idee innovative per il futuro dell'istruzione nell'era digitale. Proprio da Lubiana, dove si svolgeva l'evento ufficiale europeo, è arrivato un saluto di incoraggiamento per i partecipanti italiani e il messaggio di affrontare l'esperienza dell'hackathon come un'occasione di libertà creativa, partecipazione e messa in circolo di nuove idee per favorire approcci innovativi.

L'evento è stato preceduto da un percorso di formazione in quattro appuntamenti a cura dei docenti della Rete di scopo nazionale per l'uso delle Nuove Tecnologie nell'istruzione degli adulti e dei ricercatori INDIRE di Avanguardie educative. Durante le due giornate di hackathon, le squadre lavoravano in presenza nelle loro sedi scolastiche sparse in tutta Italia collegandosi online agli appuntamenti con i mentori e all'aula virtuale plenaria in occasione dell'apertura, della restituzione intermedia e della restituzione finale, che è stata trasmessa in diretta Facebook sulla

pagina ufficiale di EPALE Italia, alla presenza del pubblico, attivamente coinvolto nella fase di selezione.

Gli studenti e i docenti coinvolti hanno presentato i loro lavori in un ambiente scolastico dinamico e positivo, plurilingue e multiculturale, dove ogni singolo partecipante è risultato protagonista di un lavoro collettivo e, come è proprio di un hackathon, partecipativo.

La giuria ha apprezzato la grande varietà delle proposte, dal punto di vista tematico, della trasferibilità delle soluzioni tecnologiche e informatiche proposte e della risposta ai bisogni dei discenti e della comunità locale. Un riconoscimento speciale è stato assegnato al progetto i cui risultati sono stati valutati maggiormente in linea con i criteri di inclusività, sostenibilità, socialità e senso di appartenenza alla comunità stabiliti dal Regolamento.

I progetti

Breve descrizione dei progetti realizzati:

CPIA 2 di Firenze – Ideal CPIA

Lavoro di produzione di una piattaforma per rispondere in modo efficace alle eventuali assenze, urgenze e necessità degli studenti adulti. Tale ambiente è strutturato come uno spazio laboratoriale online dove gli alunni possono socializzare, incontrarsi e dedicarsi allo studio individuale e/o di gruppo, oltre il tempo scuola delle lezioni, per l'apprendimento e il dibattito sui temi emersi durante le lezioni in classe o per lo studio tramite pacchetti di ore erogati in modalità e-learning con supporti tecnologici da usare dentro e fuori l'aula vera e propria.

* Esperta in Educazione degli adulti, Unità EPALE Italia, Agenzia Erasmus+ INDIRE

CPIA 4 di Roma – #INTEGRA

Web app contenente una vasta gamma di contenuti – prodotti dai docenti, dagli studenti e dagli enti del territorio – utile per l’orientamento, la didattica integrata, l’apprendimento formale e non formale e comprendente anche una sezione dedicata ai portfolio degli studenti con indicati i percorsi svolti, le competenze e il curriculum vitae.

CPIA Lecco – IL MONDO IN PIAZZA

Piattaforma dove è possibile pubblicare contenuti e video, informarsi, aiutare gli altri studenti a capire alcuni aspetti della vita quotidiana e del mondo della scuola, trovare materiali per cercare in modo efficace lavoro, imparare ad usare le App di Google e gli strumenti informatici. La piattaforma è divisa nelle seguenti sezioni: Scuola, Vita quotidiana, Lavoro e Tecnologia.

CPIA Savona – STRUMENTI DIGITALI PER IL CPIA DEL FUTURO: TRA COMUNICAZIONE E DIDATTICA

Progetto che focalizza gli strumenti digitali del CPIA del futuro nella prospettiva dello storytelling mettendo a sistema i bisogni formativi degli studenti, la didattica e l’accesso ai servizi digitali della scuola e del territorio. Con il digital storytelling i corsisti: si raccontano, raccontano il CPIA, guidano gli altri corsisti e partecipano a classi “capovolte”.

CPIA 2 Bergamo – PAROLE IN TASCA

Dizionario digitale “tascabile” di italiano di base utile nella vita di tutti i giorni non solo per gli iscritti dei corsi di alfabetizzazione, ma anche per chiunque voglia apprendere la lingua italiana. Le parole del dizionario digitale sono raggruppate per tema, è possibile ascoltare la corretta pronuncia ed è possibile contribuire ad arricchire il dizionario inserendo nuove parole!

CPIA 3 Torino – O-MAPS

Partendo da una mappa standardizzata, che racconta un territorio piatto e asettico, il progetto ha sviluppato una mappa personalizzata che rappresenta il territorio che gli studenti abitano, raccontato con parole loro. La mappa rappresenta in primis la zona di Moncalieri e poi parti della città di Torino, i luoghi di chi è appena arrivato, di chi ci vive da più tempo e la conosce meglio di altri o di chi ci ha già vissuto. Gli studenti hanno

scritto da soli la descrizione dei luoghi in italiano e hanno aggiunto un audio con la versione nella loro lingua madre. La mappa è uno strumento di aiuto e supporto per neoarrivati iscritti al CPIA che ancora non conoscono il territorio in cui vivono.

CPIA Napoli Città 2 – SAME MISTAKES

Progetto che ripercorre gli errori comuni che gli studenti stranieri fanno nell’uso della lingua italiana a causa dell’influenza della lingua madre o di altre lingue parlate. “Same mistakes” è un prototipo di App per aiutare gli studenti stranieri e migranti ad imparare l’italiano senza confondersi con le altre lingue che parlano e riconoscere i “false friends”. L’App può essere scaricata gratuitamente dagli studenti e usata in classe nella didattica come strumento di inclusività e socialità.

CPIA di Viterbo Roma – CPIAmico TOGETHER WE CAN

Gli studenti del CPIA rappresentano una ricchezza di culture, abitudini, tradizioni che devono essere tutelate, espresse e condivise. Questo il punto di partenza del progetto CPIAmico, un CPIA digitale sempre aperto e disponibile, con attività e risorse didattiche caricate su Moodle, un gruppo privato Facebook, una rete di supporto quotidiano per chiunque abbia bisogno, una rubrica di intercultura creata dagli studenti per condividere esperienze di vita e curiosità nate dall’incontro tra le loro diverse culture.

CPIA Terni 1 – RIDEFINIAMO(CI) WE REDEFINE

Il progetto si propone di colmare il divario esistente tra il mondo del lavoro e il mondo della scuola. Gli studenti hanno individuato i loro bisogni principali e immaginato il loro CPIA del futuro, un CPIA collegato al territorio, alle agenzie formative, al lavoro, un CPIA senza barriere e con spazi virtuali di apprendimento. Il progetto utilizza Hubs di Mozilla per creare questo spazio virtuale di confronto e interazione non solo con il territorio, ma anche con le realtà nazionali che operano nel settore dell’educazione degli adulti. Nel CPIA creato con Hubs si avrà accesso a un ampio numero di funzionalità per collaborare e comunicare liberamente con le altre persone che si uniscono allo spazio virtuale e decidono di vivere una esperienza diversa da quella che normalmente si vive nell’apprendimento scolastico.

CPIA BAT (Andria) – LE FAVE DI FEDERICO

Realizzazione di un video e una presentazione Canva sull'oggetto storico di riferimento, ovvero Federico II, lontano da varie mitizzazioni che l'hanno frequentemente connotato, con una descrizione dei piatti e delle ricette medievali che amava mangiare, in primis la zuppa di fave! Il learning object valorizza le competenze informali dei corsisti, li avvicina alla cultura e al territorio in cui vivono, facilita l'inclusione nel tessuto sociale.

La maggior parte dei progetti descritti sono stati realizzati con la collaborazione di enti del territorio di appartenenza dei CPIA. Tutti i progetti riflettono il bisogno degli studenti adulti, spesso di nazionalità non italiana, di creare uno stretto legame con il territorio nel quale vivono e operano e, di conseguenza, il ruolo e le potenzialità

che i CPIA hanno come reti territoriali per l'apprendimento permanente e come servizio alla comunità.

