



Presentazione  
progetto



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

# **LE COMPETENZE SOCIALI E DI CITTADINANZA DI FRONTE ALLE SFIDE NELL'ERA DIGITALE:**

*un progetto didattico  
europeo*

# **LE COMPETENZE SOCIALI: COME AFFRONTARE LE SFIDE DELL'ERA DIGITALE**

## **PRESENTAZIONE DEL PROGETTO**

**ESITO DEL PROGETTO ERASMUS+  
“SOCIAL COMPETENCE IN DIGITAL ERA”**

**CZ – HU – IT –GR- RO – SK**

**2018 – 2020**

Questo progetto è stato condotto nell'ambito del programma Erasmus+, gestito dal Ministero dell'Unione europea della Repubblica Ceca – Centro per i programmi di istruzione e gioventù dell'Unione europea (Agenzia Nazionale ceca, <http://www.ua.gov.cz>) e realizzato grazie al finanziamento della Commissione Europea. L'Agenzia Nazionale ceca e la Commissione Europea non possono essere ritenute responsabili per i contenuti ivi riportati.

## **COORDINATORE DI PROGETTO: DAVID SMETANA**

### PARTNERS DEL PROGETTO:

#### **Istituto di Istruzione „Lorenzo Guetti”, Tione di Trento, Italia**

Membri del team: Viviana Sbardella, Rosa Russo, Agnese d'Annibale, Paola Ferrari, Mirella Bertolini, Renato Paoli

#### **Fondazione don „Lorenzo Guetti”, Bleggio Superiore, Italia**

Membri del team: Alessandra Piccoli, Armin Wiedenhofer

#### **4 EPAL Kavalas, Kavala, Grecia**

Membri del team: Aggeliki Karanasiou, Maria Katsikari

#### **Zakladna Skola s Materskou Skolou, Cervenik, Slovacchia**

Membri del team: Jarmila Gaborova, Magdalena Vranakova, Adriana Demesova

#### **Vrakun Municipality, Vrakun, Slovacchia**

Membri del team: Stefan Fazekas, Noemi Varga, Ladislav Kusenda

#### **Suprex Ltd., Felsonyek, Ungheria**

Membri del team: Bela Balogh, Tiborne Fabian, Margit Szabo-Bakosne Rosta, Edit Gyocsi, Bne Nemeth Etelka

#### **Scoala Gimnaziala „Alexandru Roman”, Auseu, Romania**

Membri del team: Adrian Matei Botici, Ioana Popescu, Anca Cazan

#### **Skoli Brezova, Brezova, Repubblica Ceca**

Membri del team: David Smetana, Ivana Talska

## **I. INTRODUZIONE**

Il progetto SOCIRES affronta una questione decisamente attuale, nonché una delle “otto competenze chiave”: la **COMPETENZA SOCIALE E CIVICA**.

La conoscenza sociale e civica è presente da decenni nel curriculum scolastico della scuola secondaria di primo e secondo grado e riguarda i diritti e i doveri del cittadino. Gli ultimi due decenni, però, hanno visto dei cambiamenti radicali nella società, avviati già nella seconda metà del secolo scorso, con la crescita esponenziale del settore dell'informazione. Questo ha portato, verso la fine del millennio, ad un enorme sviluppo della capacità di contenere informazioni da parte degli strumenti elettronici, aprendo dunque la strada all'affermazione di nuovi fenomeni digitali (internet, telefonia mobile, social network) che hanno consentito al flusso di informazioni di superare limiti impensabili solo dieci anni fa.

Siamo entrati nell'Era Digitale, che ha cambiato il mondo e la società intera; i nostri ragazzi trascorrono molto tempo in internet, prendono parte a comunità virtuali, diventano amici di persone mai viste: sono, in definitiva, cittadini della società dell'Era Digitale. L'Era Digitale ha cambiato anche la competenza sociale e civica, modificandone alcuni aspetti, rendendone obsoleti altri, incrementando la valenza di altri ancora e facendone emergere di nuovi.

Se l'Era Digitale ha portato nuove sfide per i ragazzi, ha anche generato grandi ostacoli per i loro insegnanti: per trasferire le competenze di cittadinanza responsabile ai ragazzi diventa, pertanto, di vitale importanza formare i loro insegnanti. Per questo, l'obiettivo del progetto SOCIRES è quello di preparare gli studenti (attraverso materiali didattici) e preparare gli insegnanti (attraverso materiali di supporto alla didattica). La scelta degli argomenti specifici nei quali il progetto si articola, inoltre, è il frutto di un'indagine svolta sugli insegnanti e sugli studenti delle due fasce di età coinvolte (11-14 anni e 15-28 anni), tutti provenienti dai Paesi partner del progetto stesso.

