n.1 - 2023

In questo numero

Percorsi didattici di Educazione Civica e su Agenda 2030

di Pierfranco Ravotto

"Percorsi didattici di Educazione Civica e su Agenda 2030", questo il Tema che abbiamo proposto per questo numero ai tanti insegnanti che collaborano con la nostra rivista.

Educazione civica è una disciplina trasversale, introdotta nel 2020, che interessa tutti i gradi scolastici, a partire dalla scuola dell'Infanzia fino alla scuola secondaria di II grado e il cui insegnamento ruota intorno a tre nuclei tematici principali:

- **Costituzione**, diritto (nazionale e internazionale), legalità e solidarietà.
- **Sviluppo sostenibile**, educazione ambientale, conoscenza e tutela del patrimonio e del territorio.
- **Cittadinanza digitale**.

Se ne era già parlato, su queste pagine, soprattutto in relazione alla cittadinanza digitale. Abbiamo, questa volta, voluto attirare l'attenzione soprattutto sull'aspetto dello sviluppo sostenibile inserendo nel tema il riferimento all'**Agenda 2030**, il *"programma d'azione per le persone, il pianeta e la prosperità sottoscritto nel settembre 2015 dai governi dei 193 Paesi membri dell'ONU [che] ingloba 17 Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile in un grande programma d'azione per un totale di 169 'target' o traguardi"*[1].

E' vero quanto scrivono due delle autrici: *"Da quando è stata introdotta nelle scuole l'educazione civica come materia a sé stante, è capitato spesso di sentire i docenti lamentarsi di questo nuovo onere, frappostosi come ulteriore ostacolo nell'annuale corsa al completamento del programma"*. Per fortuna, però, c'è anche chi, come loro, ha accettato la *"**sfida** di riuscire ad integrare in maniera fluida e coerente l'insegnamento disciplinare per competenze con gli ambiziosi obiettivi di una cittadinanza responsabile"*.

Gli articoli che pubblichiamo raccontano esperienze che coinvolgono sinergicamente diversi aspetti:

- educazione ad una cittadinanza responsabile e attiva,

[1] https://unric.org/it/agenda-2030/

- sensibilità sui temi della sostenibilità,
- uso delle tecnologie digitali,
- innovazione delle metodologie didattiche,
- valorizzazione delle potenzialità degli studenti a partire dallo stimolarne la creatività.

Sono aspetti che emergono sempre dalla lettura degli articoli, che provengano da insegnanti della Primaria o della Secondaria di 1° grado o di Licei o Istituti tecnici.

Ricorrente è l'uso del *gaming*: giochi proposti agli studenti o sviluppati dagli studenti stessi in attività progettuali. In numerosi casi sono proposti compiti di realtà. Compaiono hackathon, webquest, uso del metaverso.

In tutti i casi agli studenti viene richiesto un ruolo attivo e spesso questo consiste nella realizzazione di un prodotto per comunicare all'esterno i propri risultati: un videogioco da proporre ai compagni, un depliant da distribuire alle altre classi, Openday per informare i genitori, ...

Quasi sempre è presente la trasversalità.

Mi pare ne emerga l'embrione di una scuola nuova caratterizzata da:

- attualità delle tematiche,
- approccio pluri/multidisciplinare,
- apprendimento legato al "fare",
- integrazione del digitale nell'*ambiente* in cui si opera,
- una figura di docente non solo trasmettitore di contenuti ma stimolatore di interessi, animatore, promotore di attività coinvolgenti con continue "chiamate all'azione"
- studenti soggetti attivi e loro stessi promotori di inziative,
- un tipo di scuola che interagisce con il territorio, anzi, che interviene nel territorio.

Quando penso a Scuola 4.0 io penso a questo. E mi piace constatare che ci sono sempre docenti che si stanno muovendo concretamente in questa direzione con passione, entusiasmo e tanta professionalità. Un piacere raccogliere qui le loro testimonianze e un grazie per aver voluto condividerle.

Qui di seguito una breve presentazione degli articoli.

Buona lettura!

Claudia Mirto, coordinatrice dei servizi di Educazione Fisica e Sportiva presso l'USR Campania, ci offre una presentazione dell'Agenda 2030 e della sua genesi, dalla prima conferenza ONU sull'ambiente del 1972 passando per la Conferenza Rio+20.