Vincitore di questa edizione è stato il progetto del CPIA di Bergamo "Parole in tasca", secondo classificato il CPIA di Roma Viterbo con il progetto "CPIAmico per inclusione e digitalizzazione" e terzo classificato il CPIA Fabrizio de André di Lecco con il progetto "Il mondo in piazza".

Menzione speciale della giuria al CPIA 3 di Torino con il progetto "O-MAPS" per lo sviluppo completo dell'idea innovativa e il legame con il territorio. La mappa collettiva e comunitaria è simbolo di una scuola che fa rete, che esiste sul territorio, che lo vive insieme ai suoi studenti, che aiuta ad orientarsi e che contiene il contributo di tutti.



Grafica ufficiale della seconda edizione di EPALE Edu Hack, nel 2022.
Nella foto: i vincitori della prima edizione

4.2 La sostenibilità ambientale al centro: EPALE Edu Hack 2022 progetti e risultati¹

Martina Blasi, Daniela Ermini***

4.2.1 EPALE Edu Hack 2022. “Fare pace con l’ambiente”

“Fare pace con l’ambiente. Proposte territoriali di innovazione digitale per la transizione verde”, questo il titolo della seconda edizione di EPALE Edu Hack che ha visto studenti, docenti e amici del territorio riunirsi insieme a Roma.

La sfida posta era incentrata sulla progettazione di soluzioni in grado di offrire una conoscenza del territorio e dell’ambiente di appartenenza, una maggiore consapevolezza degli effetti del proprio agire e un recupero del senso di appartenenza attraverso una concezione solidaristica della tutela ambientale e del patrimonio naturale.

Il lavoro prevedeva una ricca interazione degli allievi tra di loro, con i docenti ed anche con gli esperti esterni coinvolti nel progetto, ovvero i rappresentanti delle istituzioni e delle associazioni presenti sul territorio comunale o provinciale.

Di fondamentale importanza l’elemento interculturale dal momento che la categoria di studenti iscritti ai CPIA non è omogenea, ma comprende età, bisogni, culture e nazionalità differenti. Gli studenti stranieri e migranti spesso provengono da paesi con problematiche ambientali diverse dal territorio che li ospita: condizioni climatiche avverse, acque scarse e non potabili, piogge insufficienti e irregolari, mancanza di legname, etc. L’arrivo in un nuovo paese può creare problemi connessi agli inediti contesti ambientali che disorientano in quanto non si conciliano con le conoscenze e le esperienze precedentemente acquisite e con i modi di vita dei paesi di origine.

Per questi motivi tra i criteri di valutazione è stato inserito il valore dato alle conoscenze e alle esperienze acquisite dagli studenti stranieri nei loro paesi di origine in modo da favorirne l’inserimento nel nuovo contesto, acquisire nuove consapevolezze, fare proprie nuove regole di vita e modelli improntati al rispetto dei luoghi e delle persone.

Educare all’ambiente vuol dire anche guidare verso il dialogo, educare a comprendere e a promuovere le relazioni tra le persone e può dunque essere alla base di un processo di inclusione e di partecipazione nei nuovi contesti incontrati, a scuola e nelle sedi di lavoro e di relazione.

Il percorso è stato preceduto da una formazione propedeutica on line a cura dei docenti della Rete di scopo nazionale per l’uso delle nuove tecnologie nell’istruzione degli adulti – Eliana Gianola, Anna Bellantoni e Anna Nervo (vedi contributi Cap. 2) – e delle ricercatrici INDIRE Maria Chiara Pettenati e Isabel de Maurissens, Ambasciatrici del Patto per il clima europeo, che hanno svolto una lezione sull’applicazione in ambito scolastico dei *nudge*: spinte gentili in grado di modificare senza imposizioni i nostri atteggiamenti, e quindi quelli degli studenti, verso comportamenti positivi per ridurre l’impatto dell’uomo sull’ambiente (vedi capitolo 1.6).

I progetti sono stati giudicati da una giuria che ha visto coinvolte diverse organizzazioni che si occupano di educazione, sostenibilità ambientale, innovazione e transizione digitale: Stati Generali dell’Innovazione, INDIRE, Legambiente Onlus Economie Circolari, Repubblica Digitale (Dipartimento per la Trasformazione Digitale) e All Digital.

* Esperta in Educazione degli adulti, Unità EPALE Italia, Agenzia Erasmus+ INDIRE

** Esperta in Educazione degli adulti, Unità EPALE Italia, Agenzia Erasmus+ INDIRE

¹ Il paragrafo 4.2.1 è stato scritto da Martina Blasi, il 4.2.2 è stato scritto da Daniela Ermini

I progetti

Breve descrizione dei progetti realizzati:

*CPIA La Spezia – ACQUAVIVA
con L'Istituto Nazionale di Geofisica e Vulcanologia
della Spezia*

Un gioco educativo digitale online da giocare tra classi o tra singoli giocatori che sviluppa il tema dell'acqua come risorsa naturale e bene prezioso. Per essere accessibile a tutti il gioco tiene conto del contesto multietnico utilizzando video, immagini e il supporto di un glossario per potenziare l'apprendimento attraverso il gioco educativo.

*CPIA Lecco – AMBIENTIAMOCI
con l'Associazione Proteus di Como*

"Ambientiamoci" è una piattaforma a disposizione dei cittadini per aumentare l'inclusività e la partecipazione alla difesa e salvaguardia del territorio. Basandosi su semplici strumenti informatici e digitali "Ambientiamoci" offre la possibilità di monitorare il territorio e segnalarne criticità e eccellenze.

*CPIA 2 "Miriam Makeba" Firenze – MAPPA
INTERATTIVA E COLLABORATIVA
con Legambiente Bagno a Ripoli*

Il progetto contiene una mappa con tutti i siti di sversamento abusivo di rifiuti documentati nel territorio comunale di Bagno a Ripoli, Firenze. Obiettivo del progetto è aumentare la consapevolezza dei problemi legati all'ambiente, ma anche coniugare il dovere civico con il piacere di stare all'aria aperta!

*CPIA 2 Bergamo "Tullio De Mauro" – UN PASSO
DOPO L'ALTRO
con il Club Alpino Italiano – Sez. Bergamo*

Progetto finalizzato a favorire lo sviluppo di consapevolezza delle sfide che investono il territorio in cui gli studenti vivono e del contributo che ognuno di noi può dare attraverso i propri comportamenti. Un passo dopo l'altro, tra pianura e montagna, tra città e natura, il gruppo di Bergamo si è messo in cammino per scoprire non solo il patrimonio naturalistico ed etnografico

locale, ma anche il complesso sistema di relazioni tra uomo e ambiente, le criticità e le buone pratiche di sviluppo locale. Il percorso già esistente è stato integrato con contenuti codificati digitalmente e fruibili con un ridotto impatto ambientale utilizzando QR code che raccontano e danno informazioni su ciò che viene osservato.

CPIA Viterbo Roma "Giuseppe Foti" – SUSTEAT

Il progetto ha sviluppato un'App, SustEat, per migliorare il benessere e l'ambiente partendo dall'alimentazione. In SustEat è possibile trovare: informazioni sull'impatto degli alimenti nell'ambiente e sulla salute, ricette tradizionali dei paesi di provenienza degli studenti rese più sane e sostenibili, informazioni su cibo e sostenibilità e tanto altro!

*I.I.S. "De Nicola" di San Giovanni la Punta (CT) –
QUELLI DELLA NOTTE
con l'Associazione Plastic Free*

Obiettivo di questo progetto è coinvolgere gli studenti del corso serale con iniziative diverse in difesa dell'ambiente in cui vivono: pulizia dell'istituto, adottamento di comportamenti corretti e sostenibili e un concorso annuale che premierà l'iniziativa più green.