## **II. VALUTAZIONE DELLA ATTUALE SITUAZIONE EDUCATIVA NEI PAESI PARTNER ADERENTI AL PROGETTO**

### **II.1. Disposizioni in materia di insegnamento, contenuti, pratiche ed esperienze**

In tutti i Paesi il curriculum scolastico prevede l'insegnamento dell'educazione alla cittadinanza. In alcuni di essi è prevista una disciplina autonoma con un determinato numero di ore annuali (Greece, Hungary, Romania, Slovacchia), in altri le competenze di cittadinanza vengono inserite o nell'ambito dell'insegnamento di Storia o come competenze di un curriculum trasversale (Czech Republic, Italy). In generale tuttavia si riscontra la necessità di un incremento di tempi e attività da dedicare all'argomento.

### **II.2. Buone pratiche**

Nella pratica didattica di tutti i Paesi è presente la tendenza ad adottare metodi attivi di insegnamento delle competenze sociali e civiche, attraverso la creazione di ambienti di apprendimento che favoriscano la partecipazione attiva degli studenti. Prevale l'orientamento secondo il quale quanto più lo studente è reso protagonista all'interno di situazioni reali, vicine alla sua vita quotidiana o in relazione con la vita sociale della sua comunità di appartenenza, tanto più avrà successo il suo percorso di educazione alla cittadinanza.

### **II.3. Misura in cui gli studenti imparano, conoscono, accettano e praticano responsabilità e diritti sociali**

In generale le giovani generazioni, pur essendo consapevoli del ruolo che la responsabilità individuale ha per il buon funzionamento della società umana, mostrano di possedere una conoscenza superficiale e non sempre interiorizzata del valore delle competenze di cittadinanza. Tutti i sistemi scolastici consultati attestano il ruolo cruciale della connessione tra conoscenza teorica e attività pratica nello sviluppo di una più profonda coscienza civica nei giovani.

## **II.4. Letteratura di base e materiali di supporto per gli insegnanti**

In tutti i Paesi i testi di riferimento per l'insegnamento delle competenze civiche e sociali sono costituiti dai documenti legislativi che forniscono agli insegnanti le indicazioni e i criteri sulla base dei quali vanno programmate e attuate le loro iniziative didattiche. Ciò non significa che non esista alcun testo di supporto al lavoro dei docenti. La bibliografia specifica verrà indicata nei materiali di supporto al docente.

## **II.5. Metodi di insegnamento comunemente adottati**

Molteplici sono i metodi di insegnamento usati nei vari Paesi. Prevale su tutti la lezione frontale, anche se i profondi cambiamenti sociali e tecnologici hanno accelerato i processi di innovazione in quasi tutte le realtà considerate. Due sono le tendenze insite nel processo di innovazione: a) l'introduzione di attività basate sul protagonismo degli allievi nel loro percorso formativo; b) l'uso più sistematico dei nuovi strumenti tecnologici della comunicazione e dell'innovazione (ICT).

## **II.6. Uso del digitale e dell'informatica nell'insegnamento e nell'apprendimento**

Le ICT sono ormai presenti in tutte le scuole dei Paesi considerati. Tuttavia, nonostante la grande facilità con cui ormai i giovani le utilizzano, ancora non è attuato pienamente un loro uso efficace nel contesto didattico. Le potenzialità offerte dalle ICT sono decisamente superiori rispetto al loro uso effettivo da parte di insegnanti e studenti. Alcuni Paesi, come per esempio l'Italia, hanno negli ultimi anni promosso un'azione sistemica di innovazione digitale della scuola, in linea con le indicazioni provenienti dalle istituzioni dell'EU.

## **II.7. Utilizzo di smartphones nell'insegnamento e nell'apprendimento**

L'uso dello smartphone nella pratica didattica è pressoché assente nei Paesi considerati. In alcuni è addirittura proibito (Greece, Hungary), in altri è in corso un dibattito sull'opportunità di usarlo (Italy), in altri ancora è stato timidamente introdotto

per un utilizzo sporadico e non sistematico (Czech Republic, Romania, Slovakia). Si riscontra indubbiamente la necessità di una maggiore apertura delle scuole a questo strumento, che sempre più nella vita quotidiana dei giovani sta sostituendo molti altri strumenti tradizionali, compresi i PC e i tablet.