Tiziana Giusti nel suo contributo presenta l'esperienza di un laboratorio di *hacking* pomeridiano per bambini della scuola primaria veneta in cui insegna. Partendo dalla problematizzazione relativa alla presenza in rete per motivi di studio, ci si è messi in ascolto del gruppo classe e si è arrivati ad affrontare il tema degli attacchi cracker. Il percorso è stato costruito tenendo presenti i feedback dei bambini, ha coinvolto un esperto del settore, il quale si è reso disponibile per la conduzione del laboratorio. Il lavoro ha fatto riflettere gli insegnanti sull'importanza di curare gli aspetti emotivi nei percorsi di cittadinanza digitale, per non abbandonare la postura pedagogica che sempre deve guidare qualunque tipo di proposta.

Federica Colombo e Marta Colombo, insegnanti rispettivamente di Matematica e Lettere in un Istituto Comprensivo della Lombardia presentano un'esperienza didattica svolta con due classi prime e due classi seconde. Elemento centrale dell'esperienza è stato un lungo percorso, durato entrambi i quadrimestri, che ha unito produzione scritta di italiano, contenuti di storia, arte e scienze, competenze digitali, conoscenze di educazione civica nell'ambito della Costituzione e l'obiettivo n. 5 dell'Agenda 2030 per uno sviluppo sostenibile - Raggiungere l'uguaglianza di genere e l'autodeterminazione di tutte le donne e ragazze.

Elisa Angella e **Celeste Mariotti** sono insegnanti di scuola primaria e con il titolo dell'articolo "Take Action: percorso di agency nel primo ciclo della scuola primaria" danno immediata visibilità al focus trattato. Si tratta di più percorsi proposti a classi di diverso grado che adottando un approccio inquiry-based conducono i bambini a porsi domande tipo "Cosa possiamo fare" per contribuire alla soluzioni di problemi d'interesse generale.

Le "chiamate-all'azione" si concretizzano con la realizzazione di artefatti e azioni concrete che rispondono a temi dell'Agenda 2030.

In sintesi: l'acquisizione di consapevolezza e assunzione di responsabilità verso il bene comune; bambini incoraggiati a "fare la loro parte", al fine di cambiare, anche se in piccola parte, ciò che ritengono ingiusto..

Massimiliano Lo Iacono, Animatore Digitale, e **Antonella Bocciarelli**, docente di Lettere, presentano un'esperienza didattica progettata e sviluppata in una classe terza di una scuola secondaria di I Grado all'interno del progetto nazionale Innovamenti. Hanno proposto agli alunni un percorso di apprendimento finalizzato alla conoscenza degli obiettivi prefissati all'interno dell'Agenda 2030 attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie utilizzando la strategia didattica del gamification. Il percorso formativo, attraverso metodologie quali il cooperative learning, l'inquiry based learning, gli EAS, il problem solving, ha prodotto lo sviluppo di competenze metacognitive, legate alla capacità di rappresentazione,astrazione e sovrastrutturazione, e di competenze trasversali potenziando il pensiero creativo e la sfera relazionale.

Danila Leonori e Giorgio Cipolletta sono docenti in Istituti Superiori nelle Marche si sono prefissi l'obiettivo di affrontare il cambiamento climatico attraverso una didattica innovativa con un approccio STEAM e un contenitore di metodologie promuovendo il Design Thinking come un'esperienza sfidante per il gruppo classe. L'elemento centrale dell'esperienza didattica è stata quella di fornire un percorso di educazione civica con una modalità di riflessione innovativa e stimolante sul cambiamento climatico e proporre una collaborazione plurale tra studenti, docenti e scuole differenti. Il percorso presentato è l'occasione per continuare a progettare e sperimentare insieme per un cambiamento (climatico) di pensiero nella didattica e nella formazione.

Emma Abbate, insegnante di Lettere in un Liceo della Campania, presenta un'esperienza didattica di educazione civica collegata agli Obiettivi dell' Agenda 2030 svolta nel biennio di un Liceo Scientifico agli inizi del corrente anno scolastico. Elemento centrale dell'esperienza è il ricorso alla Mobile Technology attraverso la quale è stato possibile combinare in maniera inedita l'attenta analisi dei goal per lo Sviluppo Sostenbile con la creatività degli studenti. L'unità didattica STEAM descritta è risultata vincitrice del concorso STEAM Alliance-GSMA Competition lanciato da Scientix ed European Schoolnet Academy nel Settembre 2022.