*CPIA 1 Cagliari – I FENICOTTERI
con il Parco Naturale Regionale "Molentargius-
Saline"*

Il CPIA di Cagliari ha sviluppato un'applicazione che permette di vivere e conoscere consapevolmente e attivamente l'ambiente del Parco naturale regionale Molentargius – Saline di Cagliari attraverso una comunicazione bidirezionale tra parco e utente. Le sezioni sono tre: la sezione Valenze – dove è il parco che comunica le informazioni e le notizie utili al viaggiatore, con più tipologie di linguaggi sia visivi che uditivi adatti anche ai bambini, la sezione Anomalie dove il visitatore può comunicare al parco eventuali anomalie o pericoli (incendi, animali feriti) e le coordinate rilevate tramite GPS, e la sezione Sfide che permette di interagire tra utenti tramite sfide che il parco pone mensilmente.

I.S.I.S. "Casanova" di Napoli – REVIVE

Gli studenti della squadra M.A.O.R.I. hanno

notato come i laboratori scolastici fossero colmi di materiale di scarto e hanno pensato di creare arte dal riciclo realizzando oggetti artistici e sensibilizzando gli altri studenti a fare lo stesso tramite concorsi in cui le creazioni venivano valutate per originalità, aderenza al tema, creatività. I contest hanno permesso a tutti di partecipare recuperando i materiali abbandonati nei locali della scuola e non solo!

*CPIA Ragusa – PICKAPPRAGUSA
con l'Associazione "Insieme in città" di Ragusa*

PickAppRagusa è un App che riunisce le scuole, gli enti e le associazioni del territorio ragusano che hanno a cuore la bellezza e che si impegnano a salvaguardarla segnalando le discariche abusive lungo le strade e i percorsi che collegano la città alla campagna. Segnala le discariche abusive e noi le visualizzeremo sulla mappa dove troverai anche percorsi per raggiungere luoghi di interesse storico, naturale e paesaggistico. Sperimentali e ripuliscili, e inviaci le foto dei luoghi che hai ripulito prima e dopo in modo da poter riempire la mappa di bellezza e cancellare le discariche.

*CPIA 4 Milano – CE LA POSSIAMO FARE –
FIORISCE IL NOSTRO FUTURO
con il Comune di Magenta*

Un flash mob per l'ambiente che ha coinvolto la comunità locale magentina, giornalisti e membri dell'amministrazione comunale, ha dato il via a questo progetto che prevede la realizzazione e l'installazione di "nudge" e totem in punti strategici di Magenta scelti in accordo con il comune.

Lo scopo dei "nudge" è quello di spingere i cittadini verso comportamenti positivi per l'ambiente in modo giocoso e divertente: i cittadini saranno incuriositi dai "nudge", gli si avvicineranno, interagiranno con loro giocandoci e, inconsapevolmente, modificheranno il loro comportamenti.

*CPIA Udine – MASTER SALAD
con l'Università degli Studi di Udine*

Un progetto in cui ci si sfida a colpi di insalata per ridurre i consumi di carne! Il progetto vuole proporre una versione green di Masterchef, il noto programma televisivo dove i concorrenti si sfidano

eseguendo ricette culinarie. L'obiettivo è rendere il consumo di insalate divertente e gaudente, e così incrementare questa sana abitudine alimentare. Coinvolgendo gli stakeholder locali propongono una sfida stagionale per le insalate, dove gli studenti del CPIA provenienti da tante regioni del mondo potranno confrontarsi con associazioni, cittadini ed enti della regione Friuli-Venezia Giulia e tutti potranno portare le loro insalate. Sarà realizzata una piattaforma digitale dove mettere tutte le insalate con i loro ingredienti e dove queste saranno da un comitato tecnico scientifico.

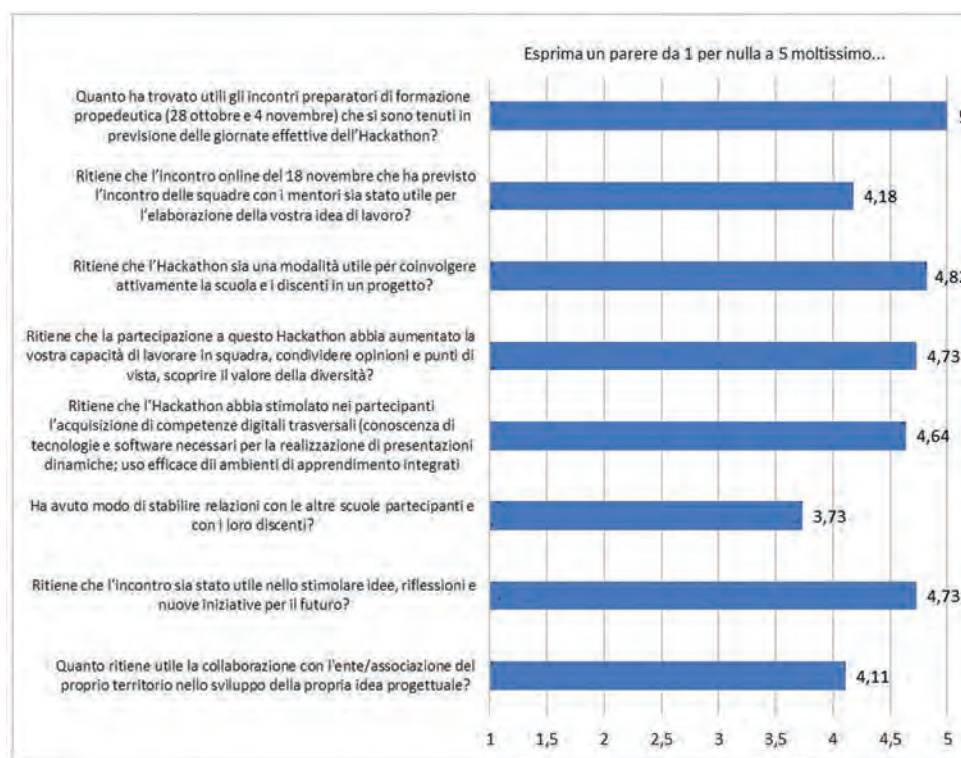
*CPIA Napoli Città 2 – RESPONSIVE
con l'Associazione di promozione sociale Eusa*

Responsive nasce per formare docenti e studenti sui concetti Green, per diventare turisti responsabili e individuare strutture ecologiche in Europa con mappa cliccabile. Si tratta di una applicazione inclusiva che consente agli studenti di imparare con un linguaggio semplice i concetti green e che sarà ampliata e tradotta in inglese e francese come strumento di preparazione di docenti e studenti in partenza per i progetti Erasmus+ incentrati proprio sul digitale e sull'ambiente. L'App sviluppata dal CPIA Napoli Città 2 è sostenibile e gratuita e può essere integrata facilmente nelle lezioni di scienze favorendo un approccio multidisciplinare e non formale ed è utilizzabile da associazioni e reti del territorio per diffondere la cultura green.

Primo classificato dell'edizione EPALE Edu Hack 2022 dedicata all'ambiente il CPIA 1 – Cagliari che, con il coinvolgimento dell'ente territoriale Parco Naturale Regionale Molentargius-Saline, ha ideato il progetto MolentApp, la App per vivere, conoscere e tutelare il Parco Molentargius-Saline. Secondo classificato il CPIA di Lecco con il progetto "Ambientiamoci" in collaborazione con l'Associazione Proteus di Como.

Terzo classificato il CPIA di Udine con il progetto Master Salad in collaborazione con l'Università di Udine. Il progetto Master Salad riceve anche la menzione speciale della giuria per l'attenzione all'inclusione sociale.

Premio Social al CPIA La Spezia – Team Smart Citizens con il Progetto Acquaviva in collaborazione con l'Istituto Nazionale di Geofisica e Vulcanologia della Spezia.



1. Questionario di gradimento EPALE Edu Hack – Modulo per docenti – 11 risposte

4.2.2 Analisi dei risultati alla luce dei dati e dei questionari

Nel presente articolo sono riportati i principali risultati dei questionari di valutazione delle attività dell'EPALE Edu Hack somministrati a tutti i partecipanti in gara (studenti e insegnanti).