## **II.8. Utilizzo di metodi di insegnamento innovativi e non tradizionali**

La ricerca e la sperimentazione in campo metodologico sono diffuse in tutti i Paesi considerati. Ovunque gli insegnanti cercano metodi più efficaci per coinvolgere i loro studenti e portarli a raggiungere il successo formativo. Simulazioni di compiti reali, partecipazione attiva, connessione con la realtà sociale e lavorativa, sviluppo e applicazione del pensiero critico caratterizzano, anche se in modo diverso a seconda della realtà scolastica e storico-sociale, i docenti di tutti i sistemi scolastici presi in esame.

## **II.9. Suggerimenti e proposte finalizzate a promuovere competenze di cittadinanza nei giovani e negli adulti**

In tutti i Paesi considerati si registra la necessità di incrementare le attività educative che favoriscano lo sviluppo e il consolidamento delle competenze di cittadinanza. In un mondo sempre più globalizzato e complesso, la consapevolezza della responsabilità sociale a livello individuale e collettivo è considerata una delle competenze fondamentali per le sfide del 21° secolo.

## **II.10. Materiali per l'insegnamento della cittadinanza digitale**

Il tema della cittadinanza digitale è diventato solo negli anni più recenti di grande attualità. Per questo sono ancora molto scarsi, se non addirittura assenti, materiali specifici dedicati al suo insegnamento nelle scuole. Esistono materiali, diffusi soprattutto sulla rete WEB, ma non si registra alcuna forma di una loro organizzazione sistematica, soprattutto finalizzata specificamente all'insegnamento.

## **II.11. Riepilogo valutativo**

Dall'analisi della situazione attuale nei Paesi partner sono emerse notevoli analogie tra di essi, pertanto si può dedurre che i materiali didattici elaborati, per le tematiche affrontate e per la forma in cui sono proposti (metodologie didattiche attive, strumenti informatici, versione del progetto per smartphone), saranno utilizzabili e funzionali ovunque.

Per conoscere in dettaglio la situazione dei singoli Paesi, si rimanda alla trattazione analitica della versione approfondita in inglese del presente documento.

## **III. SCELTA DEGLI ARGOMENTI OGGETTO DI INSEGNAMENTO**

### **III.1. Proposte dei paesi partner**

Ai partner è stato richiesto di proporre idee, argomenti e moduli per i manuali: il grande interesse mostrato ha permesso di raccogliere 151 proposte diverse, elencate nell'Appendice A della versione in inglese.

### **III.2. Riepilogo delle proposte: scelta degli argomenti**

Vista la quantità di proposte elaborate, si è deciso di incrementare il numero dei moduli per ogni argomento, passando da due a tre moduli ciascuno: sia per la scuola secondaria di primo grado (fascia 11-14 anni) che per la secondaria di secondo grado (fascia 15-18 anni), quindi, vengono individuati 24 moduli, per un totale di 48.

Prima di arrivare alla scelta finale degli otto argomenti per fascia d'età (articolati in tre moduli ciascuno), però, si è passati attraverso una fase di valutazione di dieci argomenti, sui quali i partner (insegnanti e studenti) hanno espresso il proprio giudizio attraverso i questionari riportati nell'Appendice C della versione in inglese, portando all'eliminazione dei due ritenuti meno interessanti.

Di seguito i dieci argomenti selezionati inizialmente, con i rispettivi moduli.



## **ARGOMENTI PROPOSTI PER LA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

**(12-14 ANNI)**

### **1. L'Era Digitale**

- a. Tecnologia digitale
- b. Caratteristiche dell'informazione della comunicazione
- c. Genitori e figli: generazioni X e Z

### **2. Responsabilità sociali e diritti nell'Era Digitale**

- a. Obblighi, responsabilità e diritti
- b. Equilibrio tra diritti e doveri
- c. La priorità dei diritti e dei doveri

### **3. Società, coesione e solidarietà nell'Era Digitale**

- a. Coesione
- b. Solidarietà
- c. Diversità e tolleranza

### **4. Cittadini sociali**

- a. Empatia, flessibilità e adattabilità
- b. Assunzione di responsabilità
- c. Partecipazione e coinvolgimento

### **5. Convivenza dei cittadini nell'Era digitale**

- a. Cooperazione e lavoro di squadra
- b. Saper interagire in modo rispettoso, appropriato ed efficace
- c. Saper difendere e affermare diritti, interessi limiti e bisogni

## **6. Mass media e opinione pubblica nell'Era Digitale**

- a. Caratteristiche ed influenza dei mass media
- b. Alfabetizzazione mediatica
- c. Società virtuale, realtà alternative

## **7. Società digitale sana e sostenibile**

- a. Caratteristiche della società
- b. Etica e morale
- c. Sviluppo della società digitale