Elisabetta Buono insegna lettere in un liceo artistico sardo. Ci presenta un percorso di educazione civica sull'uguaglianza di genere che ha previsto letture, visione di video, giochi online, ricerche in rete, momenti di discussione, lezioni partecipate e brainstorming. A conclusione dell'attività gli studenti hanno realizzato una mostra a virtuale allestita all'interno di uno scenario immersivo, il metaverso Spatial.

Annamaria Lorusso è docente di Lettere in un liceo piemontese e motiva l'importanza della trasversalità dell'insegnamento dell'educazione civica raccontandoci una esperienza in cui ogni studente doveva scegliere un goal dell'Agenda 2030 con il compito di presentarlo in 15 minuti ai compagni coinvolgendoli attraverso un'attività di gioco reperita in rete o creata per l'occasione.

Susanna Loche, docente di Lettere presso una sciuola secondaria superiore sarda, presenta un'esperienza didattica svolta in una classe terza. Elemento centrale dell'esperienza è un'attività collaborativa legata all'Agenda 2030, con focus sull'11° Goal "Città e comunità sostenibili", che ha previsto l'utilizzo del videogioco Minecraft per la progettazione e costruzione di quattro piccole Smart City in un mondo immersivo.

Morena De Poli e **Luca Fusco**, docenti rispettivamente di Laboratorio di Tecnologie Informatiche e di Diritto ed Economia un IT veneto, presentano un progetto realizzato in alcune classi prime della loro scuola. Il progetto aveva come obiettivo lo studio della Costituzione attraverso un approccio innovativo, offrendo cioè agli studenti una visione diversa del testo normativo mediante il ricorso a pratiche didattiche quali il *role playing* e l'utilizzo di particolari strumenti informatici. L'attenzione è stata posta anche sulla recente riforma dell'art. 9 della Costituzione, in tema di tutela dell'ambiente, collegando così il progetto alle attività di Educazione Ambientale abitualmente svolte in Istituto.

Carla Manfredi, docente di lettere in un Istituto tecnico lombardo, invita alla lettura di una recente pubblicazione (2022) a metà fra riflessione pedagogica e il "fare scuola": un continuo andirivieni tra realtà

fisica e digitale, coding, gamification, fake news, digital library, consumi mediali per approdare al significato di cittadinanza digitale e acquisirne la consapevolezza necessaria per frequentare il nuovo millennio.

Chiara Giunti, Patrizia Lotti, Massimiliano Naldini e Lorenza Orlandini, di INDIRE, presentano e analizzano le esperienze realizzate da due scuole capofila di "Dentro/fuori la scuola – Service Learning" che coinvolgono anche "Outdoor Education", due delle "idee"del Movimento delle Avanguardie educative. L'interazione fra i due approcci, *service learning* e *outdoor education*, facilita la cornice pedagogica attraverso la quale interpretare interdisciplinarità e collaborazione con il territorio. Inoltre, le due esperienze presentate evidenziano le potenzialità del coinvolgimento attivo di studenti e studentesse, per coniugare la trasmissione di conoscenze con la partecipazione attiva e consapevole alla vita civica.

Costantina Cossu, docente e membro del Team innovazione digitale all'IIS "Fermi" di Alghero, **Nicoletta Cao**, docente di scuola primaria, Master Teacher e animatrice digitale, descrivono un'attività organizzata da un gruppo di docenti dell'EFT Sardegna dietro richiesta dell'animatore digitale dell' IC n 5 Quartu, sull'applicazione della metodologia didattica dell' "Hackathon" sul Tema Agenda 2030.
Ha interessato una classe quinta della primaria. Gli studenti sono stati coinvolti in una sfida ispirata alla metodologia dello hackathon per favorire la consapevolezza che anche il singolo contributo può intervenire per cambiare la realtà e che spetta a loro la costruzione di un mondo ecosostenibile.