La rilevazione è stata condotta attraverso un questionario online che comprendeva domande sia con risposte chiuse con scala di valutazione da 1 minimo a 5 massimo, sia con risposte aperte per raccogliere commenti e suggerimenti.

Nel complesso si è registrato un elevato livello di soddisfazione. Per quanto riguarda i docenti (Fig.1), hanno riconosciuto l'utilità di questo tipo di esperienza come modalità di coinvolgimento attivo degli studenti e della scuola e per aumentare la capacità di lavorare in squadra stimolando idee e nuove iniziative.

Ad una domanda specifica, inoltre, tutti gli undici docenti che hanno compilato il questionario si sono dichiarati interessati a utilizzare EPALE per la valorizzazione e disseminazione delle attività della sua scuola e consiglierebbero a un/a collega la partecipazione ad un EPALE Edu Hack, perché:

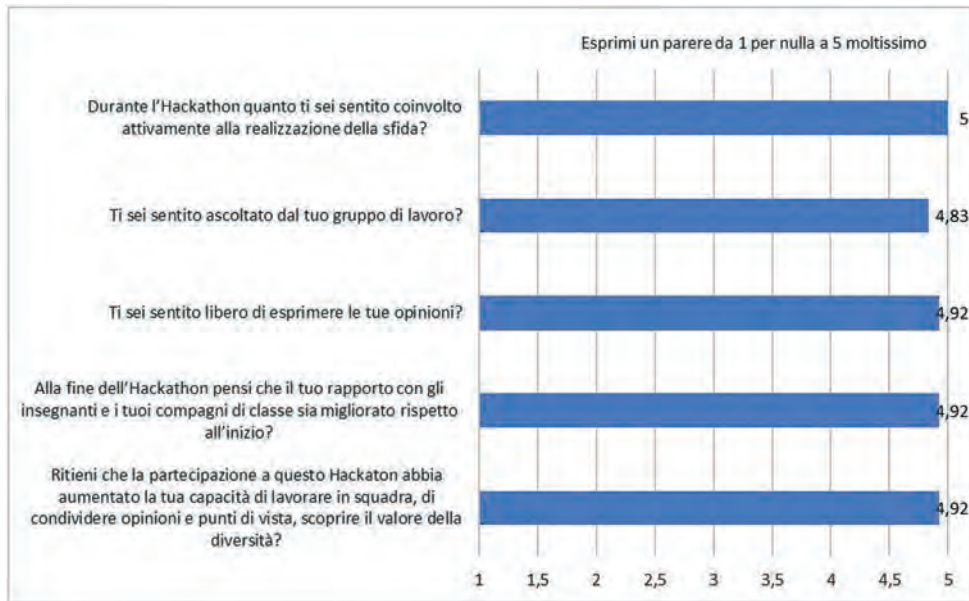
- I tempi "brevi" stimolano tutti a concentrarsi sugli aspetti più importanti.
- Le sfide tirano fuori risorse e idee nascoste.
- Si lavora in team e si sviluppano competenze digitali e sociali.

Per quanto riguarda gli studenti (Fig.2), si riscontra un livello massimo di soddisfazione per tutti gli aspetti della valutazione.

Tutti i dodici studenti interpellati hanno dichiarato di aver conosciuto e fatto amicizia con gli studenti delle altre squadre e consiglierebbero a un/a amico/a la partecipazione ad un EPALE Hackaton.

Si riportano qui di seguito alcuni commenti lasciati dai ragazzi:

- "L'Edu Hack mi ha aiutato ad abbattere alcune barriere, ho provato gioia nel conoscere altre culture ed altre realtà."
- "Spero in futuro di far parte ancora di un Team EPALE e di lavorare con un gruppo multiculturale."
- "I miei complimenti per la location perfetta che era confortevole e faceva sentire in un vero atelier digitale in un clima familiare e sereno. Non a caso, gli scatti a sorpresa



2. Questionario di gradimento EPALE Edu Hack – Modulo per studenti – 12 risposte

del fotografo ci ritraggono al lavoro sempre sorridenti nonostante la grande stanchezza in una maratona così impegnativa. Grazie per la cordialità, la disponibilità, il calore, la pazienza, l'umanità dimostrata.”

– “EPALE è la struttura più inclusiva che non avevo mai assistito e sono stato la persona la più meravigliosa di questo incontro vi ringrazio di cuore per dare mano al nostro presente ma anche il nostro futuro.”



Foto finale dei gruppo dell'EPALE Edu Hack 2022.
Roma, 24 novembre

4.3 La parola ai protagonisti: interviste ai CPIA di Cagliari, Milano, Udine, La Spezia

a cura di Martina Blasi*

▪ CPIA di Cagliari, squadra I Fenicotteri con il Progetto “CPIACE” IL PARCO in collaborazione con il Parco Naturale Regionale Molentargius-Saline

Docente: Micaela Locci; studenti: Tidiane Bah, Barbara Giacomini, Sonia Moreno Rosagro



1. Quale è stata la vostra risposta alla sfida posta? (breve descrizione del progetto)

L'idea progettuale che il CPIA 1 di Cagliari ha proposto – “CPIACE” IL PARCO –, in collaborazione con il Parco Naturale Regionale di Molentargius Saline, è stata quella di realizzare un'elementare Web-App che permette una comunicazione bidirezionale tra Parco e utenti, basata su software interattivo e georeferenziato, attraverso la quale i fruitori del Parco possano conoscere le peculiarità del territorio, tramite anche eventi di *gamification*, e segnalare eventi anomali con adeguata georeferenziazione, in modo tale da poter essere localizzati rapidamente dagli enti preposti per consentirne l'intervento. La app, denominata “MolentApp” presenta tre icone principali:

1 L'icona “Valenze”: il Parco comunica con gli utenti ogni qual volta si trovino in prossimità

di un sito di interesse, tramite GPS e invio di una notifica, che permette loro di individuare il percorso utile da fare per raggiungere il sito e/o la valenza individuata. All'interno di questa sezione ci sono tre icone secondarie:

a. L'icona “Leggi le informazioni” che ci rimanda al sito del Parco, nel quale si possono leggere le informazioni.

b. L'icona “Ascolta le informazioni”, nella quale si possono ascoltare le informazioni con un linguaggio differenziato dedicato ai bambini, agli adulti e alle persone con disabilità visive, al fine di far percepire a tutti, nessuno escluso, le sensazioni all'interno del Parco.

c. L'icona “Immergiti nella realtà”, nella quale si possono sentire i suoni veri del Parco (quali per esempio il verso di un fenicottero) oppure, attraverso la percezione tattile, è possibile sentire elementi fisici del Parco.

2 La seconda icona è “Anomalie”: qui è l'utente che comunica col Parco attraverso la segnalazione tramite geolocalizzazione di eventuali anomalie (es. rifiuti abbandonati, principi d'incendio, animali feriti etc.) con la possibilità di descrivere l'anomalia e l'inserimento di eventuali foto unitamente alle coordinate rilevate in automatico tramite GPS.

3 La terza icona è “Sfide” che permette di interagire attivamente con gli utenti: il Parco periodicamente lancia delle sfide al termine delle quali si possono vincere dei premi ecosostenibili come per esempio.

* Esperta in Educazione degli adulti, Unità EPALU Italia, Agenzia Erasmus+ INDIRE

servizi all'interno del Parco (escursioni, visite naturalistiche) oppure dei gadget che il Parco stesso offre.

Cliccando sull'icona secondaria come partecipare verrà individuata la sfida "ambientale" del mese alla quale l'utente può partecipare ed eventualmente vincere.

"MolentApp" è una app multilingue e contiene una versione browser del sito del Parco, "Il parco a casa tua", che attraverso la realtà aumentata permette di vivere il Parco anche a chi è impossibilitato a farlo!