## **8. Responsabilità sociale per il futuro**

- a. Sviluppo sostenibile
- b. Protezione dell'ambiente
- c. Combattere il cambiamento climatico

## **9. Sviluppo sociale personale**

- a. Conoscenza di sé e abilità sociali
- b. Conoscenza dei bisogni e degli interessi
- c. Distinzione tra motivazione e manipolazione

## **10. Liberalismo ed illiberalismo nell'Era digitale**

- a. Liberalismo e illiberalismo
- b. Controlli ed equilibri
- c. Ripartizione del potere

**ARGOMENTI PROPOSTI PER LA SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO (15-18 ANNI)**

**1. La Società dell'Informazione**

- a. Caratteristiche e struttura della società
- b. L'Era Digitale
- c. La frammentazione della società

**2. L'Era Digitale: dalla conoscenza alla competenza**

- a. Conoscenza e competenza
- b. La conoscenza nell'Era Digitale
- c. La competenza digitale

**3. L'Era Digitale: pensiero critico e conoscenza**

- a. Alfabetizzazione informatica: fatti vs opinioni. La libertà di pensiero
- b. Conoscenza critica di sé
- c. Conoscenza critica del mondo

**4. L'Era Digitale: responsabilità decisionale e "problem solving"**

- a. Responsabilità decisionale e "problem solving"
- b. Capacità di risolvere e gestire conflitti
- c. Il "problem solving" come elemento chiave per lo sviluppo

**5. L'intelligenza emotiva nell'Era Digitale**

- a. L'intelligenza emotiva
- b. La comunicazione personale ed elettronica nell'Era Digitale
- c. Motivazione e manipolazione

## **6. Conoscenza e comprensione dei problemi globali nell'Era Digitale**

- a. Il mondo prima e dopo
- b. La società globale digitalizzata
- c. Apertura mentale e cittadinanza globale

## **7. Valorizzazione della dignità umana e dei diritti umani nell'Era Digitale**

- a. Rispetto della diversità; tolleranza
- b. Valori personali, di gruppo e nazionali
- c. Valori europei e globali

## **8. Abilità interculturali nell'Era Digitale**

- a. La diversità culturale prima e dopo
- b. Comprensione interculturale
- c. Combattere il razzismo, l'intolleranza e la xenophobia

## **9. Valorizzazione della democrazia, giustizia, equità, uguaglianza; lo Stato di Diritto nell'Era Digitale**

- a. Democrazia, controlli ed equilibri nell'Era Digitale
- b. Correttezza ed equità
- c. Lo Stato di Diritto

## **10. Responsabilità Sociale nell'Era Digitale**

- a. Responsabilità Sociale dei Cittadini
- b. Responsabilità Sociale d'Impresa
- c. Responsabilità Sociale della Comunità

## **IV. CRITERI ADOTTATI PER LA SCELTA DEGLI ARGOMENTI**

### **IV.1. Destinatari del sondaggio: docenti e studenti**

Nel percorso di scelta degli argomenti e dei moduli, sono stati interpellati prioritariamente gli insegnanti, ma è stata data anche agli studenti l'opportunità di esprimere il proprio parere. Molto importante è stato determinare le corrispondenze tra l'opinione dei docenti e quella degli studenti. Laddove è stata riscontrata una discrepanza rilevante, si è cercato di far conciliare le due posizioni individuando altri metodi (si veda in merito l'Appendice D nella versione in inglese). Ad ogni modo, il risultato emerso dall'indagine parallela condotta tra studenti e docenti ha rivelato che c'è affinità tra i due gruppi.

### **IV.2. Valutazione del grado di importanza degli argomenti: risultati del sondaggio**

Dopo aver dimostrato che è sufficiente tenere in considerazione l'opinione degli insegnanti, si è passati ad analizzare quanto ogni argomento è ritenuto importante attraverso la metodologia della matrice con scelta singola (si veda l'Appendice B nella versione in inglese), che si è rivelata, però, una metodica non proprio adeguata.

A causa dei problemi riscontrati, possiamo soltanto affermare che probabilmente i due argomenti ritenuti meno importanti per i gruppi delle due fasce di età sono i seguenti:

**12-14 anni: Liberalismo e illiberalismo**

**Cittadini sociali**

**15-18 anni: Responsabilità sociale (Responsabilità sociale d'impresa, dei cittadini e della comunità)**

**Competenze interculturali**

## **V. RIEPILOGO DEI RISULTATI**

### **V.1. Considerazioni in merito ai risultati del sondaggio**

Nonostante alcune ovvie difficoltà, la nostra indagine anonima ha portato risultati importanti.