Carmelina Maurizio, docente di lingua inglese nella scuola serale per gli adulti a Torino, presenta un progetto didattico che ha sviluppato nel corso di un anno scolastico sugli Obiettivi Sostenibili proposti dall'Agenda 2030. Il percorso ha visto impegnati gli adulti che frequentano un istituto tecnico ad indirizzo Amministrazione Finanza e Marketing, in gran parte non italofoni provenienti da flussi migratori recenti, per i quali la competenza linguistica in Lingua straniera (inglese) e quella digitale (preparazione di un prodotto multimediale) con il fine ultimo di promuovere percorsi efficaci di educazione civica si sono fruttuosamente mescolati**.**

Maria Ghirardi e Celeste Chiri, docenti di scuola primaria e membri del team di www.playandlearnitalia.com, raccontano alcune esperienze di gioco per presentare ai bambini l'Agenda 2030. Nello specifico ci spiegano il funzionamento dei "Dadi dell'Agenda 2030" cartacei e ci presentano l'Agenda 2030 Interattiva realizzata con Genially per parlare con i bambini in classe di questo importante argomento.

Alessandra Capponi, insegnante di Materie letterarie in un liceo linguistico umbro, presenta la sua esperienza didattica di Educazione civica relativa allo sviluppo sostenibile in una classe quarta. Con l'utilizzo della tecnologia e attraverso strumenti informatici gratuiti è stato possibile approfondire alcuni argomenti legati all'Agenda 2030, realizzare un prodotto che avesse un risalto anche al di fuori della classe e coinvolgesse un pubblico di studenti sensibili a temi di cittadinanza attiva.

Silvia Bettini e Valentina Selvetti sono insegnanti di scuola primaria presso la Bilingual European School di Milano, Hanno organizzato,un percorso d'indagine invitando gli studenti, le studentesse e le loro

famiglie a camminare e a scoprire i vari luoghi della propria città nelle ore extrascolastiche, con il supporto di fonti alternative al sussidiario, come testi divulgativi e gli albi illustrati, e di piattaforme digitali come Seesaw e Padlet. Hanno piantato così il seme della passione e della cura nei confronti del proprio territorio. E hanno fornito un esempio pratico di pedagogia attiva.

Rubriche

Competenze e certificazioni

Daniela Marzano affronta il tema delle competenze digitali dei docenti immessi in ruolo nella scuola 4.0 alla luce della n.ormativa ministeriale, del Piano Scuola 4.0 e del framework europeo DigCompEdu, nochè delle TIC attualmente disponibili nelle scuole.

Ilaria Ancillotti, Maria Ranieri, Elena Gabbi, Donatella Nucci, Maria Chiara Pettenati e Alexandra Tosi sintetizzano in questo articolo i risultati di una ricerca, nata da una collaborazione tra il dipartimento FORLILPSI dall'Università degli Studi di Firenze e l'Agenzia Italiana di eTwinning, che ha voluto indagare l'impatto dell'iniziativa ITE - eTwinning For Future Teachers - negli atenei italiani di Scienze della Formazione Primaria.

Progetti europei

Noemi Marchiotto presenta THINKIDS - Sustainability, Authentic Learning & Thinking From Early Childhood - un progetto che vuole offrire agli insegnanti degli strumenti per promuovere nei propri allievi e allieve l'esercizio attivo di una piena cittadinanza.

I partner ritengono che il progetto possa contribuire a preparare i bambini e le bambine alle sfide del cambiamento continuo e della complessità.

Dalla rete

Un podcast per genitori, insegnanti, bibliotecari o chiunque voglia educare musicalmente i propri bambini. **Matteo Uggeri** ci racconta genesi e ragion d'essere di un podcast tutto speciale, nato sull'esperienza personale e familiare dell'autore, il quale ha tradotto in puntate radiofoniche le bislacche compilation musicali che realizza da anni per le proprie figlie.

Pierfranco Ravotto
pierfranco.ravotto@gmail.com

Laureato in Ingegneria elettronica si è dedicato all'insegnamento iniziando con corsi di formazione per apprendisti e con le 150 ore per proseguire poi, per oltre trent'anni, in scuole secondarie superiori, in particolare all'ITSOS Marie Curie di Cernusco sul Naviglio, quale docente di Elettrotecnica, Elettronica, Automazione e Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC). Si è occupato di Orientamento, Alternanza scuola-lavoro, Corsi post-diploma, Scambi con alternanza all'estero e Progetti europei di ricerca sull'eLearning.
È stato Project manager del progetto Ensemble per l'Università di Firenze.
E' consulente AICA per la formazione sulla didattica digitale e per i progetti europei.
E' membro del Direttivo della sezione internazionale di AICA e del Direttivo SIe-L.
E' un componente del Comitato Tecnico-Scientifico di AICA.
E' direttore della rivista Bricks.