2. Come è nata l'idea? Come si è svolta la fase di ideazione della soluzione creativa?

L'idea è nata dai seminari propedeutici alla sfida, organizzati dall' Unità EPALE Italia, nei quali sono stati presentati i fondamenti dei "nudge" e le loro ripercussioni sulla società.

Le "sfide gentili" spingono ad attuare comportamenti virtuosi nei confronti della società e dell'ambiente permettendo di acquisire in diversi modi consapevolezza nei confronti del mondo che ci circonda.

Dopo aver seguito i seminari è stata proposta l'idea embrionale della sfida agli studenti che si sono resi disponibili e hanno recepito con grande entusiasmo le indicazioni nonché proposto le possibili varie declinazioni del progetto.

3. Come è stato organizzato il lavoro? Come è avvenuta la suddivisione dei compiti tra gli studenti?

Studenti e docente si sono incontrati per diverse giornate prima dell'evento nazionale a Roma, durante le quali sono state analizzate le indicazioni e i criteri del regolamento, concentrandosi su quelle che sarebbero state le quattro caratteristiche e aree di valutazione del progetto: inclusività, sostenibilità, socialità e senso di appartenenza alla comunità.

A partire da queste è nata l'idea concreta di realizzare una App che potesse aumentare la conoscenza del territorio e incrementare il senso di appartenenza alla comunità, incentivando il senso di responsabilità e la comunicazione tra cittadino e Istituzioni.

Analizzati i desiderata e le competenze degli studenti, la suddivisione dei compiti è stata molto naturale e costruttiva, permettendo di

portare a compimento il progetto attraverso la valorizzazione delle abilità dei singoli studenti.

4. Come hanno vissuto l'esperienza gli studenti?

Gli studenti sono stati entusiasti sin dall'inizio e hanno collaborato attivamente e fattivamente alla realizzazione del prodotto finale, portando ognuno la propria esperienza pregressa e motivando gli altri nei momenti di maggiore tensione soprattutto durante l'hackathon in presenza, quando la stanchezza ha iniziato a farsi sentire.

Hanno vissuto positivamente lo scambio con gli altri studenti e docenti delle altre scuole, occasione di incontri e conoscenza di diverse realtà.

Anche l'interazione con la giuria ha permesso loro di raggiungere una maggiore consapevolezza delle proprie capacità.

Il raggiungimento del primo premio è stata una grande soddisfazione e un grande riconoscimento per l'impegno profuso. ...Ora non fanno altro che chiedere quando saranno le prossime sfide!!!

5. Come si è trovato l'ente del territorio? La sua presenza ha aggiunto valore alla progettazione?

Una volta ipotizzata l'idea progettuale e le impostazioni della stessa, è stato contattato il Parco al quale è stata proposta l'attività. L'Ente Parco ha accolto sin da subito la proposta conferendo, con la sua collaborazione, un valore aggiunto alla stessa, essendo un Parco unico al mondo di grande valenza internazionale.

6. Come è stato il rapporto con i mentori? La squadra si è sentita supportata nello sviluppo del prodotto digitale?

Il rapporto con i mentori è stato fondamentale nella realizzazione finale della App: ci hanno dato preziosi consigli, "bocciato" idee e fornito strumenti per realizzare dei "cambi di rotta" soprattutto durante l'evento in presenza a Roma, al fine di rendere più efficace l'idea e la sua presentazione. L'esperienza di scambio con persone di grande esperienza, con le quali ci si è potuti confrontare, è stato un valore arricchente per gli studenti che ne hanno tratto grande giovamento.

7. Che ricaduta ha avuto l'esperienza sulla scuola?

L'esperienza è stata raccontata nelle classi e molti studenti hanno manifestato interesse per partecipare a eventi simili in futuro.

8. Finito l'hackathon il progetto è andato avanti? Quale è il follow up?

Allo stato attuale il progetto è stato presentato nel dettaglio a vari Enti del Territorio (in quanto la App è declinabile in diversi campi), il feedback è sempre positivo e allo stato attuale il gruppo di lavoro (docente-studenti) si è attivato per cercare di reperire dei fondi per effettuarne la concreta realizzazione.

▪CPIA 4 Milano, squadra In-sostenibile con il progetto “Fiorisce il nostro futuro” in collaborazione con il Comune di Magenta

Docente: Sandra Giurazzi; studenti: Erik Anthony Chiguala Pozo, Griselda Kastrati, Mihiri Chiara Vithana Pathirannehelage



I *nudge* hanno la forma di un fiore e colori vivaci, diversi a seconda del tipo di tema ambientale trattato. Presentano al centro un QR code che fa apparire un breve messaggio divertente e una descrizione dei benefici associati ai diversi comportamenti costruttivi nei confronti dell'ambiente. Per i luoghi a forte affluenza di pubblico sono previsti dei totem a forma di fiore, con un monitor che permette di calcolare la propria impronta carbonica. I diversi *nudge* consentono anche di interagire con un fiore progettato in 3D.

1. Quale è stata la vostra risposta alla sfida posta? (breve descrizione del progetto)

Un progetto dal nome “Fiorisce il nostro futuro” che ha previsto un flash mob per l'ambiente e la progettazione di *nudge* contro il cambiamento climatico nel comune di Magenta.

Il flash mob ha coinvolto la comunità locale magentina, alcuni giornalisti e membri dell'amministrazione comunale.

I *nudge* sono stati progettati in accordo con l'Assessore all'Ambiente del Comune di Magenta con lo scopo di spingere in modo gentile, giocoso e divertente i cittadini verso comportamenti positivi per l'ambiente. Saranno installati in diversi punti strategici del Comune di Magenta: cassette dell'acqua, rastrelliere per le biciclette, piste ciclabili, cestini per la raccolta dei rifiuti, parchi, interruttori della corrente elettrica nella scuola e in alcuni luoghi con molta affluenza di pubblico, come gli ingressi del palazzo del municipio e della stazione ferroviaria.

2. Come è nata l'idea? Come si è svolta la fase di ideazione della soluzione creativa?

Il flash mob è stato organizzato come evento di lancio per la partecipazione della nostra squadra all'Edu Hack, con l'intenzione di coinvolgere la comunità locale a testimonianza dell'impegno del CPIA, attivo già da diverso tempo nei confronti dell'ambiente.

L'idea dei *nudge* ha preso spunto da alcuni incontri di formazione online incentrati sul cambiamento climatico e dal successo ottenuto in seguito alla loro installazione in giro per il mondo. Il *nudge* a forma di fiore è stato scelto poiché il fiore viene utilizzato già da tempo nella nostra scuola come simbolo dell'impegno per l'ambiente. I punti dove collocare i *nudge* sono stati individuati grazie alla collaborazione con l'Assessore all'Ambiente del Comune di Magenta.

3. Come è stato organizzato il lavoro? Come è avvenuta la suddivisione dei compiti tra gli studenti?

I docenti delle diverse discipline del primo periodo didattico della sede di Magenta, sin dall'inizio dell'anno scolastico, hanno trattato gli argomenti relativi allo sviluppo sostenibile al fine di sensibilizzare tutti i corsisti sui diversi temi ambientali.

Per la partecipazione all'Edu Hack, con gli studenti della classe MPPB, sono state organizzate sin da subito attività laboratoriali extracurricolari, volte all'approfondimento delle tematiche legate al cambiamento climatico, alla conoscenza dei *nudge* e all'utilizzo di alcuni software. È intervenuto anche l'animatore digitale a supportare le attività svolte con i corsisti.

I software utilizzati sono stati Google Maps, SketchUp for Schools, Sketchfab, Canva, Thinglink, Photopea, i4 Augmented Review e Artsteps.

Per il flash mob sono state tenute diverse lezioni di hip-hop rivolte a tutti gli studenti del primo periodo didattico sulle note della canzone "Greta Thunberg" del rapper italiano Marracash. Il coinvolgimento dell'Assessore all'Educazione, di alcune scuole del comune di Magenta, di giornalisti locali e di altro personale del CPIA 4 Milano ha reso possibile l'attuazione del flash mob.