Innanzitutto è stata riscontrata un'ottima corrispondenza tra le opinioni dei partner e questo ha confermato che i materiali elaborati saranno utili a tutti. Anche in merito all'importanza degli argomenti c'è stato un buon livello di accordo, per cui gli argomenti da eliminare sono stati scelti con il consenso praticamente di tutti. Inoltre è emerso che gli studenti e i loro insegnanti sono sulla stessa lunghezza d'onda, poiché le opinioni espresse sono assimilabili. Anche riguardo alla familiarità con gli argomenti proposti si è evidenziata una buona corrispondenza tra i Paesi partner: tutti hanno manifestato una buona familiarità con le questioni affrontate, per cui non ci sono argomenti o moduli sui quali esiste una conoscenza nulla.

In merito agli argomenti eliminati, tuttavia, va detto che alcuni dei moduli nei quali erano articolati hanno avuto un più elevato indice di gradimento rispetto ad alcuni moduli degli argomenti rimanenti, ragion per cui i partner hanno deciso di apportare le seguenti modifiche alla struttura iniziale degli argomenti:

- per la fascia 12-14 anni:
  - a. il modulo “Saper interagire in modo rispettoso, appropriato ed efficace” è stato sostituito dal modulo “Ripartizione del potere”;
  - b. il modulo “Conoscenza dei bisogni e degli interessi” è stato sostituito da “Empatia, flessibilità e adattabilità”.
  
- per la fascia 15-18 anni:
  - a. il modulo “Apertura mentale e cittadinanza globali” è stato sostituito da “Combattere il razzismo, l'intolleranza e la xenophobia”.

## **V.2. Elenco degli argomenti oggetto di approfondimento ed elaborazione**

### **Scuola secondaria di primo grado , 12-14 anni**

#### **1. Caratteristiche dell'Era Digitale**

- a. Tecnologia digitale
- b. Caratteristiche dell'informazione della comunicazione
- c. Genitori e figli: generazioni X e Z

#### **2. Responsabilità sociali e diritti nell'Era Digitale**

- a. Obblighi, responsabilità e diritti
- b. Equilibrio tra diritti e doveri
- c. La priorità dei diritti e dei doveri

#### **3. Società, coesione e solidarietà nell'Era Digitale**

- a. Coesione sociale nell'Era Digitale
- b. Solidarietà sociale nell'Era Digitale
- c. Diversità e tolleranza nell'Era Digitale

#### **4. La convivenza dei cittadini nell'Era Digitale**

- a. Cooperazione e lavoro di squadra nell'Era Digitale
- b. Ripartizione del potere
- c. Difendere diritti, interessi limitati e bisogni nell'Era Digitale

## **5. Mass media e opinione pubblica nell'Era Digitale**

- a. Influenza dei mass media nell'Era Digitale
- b. Alfabetizzazione mediatica
- c. Società virtuale, realtà alternative nell'Era Digitale

## **6. Società digitale sana e sostenibile**

- a. Caratteristiche della società
- b. Etica e morale nell'Era Digitale
- c. Sviluppo della Società Digitale

## **7. Responsabilità sociale per il futuro**

- a. Sviluppo sostenibile della società
- b. Protezione dell'ambiente nell'Era Digitale
- c. Combattere il cambiamento climatico

## **8. Sviluppo sociale personale nell'Era Digitale**

- a. Conoscenza di sé e abilità sociali nell'Era Digitale
- b. Empatia, flessibilità e adattabilità nell'Era Digitale
- c. Distinzione tra motivazione e manipolazione nell'Era Digitale

### **Scuola secondaria di secondo grado , 15 – 18 anni**

#### **1. La Società dell'Informazione**

- a. Caratteristiche e struttura della società
- b. L'Era Digitale
- c. La frammentazione della società nell'Era Digitale



## **2. L'Era Digitale: dalla conoscenza alla competenza**

- a. Conoscenza e competenza
- b. La conoscenza nell'Era Digitale
- c. La competenza digitale

## **3. Pensiero critico e conoscenza nell'Era Digitale**

- a. Alfabetizzazione informatica: fatti vs opinioni. La libertà di pensiero
- b. Conoscenza critica di sé
- c. Conoscenza critica del mondo

## **4. Responsabilità decisionale e “problem solving” nell'Era Digitale**

- a. Responsabilità decisionale, “problem solving”
- b. La capacità di risolvere e gestire conflitti nell'Era Digitale
- c. Il “problem solving” come elemento chiave per lo sviluppo

## **5. L'intelligenza emotiva nell'Era Digitale**

- a. L'intelligenza emotiva
- b. La comunicazione personale ed elettronica
- c. Motivazione e manipolazione nell'Era Digitale