L'Assessore all'Ambiente ha aiutato i corsisti nell'individuazione di alcuni luoghi ed elementi strategici dal punto di vista ambientale sulla mappa di Magenta, elementi che poi sono stati fotografati dagli studenti in orario extrascolastico. In una prima fase, un gruppo di studenti ha progettato i fiori con l'utilizzo del software di progettazione 3D SketchUp for Schools, mentre un altro gruppo ha ideato e realizzato i messaggi ad essi associati con i software Canva e Thinglink. Un brainstorming conclusivo ha consentito di migliorare e rendere più divertente ed efficace il messaggio finale associato ai *nudge*, seguendo il consiglio dei mentori.

Il lavoro è stato finalizzato con l'utilizzo dei software i4 Augmented Review, per la realtà aumentata, Photopea, per il ritocco delle immagini fotografate dagli studenti, e Artsteps, applicativo per l'allestimento di mostre virtuali, per lo storytelling del progetto.

Il lavoro è stato presentato alla giuria a Roma da tre studenti della classe MPPB il 24 novembre 2022.

4. Come hanno vissuto l'esperienza gli studenti?

Gli studenti, con il loro impegno e la loro dedizione, hanno dimostrato fin dall'inizio di essere veramente motivati nel contribuire al successo del progetto e si sono distinti per la loro attenzione e il loro interesse, dando suggerimenti costruttivi per migliorarne l'attuazione.

Nonostante ci siano state difficoltà e imprevisti, questi alunni non si sono mai scoraggiati, anzi, hanno sempre cercato di trovare soluzioni creative per superare gli ostacoli. Grazie alla loro passione e al loro entusiasmo, il progetto è stato portato a termine con successo.

5. Come si è trovato l'ente del territorio? La sua presenza ha aggiunto valore alla progettazione?

Gli Assessori all'Ambiente e all'Educazione hanno mostrato sin da subito entusiasmo nei confronti delle iniziative, accettando di collaborare sinergicamente con il nostro CPIA. Grazie all'intervento dell'Assessore all'Educazione è stato possibile realizzare il flash mob con la partecipazione di altre scuole e la diffusione della notizia sui media locali. L'Assessore all'Ambiente ha contribuito all'individuazione degli elementi strategici della città di Magenta su cui collocare i *nudge*, fornendoci preziosi suggerimenti.

6. Come è stato il rapporto con i mentori? La squadra si è sentita supportata nello sviluppo del prodotto digitale?

Siamo stati supportati in modo collaborativo da esperti di digital storytelling, giornalismo digitale, tecniche di comunicazione efficace e graphic design, che, con la loro professionalità e i loro preziosi consigli, hanno incoraggiato la nostra squadra, ci hanno portati a dare il meglio e hanno consentito al progetto di fare un salto di qualità.

7. Che ricaduta ha avuto l'esperienza sulla scuola?

Gli studenti hanno compreso l'importanza dello sviluppo sostenibile, del rispetto dell'ambiente e dell'utilizzo responsabile delle risorse naturali, sviluppando comportamenti consapevoli e responsabili, pensiero critico e partecipazione costruttiva alle attività della comunità locale.

L'organizzazione e l'attuazione del flash mob hanno dato la possibilità di esplorare la cultura

hip-hop con la creazione di ambienti inclusivi e partecipativi in cui gli studenti sono stati incoraggiati ad esprimersi e a comunicare attraverso il ballo, a confrontarsi con gli altri e con sé stessi, acquisendo maggiore autostima, a collaborare e a impegnarsi per creare cambiamenti positivi nel territorio.

Gli studenti hanno inoltre sviluppato competenze in ambito matematico e tecnologico attraverso la progettazione dei *nudge*, competenze linguistiche ed espositive per la creazione dei messaggi ad essi associati e per una presentazione efficace del progetto finale, competenze digitali grazie all'utilizzo di diversi software, competenze emozionali e relazionali, oltre ad una maggiore comprensione e al rispetto delle diverse espressioni culturali.

8. Finito l'hackathon il progetto è andato avanti? Quale è il follow up?

L'impegno del CPIA 4 Milano verso i temi della sostenibilità ambientale sta proseguendo con la realizzazione del secondo Report sull'Ambiente 2022/2023 riguardante il controllo e la riduzione degli impatti ambientali e la definizione degli obiettivi di miglioramento futuri. Sono state svolte anche altre iniziative volte ad un più ampio coinvolgimento degli stakeholder.

Il flash mob dello scorso novembre ha dato il via a rappresentazioni analoghe in altre scuole, rendendoci orgogliosi del lavoro finora svolto.

Per quanto riguarda la realizzazione e l'installazione dei *nudge*, siamo in attesa della finalizzazione del progetto da parte del Comune di Magenta.

▪ CPIA di Udine, squadra Green team con il progetto "Master Salad" in collaborazione con l'Università di Udine

Il progetto "Master Salad" riceve anche la menzione speciale della giuria per l'attenzione all'inclusione sociale

Docente: Francesco Candoni; studentesse: Filal Hilam, Yuliya Mulchenko, Bouteera Manel



1. Quale è stata la vostra risposta alla sfida posta? (breve descrizione del progetto)

Il problema ambientale alla nostra attenzione è il consumo alimentare eccessivo o sbilanciato, in particolare l'uso eccessivo di carne e lo scarso impiego di verdure in alcune diete, soprattutto quelle contraddistinte da cibo chiamato in inglese fast food, e il suo impatto negativo sull'ambiente. Basti pensare che per un produrre un kg di manzo consumiamo 20 kg di cereali e una grande

quantità di acqua per rendersi conto dei limiti delle diete povere di verdure e ricche di carne. Con la tecnica detta di *gamification* il nostro progetto vuole proporre una versione green di "Masterchef", noto programma televisivo dove i concorrenti si sfidano eseguendo ricette culinarie. Il gioco consiste nel postare le foto o i video delle insalate preparate a casa dai nostri corsisti, che si sfidano nel realizzare insalate belle, complete sotto l'aspetto nutrizionale, e sostenibili.

2. Come è nata l'idea? Come si è svolta la fase di ideazione della soluzione creativa?

L'idea è nata ascoltando l'intervento formativo delle esperte dell'INDIRE, che ci hanno spiegato come le tecniche del gioco possano essere usate con successo nel risolvere problemi ambientali, passando da una colpevolizzazione della persona che inquina e a cui sono imposti divieti, a una sfida ludica in grado di coinvolgere nella risoluzione delle problematiche ambientali tutte le persone, anche quelle normalmente meno sensibili a queste tematiche.

3. Come è stato organizzato il lavoro? Come è avvenuta la suddivisione dei compiti tra gli studenti?

Gli studenti hanno recepito con entusiasmo la proposta iniziale e hanno elaborato le loro ricette culinarie, fotografandole e portando la ricetta in classe per la condivisione. Tra gli studenti un gruppo di studentesse che sono venute a Roma per la sfida Edu Hack hanno collaborato ognuna con un compito specifico per la realizzazione della presentazione finale, anche ascoltando i consigli dei mentori e di diversi esperti.

4. Come hanno vissuto l'esperienza gli studenti?

Gli studenti hanno vissuto con grande interesse e partecipazione l'esperienza. Chi non è venuto a Roma si è concentrato maggiormente sulla cucina e sugli aspetti scientifici legati all'alimentazione green, chi ha visitato Roma ha potuto anche godere di un ambiente immersivo nelle tecnologie digitali ed emozionarsi nel contemplare la città eterna.

5. Come si è trovato l'ente del territorio? La sua presenza ha aggiunto valore alla progettazione?

Sì, l'ente del territorio, nel nostro caso l'Università di Udine tramite la Prof.ssa Lucia Piani, ha impreziosito la progettazione fornendoci materiali utili e spunti dalla letteratura scientifica sui

problemi ambientali connessi all'abuso di carne di bassa qualità, proveniente da allevamenti intensivi.

6. Come è stato il rapporto con i mentori? La squadra si è sentita supportata nello sviluppo del prodotto digitale?

Il rapporto con i mentori è stato ottimo, hanno supportato la squadra e inciso nello sviluppo del prodotto digitale. Sono stati gentili nel porre le loro critiche, sempre costruttive e propositive.

7. Che ricaduta ha avuto l'esperienza sulla scuola?

La ricaduta sulla scuola è stata buona: l'esperienza si è allargata ad altre classi del nostro Istituto con la collaborazione di alcuni insegnanti.

8. Finito l'hackathon il progetto è andato avanti? Quale è il follow up?

Il progetto "Master Salad" sta andando avanti, in collaborazione con gli stakeholder locali stiamo ideando un evento conclusivo dove portare e valutare le insalate prodotte dai nostri corsisti. Per il futuro confidiamo di estendere il nostro progetto, condividendo la nostra proposta per migliorare l'ambiente, magari anche coinvolgendo partner internazionali.

- **CPIA La Spezia, squadra Smart Citizens con il Progetto "Acquaviva" in collaborazione con l'Istituto Nazionale di Geofisica e Vulcanologia sede di Lerici (SP)**
Docente: Daniela Garau; studenti: Francesco Berretta, Ezzahrae Essalhi Fatima, Caneva Bishwokarma Shyamu



1. Quale è stata la vostra risposta alla sfida posta? (breve descrizione del progetto):

La peculiarità del nostro territorio, Golfo della Spezia noto come "Golfo dei Poeti" per la bellezza del suo paesaggio, è quella di presentarsi come un "anfiteatro d'acque", dove Terra e Mare si incontrano, caratterizzato da borghi a picco sul mare con terrazzamenti spesso abbandonati che contribuiscono alla fragilità del territorio dal punto di vista del rischio idrogeologico. Si è pensato, quindi, di creare un percorso

interdisciplinare di Scienze, Tecnologia, Matematica, Italiano, Geo-Storia, Educazione Civica e Religione, sulle competenze relative all'Educazione ambientale. L'obiettivo di questa attività è stato immaginare il futuro del Golfo dei Poeti in chiave moderna e inclusiva, ispirandosi all'agenda 2030, attraverso le metodologie del *learning by doing*, *cooperative learning*, *challenge based learning* e *transformative learning*, attraverso stimoli che hanno portato gli studenti a documentarsi sulle caratteristiche ambientali e geologiche del proprio territorio, a confrontarsi e ad agire con consapevolezza verso i pericoli naturali e apprezzare un uso sostenibile della risorsa acqua.

Gli studenti, partendo dalla sfida "Cosa può fare ciascuno di noi", hanno applicato tecniche di future thinking, e hanno ridisegnato il Golfo dei Poeti del 2050.

Il percorso è stato documentato in un blog² condiviso nel sito della scuola e gli Smart Citizens l'hanno presentato in occasione della Giornata Mondiale dell'Acqua il 22 marzo 2023 a quasi 200 classi di scuole collegate da tutta Italia, che si sono sfidate al gioco digitale del *nudge* realizzato.

2. Come è nata l'idea? Come si è svolta la fase di ideazione della soluzione creativa?

In classe abbiamo trattato il tema dell'acqua come amica e preziosa risorsa per il benessere e la vita quotidiana e altrettanto nemica in caso di calamità naturali spesso peggiorate da una sconosciuta manutenzione del territorio. Abbiamo cercato insieme un modo comunicativo ed efficace per far riflettere la collettività su queste tematiche così importanti al fine di indurre tutti i cittadini a un comportamento sostenibile.

3. Come è stato organizzato il lavoro? Come è avvenuta la suddivisione dei compiti tra gli studenti?

Gli studenti sono stati scelti dai docenti dell'area scientifico-tecnologica, in base alle indicazioni del Dirigente Scolastico al fine di rappresentare tutti i plessi del CPIA La Spezia (3 sedi alla Spezia – tra

cui la sede carceraria – e una a Sarzana). I docenti hanno segnalato gli studenti con competenze digitali e la predisposizione a lavorare in team e si è costituita la squadra degli Smart Citizens. I compiti sono stati assegnati in base alle attitudini degli studenti.

4. Come hanno vissuto l'esperienza gli studenti?

Gli studenti si sono sentiti valorizzati e hanno collaborato con molto entusiasmo partecipando attivamente a tutte le fasi del progetto con impegno e serietà.

5. Come si è trovato l'ente del territorio? La sua presenza ha aggiunto valore alla progettazione?

La scelta del rappresentante del territorio è stata guidata da pregresse collaborazioni basate su progetti nazionali di ricerca – azione: progetto MaTer – pianeta Terra Mare e sua prosecuzione con M@Ter 2.0. La presenza di una ricercatrice esperta nel settore della divulgazione e dell'educazione ai rischi naturali dell'Istituto Nazionale di Geofisica e Vulcanologia ha favorito lo sviluppo del gioco scientifico, cuore del *nudge*, progettato per l'hackathon EPAL Edu Hack 2022.

6. Come è stato il rapporto con i mentori? La squadra si è sentita supportata nello sviluppo del prodotto digitale?

In un clima accogliente il rapporto con i mentori è stato molto positivo, perché hanno seguito le attività del percorso "AcquaViva" e si sono dimostrati molto interessati ed entusiasti, fornendo interessanti suggerimenti e supportando le nostre idee.

7. Che ricaduta ha avuto l'esperienza sulla scuola?

Gli studenti che hanno partecipato sono stati protagonisti del percorso "AcquaViva" e hanno condiviso l'entusiasmo e le attività con gli studenti della propria classe.

² <https://sites.google.com/cpiasp.com/smartcitizens/home-page?pli=1>

8. Finito l'hackathon il progetto è andato avanti? Quale è il follow up?

Il progetto "AcquaViva" è proseguito con l'organizzazione e la realizzazione dell'iniziativa della Giornata Mondiale dell'Acqua che si è svolta il 22 marzo 2023 e alla quale hanno partecipato: il dirigente scolastico Andrea Minghi del CPIA La Spezia e il dirigente scolastico Renato Cazzaniga del CPIA di Lecco, referente della rete di scopo nazionale ICT IdA della RIDAP, il direttore del

Dipartimento Ambiente, ing. Massimo Chiappini, i rappresentanti dell'Unità EPALE Italia, la ricercatrice INDIRE Isabel de Maurissens, lo studente Shyamu Caneva del Team Smart Citizens insieme alla docente Daniela Garau e alla ricercatrice Giovanna Lucia Piangiamore.

Si sono collegate 200 classi che hanno seguito on line, hanno compilato il questionario pre e post attività del *nudge* "AcquaViva" e hanno giocato, dimostrando grande apprezzamento per l'iniziativa che è risultata molto coinvolgente.





4.4 Anno europeo delle competenze: EPALE Edu Hack 2023 su cittadinanza e occupabilità

*Daniela Ermini**

Gli Anni europei sono dedicati ad un determinato tema con l'obiettivo di sensibilizzare i cittadini, incoraggiare il dibattito e il dialogo a livello nazionale ed europeo.

Il 2023 è stato proclamato "Anno europeo delle competenze". L'importanza di investire sulle competenze è stata ben evidenziata da Ursula von der Leyen che nel suo discorso sullo stato dell'Unione europea, lo scorso settembre 2022, ha individuato nella "forza lavoro con le giuste competenze" il fattore cruciale alla base della sostenibilità attuale e futura della nostra economia sociale di mercato, un concetto già sottolineato l'anno precedente, a conclusione dell'Anno europeo della Gioventù 2022 in cui era stata ampiamente evidenziata l'importanza di dotare i giovani di competenze maggiormente spendibili per il mercato del lavoro futuro.

Competenze aggiornate e in linea con le richieste del lavoro significano innanzi tutto più posti di lavoro e una situazione sociale migliore perché una forza lavoro qualificata è un motore chiave della crescita, che aumenta il potere innovativo e la competitività di tutte le imprese, in particolare le piccole e medie imprese che in Europa rappresentano il 99% del totale.