## **6. Conoscenza e comprensione dei problemi globali**

- a. Il mondo prima e dopo
- b. La società globale digitalizzata
- c. Combattere il razzismo, l'intolleranza e la xenophobia

## **7. Valorizzare e combattere per la dignità e i diritti umani nell’Era Digitale**

- d. Rispetto della diversità; tolleranza
- e. Valori personali, di gruppo e nazionali
- f. Valori europei e globali

## **8. Valorizzazione della democrazia, giustizia, equità, uguaglianza; lo Stato di Diritto nell’Era Digitale**

- d. Democrazia, controlli ed equilibri nell’Era Digitale
- e. Correttezza ed equità nell’Era Digitale
- f. Lo Stato di Diritto nell’Era Digitale

# **VI. CONSIDERAZIONI RELATIVE ALLA METODOLOGIA DIDATTICA**

## **VI.1. Scelte metodologiche utilizzate**

Nei Paesi partner una parte considerevole della didattica è ancora svolta in maniera frontale, gli strumenti elettronici stanno prendendo sempre più piede e anche le metodologie didattiche non convenzionali vengono utilizzate sempre di più.

Per questo, i materiali didattici devono essere strutturati in maniera da ricomprendere tutte e tre le caratteristiche e dunque:

- devono essere utilizzabili nella didattica frontale;
- devono avere una versione elettronica;
- devono proporre una metodologia adatta a supportare anche gli insegnanti che scelgono una didattica innovativa.

I **materiali scritti** devono essere idonei alla lezione frontale: per ogni fascia di età degli studenti viene elaborato un manuale e, accanto ad esso, vengono messi a disposizione materiali di supporto per i docenti.

I moduli del manuale vengono pensati per essere utilizzati ognuno in una lezione di 45'. Inoltre, per non sovraccaricare gli studenti, i materiali da leggere per ciascun modulo non devono superare le tre pagine A4 (escluso il materiale iconografico e i diagrammi).

Ogni modulo dovrebbe contenere cinque domande di controllo, alle quali gli studenti devono essere in grado di rispondere basandosi solamente sui contenuti del modulo stesso e che saranno parte dei materiali per smartphone.

Al modulo possono essere allegati materiali da leggere individualmente (non oltre una pagina A4), che possono essere presi da una fonte esterna (da citare esplicitamente). Per il resto, i materiali scritti devono essere originali per il 95% e non sono ammesse parti prese da altre fonti.

La **versione elettronica** dei materiali didattici sarà prevalentemente in PowerPoint. Poiché le slides saranno solamente in inglese, sarebbe opportuno eliminare i testi scritti. E' possibile utilizzare altri strumenti di presentazione elettronica (come Prezi), se maggiormente adeguati alla finalità didattica, così come file da YouTube. Bisogna, però, tenere in considerazione la possibilità che qualche scuola non abbia la connessione ad internet.

E' consentito inserire animazioni, purché preparate nella maniera più semplice possibile.

Considerazioni e suggerimenti sulle **metodologie di didattica non convenzionale e innovativa** sono riportate nella parte seguente.

## **VI.2. Considerazioni e suggerimenti per una didattica non convenzionale**

Nella pratica didattica dei Paesi partner sta prendendo sempre più piede l'uso delle metodologie non convenzionali e innovative, con lo scopo di attenuare i ruoli totalmente attivi (gli insegnanti) o totalmente passivi (gli studenti), caratteristica precipua dell'insegnamento frontale. Andrebbe incoraggiato qualunque metodo che aumenti il ruolo attivo degli studenti nel processo di apprendimento.

Il coinvolgimento dei ragazzi può essere ottenuto mediante due tipologie di attività:

- attività di apprendimento individuale con successiva presentazione, elaborazione individuale di argomenti scelti ecc.;
- lavoro di gruppo, laddove l'attività degli studenti è coniugata alla costituzione di un team e ad un efficace lavoro di squadra, come discussioni di gruppo con relazioni sui risultati, giochi di ruolo, attività di gruppo in preparazione a dibattiti ecc.

Il lavoro di gruppo è di per sé più ricco, in quanto oltre all'argomento in questione vengono esercitate anche competenze di team building. E' necessario, però, che il docente tenga in considerazione l'aspetto dell'impatto temporale legato ad attività di questo genere, le quali ovviamente, comportano un impiego di tempo decisamente maggiore: la trattazione di un modulo potrebbe necessitare, dunque, di due o tre lezioni, anziché una.