A seguito del discorso, la Commissione europea ha avviato un dialogo con gli Stati membri attraverso i governi e le parti interessate per promuovere investimenti e riforme in materia di istruzione e competenze digitali alla luce delle sfide trasversali poste dalla transizione digitale ed ecologica e dalla necessità di accelerare sulle politiche e sui risultati.

Come ampiamente dimostrato dai dati Eurostat e da altre rilevazioni comunitarie, l'Europa sta affrontando una carenza di forza lavoro e competenze senza precedenti. Affrontare queste

carenze significa aumentare il potere innovativo, la produttività e la crescita economica e sociale di tutti i cittadini.

Le competenze digitali e quelle utili alla transizione ecologica sono quelle maggiormente insufficienti. Secondo l'Indice dell'economia e della società digitali (DESI), oltre il 70% delle imprese segnala come il principale ostacolo agli investimenti la mancanza di personale con competenze adeguate e quasi la metà della popolazione europea ha un livello di alfabetizzazione molto basso se non addirittura nullo.

Una forza lavoro con le giuste competenze è un prerequisito anche per la transizione verde che, secondo le previsioni, genererà 2,5 milioni di posti di lavoro entro il 2023.

Già nel 2021, ventotto occupazioni sono state classificate come carenti. Tra queste spicca l'assistenza sanitaria, il settore dell'edilizia e dell'accoglienza. Mancano esperti di sicurezza informatica e, in generale, persone con una solida formazione scientifica, tecnologica, ingegneristica e matematica. La presenza femminile in questi settori così importanti è poi estremamente bassa. Il calo demografico, che interessa l'Europa ormai da diversi anni, influisce sulla forza lavoro disponibile. Eurostat prevede che la dimensione della popolazione europea in età lavorativa passerà dal 64% del 2019 al 56% nel 2070. Di fronte a questa previsione si comprende quanto sia necessario attivare il maggior numero di persone per il mercato del lavoro, in particolare donne e NEET. A fronte di una forza lavoro dell'UE che, da sola, non è sufficiente a soddisfare esigenze presenti e future del mercato del lavoro, i migranti possono andare a ricoprire un ruolo cruciale nell'economia europea: già negli ultimi dieci anni, i lavoratori migranti hanno occupato una parte significativa

* Esperta in Educazione degli adulti, Unità EPALE Italia, Agenzia Erasmus+ INDIRE

dei nuovi posti di lavoro nell'UE contribuendo a soddisfare le esigenze di mercato del lavoro.

Rendere l'UE una scelta attraente per i talenti provenienti da tutto il mondo è condizione preliminare affinché l'Unione rimanga coesa e competitiva a livello globale. A tal fine tutti i cittadini, inclusi quelli dei paesi terzi, devono essere in grado di realizzare il loro pieno potenziale e utilizzare le proprie competenze sul lavoro così come poter beneficiare delle opportunità di apprendimento, della mobilità e del riconoscimento delle qualifiche in modo reciprocamente vantaggioso e circolare.

Una continuità di politiche

Le iniziative europee a sostegno dell'occupazione e della formazione hanno una lunga storia in Europa. L'Anno delle competenze rafforzerà ulteriormente, quindi, una serie di iniziative già in essere realizzando sinergie tra le azioni e concentrandosi sull'accelerazione del percorso verso gli obiettivi dell'UE per il 2023 in materia di occupazione e competenze

È coerente con il Pilastro Europeo dei Diritti Sociali, in particolare il Principio 1 che proclama il diritto di tutti all'istruzione, alla formazione e all'apprendimento permanente come condizione per permettere ai cittadini di essere parte attiva nella società e di gestire con successo le transizioni del mercato del lavoro, il Principio 4 in cui si afferma il diritto di ognuno a un'assistenza tempestiva e su misura per migliorare le proprie prospettive occupazionali o di lavoro autonomo, compreso il diritto a ricevere sostegno per la formazione e la riqualificazione.

L'*Agenda europea delle competenze 2020*, per la competitività sostenibile, l'equità sociale e la resilienza, il piano quinquennale della Commissione per formare più persone e più frequentemente perché possano acquisire competenze aggiornate e spendibili sul mercato del lavoro.

La Nuova strategia industriale per l'Europa del 2020 per accelerare la transizione verde e digitale Il Piano d'azione sull'integrazione e l'inclusione 2021-2027 che riconosce che le competenze e i talenti dei migranti e dei cittadini UE provenienti da contesto migratorio sono spesso sottovalutate o sottoutilizzate e propone azioni per valorizzare al meglio il loro potenziale

Il Piano d'azione per l'istruzione digitale, e il

pacchetto Disability Employment finalizzato a migliorare il tasso di occupazione delle persone con disabilità, consentendo loro di acquisire o migliorare competenze o pensare ad una riqualificazione professionale.

Social Hackathon di EPALE: edizione 2023

In questo anno e in questo contesto si colloca anche la nuova edizione del social Hackathon di EPALE, intitolato Percorsi di cittadinanza: esperienze innovative per la comunità e l'occupabilità.

L'iniziativa si allaccia ai Percorsi di Garanzia delle Competenze (PdGC) previsti dal Piano Nazionale di garanzia delle competenze della popolazione adulta che si compone di azioni strategiche volte a favorire ed implementare il raggiungimento delle competenze di livello base o avanzato, digitali e trasversali per tutti gli apprendenti adulti nella più ampia prospettiva dell'*Agenda 2030*, della *Nuova Agenda europea delle competenze* e delle *Agende* digitali europea e nazionale.

Per questa edizione ogni squadra partecipante sarà chiamata a realizzare, con l'aiuto degli strumenti digitali, un progetto a favore dell'occupabilità, del rafforzamento delle competenze, dell'ambiente e di uno stile di vita più sostenibile. Come sempre, il ruolo e la partecipazione del territorio in cui ciascuna scuola vive e opera sarà cruciale per la realizzazione di un progetto condiviso e diffuso. E, come per le precedenti edizioni, l'elemento multiculturale, vera e propria risorsa di cui le scuole degli adulti dispongono grazie alle differenze di origine dei loro studenti, porterà valore aggiunto al progetto in gara.

Per questa edizione ogni squadra partecipante sarà chiamata a realizzare, con l'aiuto degli strumenti digitali, "un progetto a favore della cittadinanza, dell'occupabilità, del rafforzamento delle competenze".

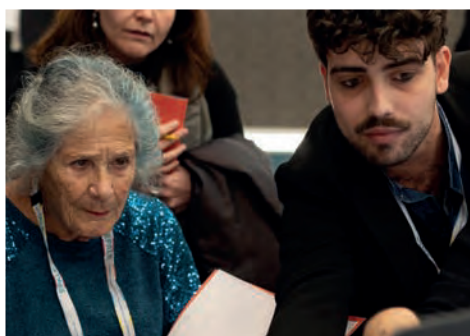
Come sempre, il ruolo e la partecipazione del territorio in cui ciascuna scuola vive e opera sarà cruciale per la realizzazione di un progetto condiviso e diffuso. Possono essere creati anche collegamenti con progetti Erasmus+

Il nuovo hackathon sarà lanciato a settembre 2023 e prevederà due giornate di formazione online (10 e 17 novembre), una prima giornata di hackathon online (24 novembre) e due giornate di hackathon in presenza a Roma (il 30 novembre e il 1° dicembre).

Il presente volume in formato pdf è disponibile sul sito www.indire.it
e tra le pubblicazioni dell'Agenzia Erasmus+ INDIRE sul sito www.erasmplus.it

Impaginazione a cura di Altralea Edizioni s.r.l.
Finito di stampare nell'ottobre 2023
Fotolito Graphicolor – Città di Castello (PG)

Segui "Epale Italia" sui canali social!



indire.it/progetto/epale

#EpaleEduHack

EPALE EDU HACK