Le metodologie non convenzionali suggerite sono le seguenti:

- apprendimento individuale e successive relazioni alla classe;
- elaborazione individuale di alcuni temi strettamente correlati al modulo dato e successiva redazione di un saggio;
- piccole lezioni alla classe su aspetti specifici del modulo;
- preparazione individuale e successive dibattiti su un tema del modulo in questione (l'insegnante dovrebbe definire chiaramente le opposte posizioni e aiutare gli studenti);
- discussioni di gruppo e successive relazioni alla classe sui risultati;
- qualunque altra metodologia che tenga in considerazione interessi, esperienze e caratteristiche della classe;
- valutazione ed elaborazione di gruppo sul sottotema dato in modo che i relatori possano riferire sui risultati (le relazioni possono trasformarsi in dibattiti, tra singoli studenti o tra gruppi).

Le metodologie appena elencate sono solitamente più efficaci di quelle tradizionali nell'insegnamento dei moduli del progetto, ma è necessario che i docenti illustrino ai ragazzi anche le caratteristiche del metodo scelto.

### **VI.3. Pianificazione delle lezioni e contenuti**

Oltre ad individuare la metodologia didattica più adeguata, l'insegnante dovrà anche elaborare la pianificazione concreta della lezione, che sarà strettamente correlata al metodo scelto, alle caratteristiche della classe e al modulo da affrontare.

Nella versione in inglese del presente documento è possibile consultare una proposta di pianificazione dettagliata.

## **VII. CONSIDERAZIONI SULL'UTILIZZO DEI MEDIA**

### **VII.1. Materiali cartacei**

I materiali scritti, tradizionale strumento utilizzato nella didattica, sono articolati in due parti:

- **manuali (textbooks)** pensati per gli studenti, con materiali stampati che possono essere letti e compresi dai ragazzi, secondo i criteri già esposti al punto VI.1;
- **materiali di supporto per i docenti (Teachers' Support Materials - TSM)**, utili per una comprensione più approfondita del modulo, che contengono spiegazioni aggiuntive ed altri materiali e, a differenza dei textbooks, non hanno limiti quantitativi (per ulteriori informazioni, si veda il cap. VIII).

E' importante sottolineare che tutti gli argomenti elaborati per entrambe le fasce d'età sono indipendenti e non hanno alcuna propedeuticità, per cui l'insegnante può scegliere liberamente quale trattare. Al contrario, i moduli nei quali è articolato il singolo argomento sono strettamente connessi, in quanto aspetti rilevanti dell'argomento.

Per ciascuna lingua dei paesi partner verrà elaborata una sintesi dei materiali scritti.

### **VII.2. Supporto elettronico**

I contenuti dei materiali elettronici seguono rigorosamente quelli scritti e potrebbero includere informazioni aggiuntive sul mezzo elettronico, se necessarie all'efficacia della didattica.

La versione elettronica comprende prevalentemente slide ppt da poter presentare in classe. Tutte le slides sono riportate nei materiali di supporto per i docenti (TSM), in modo che l'insegnante possa aggiungere note personali a margine di ciascuna di esse.

Inoltre, il manuale per gli studenti, così come i materiali per i docenti, sono interamente riportati in un CD allegato ad ogni volume stampato; tutti i materiali scritti possono essere letti, quindi, anche mediante un supporto elettronico.

Il docente potrà decidere di utilizzare altri strumenti elettronici, se maggiormente funzionali alle finalità dell'insegnamento. Potrà decidere anche di usare metodologie non convenzionali e, in tal caso, preparerà autonomamente i materiali elettronici a supporto delle attività programmate.

La versione elettronica è disponibile solo in lingua inglese ed è corredata da una minima parte di testo scritto.

### **VII.3. Utilizzo dello smartphone**

L'utilizzo dello smartphone nel processo didattico è un fenomeno piuttosto nuovo nei Paesi partner, così come nel resto d'Europa, peraltro. Questo appare in aperta contraddizione con l'estrema confidenza che gli studenti hanno con tale strumento. In alcuni Paesi l'uso degli smartphone in classe è addirittura vietato. Riteniamo che un atteggiamento proibitivo porti risultati negativi, mentre sarebbe opportuno includere lo smartphone nella pratica didattica, tenendo in debita considerazione tutte le sue specificità.

Affermando che tutti i ragazzi hanno uno smartphone, non siamo molto lontani dal vero e tenendo presente la tendenza nell'uso di internet mobile, social network, email ecc, possiamo essere sicuri circa la frequenza dell'accesso dei ragazzi allo smartphone.

La prima caratteristica specifica da tenere a mente nell'elaborare la versione per smartphone dei materiali del progetto è che lo smartphone è "privato", ossia un cellulare viene usato da una persona per volta.

La seconda caratteristica è che gli smartphone possono essere usati ovunque (sull'autobus da casa a scuola, in automobile, in metropolitana, a casa, a letto) e in ogni ritaglio di tempo.

La terza è che sugli smartphone non si leggono testi lunghi, quindi i materiali dovrebbero essere modulari, semplici, oltre che prevedere letture brevi e, ove necessario, risposte brevi. Tutto questo è in linea anche con quella che è l'abitudine dei ragazzi nell'uso dei cellulari: rapidi scambi di idee e messaggi.

Sebbene gli smartphone siano oggetti non graditi in molte scuole, è vero anche che esistono tentativi di inserirli nel processo didattico all'interno di contesti progettuali.

Come si può leggere più diffusamente nell'Appendice F della versione in inglese, i partner hanno deciso di utilizzare Socrative come strumento per i materiali didattici per smartphone.

Ogni modulo comprenderà le seguenti tipologie di domande:

- domande a scelta multipla: per ogni modulo vengono elaborate dieci domande e proposte tre risposte diverse, tra le quali una giusta; la valutazione arriva automaticamente;
- domande con risposta sì o no: vengono formulate cinque affermazioni che possono essere vere o false; lo studente indica quale opzione è quella giusta; la valutazione arriva automaticamente;
- affermazioni vere o false: per ogni modulo vengono proposte cinque brevi affermazioni, tra le quali lo studente deve indicare quella appropriata; la valutazione arriva automaticamente;
- domande che richiedono una risposta breve: si tratta di cinque frasi incomplete che lo studente deve concludere, in modo che la frase sia vera; in alternativa possono esserci domande che prevedono una risposta molto breve; la valutazione viene data dall'insegnante.

Le soluzioni sono riportate nei materiali di support per i docenti (TSM).

Nelle sintesi in lingua di ciascun partner dovranno figurare le attività che potranno essere svolte con l'utilizzo dello smartphone

## **VIII. CONSIDERAZIONI RELATIVE AI MATERIALI DI SUPPORTO PER IL DOCENTE**

Dal momento che le indagini svolte hanno evidenziato una conoscenza piuttosto limitata degli argomenti e dei moduli di SOCIRES anche da parte dei docenti, i materiali di supporto per loro (TSM) hanno il compito di facilitarne una comprensione migliore e profonda e per questo sono formulati seguendo alcuni accorgimenti: i TSM presentano la stessa successione che gli argomenti e i moduli hanno nel Textbook; per ogni fascia d'età esiste un TSM specifico; i TSM non prevedono limiti quantitativi.

I TSM, in merito ai contenuti:

- possono comprendere testi presi da altre fonti (opportunamente citate), risposte e soluzioni alle domande di controllo e ai compiti per casa;
- devono contenere:
  - o tutte le slide ppt;
  - o tutte le domande per smartphone con esplicitazione delle risposte giuste e con le indicazioni necessarie a supporto della versione per smartphone;
  - o le istruzioni per il gioco strategico multi-round;
  - o un esempio di pianificazione della lezione per ogni modulo con possibili suggerimenti di metodologie didattiche non convenzionali;
  - o per ogni modulo una bibliografia consigliata.

## **IX. CONSIDERAZIONI FINALI**

### **Versioni riassuntive nazionali**

I nuclei dei materiali di insegnamento dovranno essere elaborati in inglese. Tuttavia, al fine di facilitare i docenti nell'uso di detti materiali, i paesi partner elaboreranno una versione nella lingua nazionale più breve rispetto a quella nella lingua comunitaria comune. Scopo principale delle versioni nazionali, infatti, sarà quello di supportare docenti e discenti nell'insegnamento/apprendimento dell'argomento. Conseguentemente,



1. le versioni nazionali potranno contenere parti specifiche, necessarie per l'insegnamento del modulo, non presenti nella versione inglese;
2. per meglio rispondere alle proprie esigenze di insegnamento, ciascun paese partner potrà modificare l'apparato iconografico (grafici, illustrazioni, foto) con esempi maggiormente adatti al contesto;
3. nelle versioni nazionali non sarà necessario riportare grafici, immagini o altre parti della versione inglese, ma si potrà semplicemente fare riferimento alle stesse;
4. Le domande di verifica dovrebbero apparire anche nelle versioni in lingua nazionale;
5. La versione elettronica dei materiali di insegnamento sarà solo in inglese;
6. La versione dei materiali per Smartphone dovrebbe essere tradotta nelle lingue nazionali;
7. La preparazione e la stampa delle versioni nazionali saranno curate dai partner.