BRICKS | PROGETTI

THINKIDS: Coniugare le Competenze Chiave per l'apprendimento permanente e gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile

a cura di:
Noemi Marchiotto

Agenda2030, Obiettivi di Sviluppo Sostenibile, Competenze Chiave Europee, Scuola primaria, Scuola dell'Infanzia, Insegnanti, Erasmus+

Introduzione

THINKIDS - Sustainability, Authentic Learning & Thinking From Early Childhood - è un progetto rivolto alla formazione degli insegnanti co-finanziato dall'Unione Europea all'interno del programma Erasmus+ e coordinato dal partner tedesco Johanniter-Academy. Il partenariato è composto da altre 5 organizzazioni provenienti da Spagna (Innovation Training Center - ITC e Asociación Mundial de Educadores Infantiles AMEI-WAECE), Italia (STePS - Strategies and Tools to Enhance People's Skills), Romania (Fundatia Centrul Educational Spektrum) e Croazia (Petit Philosophy). Il progetto ha la durata di 26 mesi, da gennaio 2022 a marzo 2024.

All'origine del progetto THINKIDS ci sono la Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 22 maggio 2018 sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente (2018/C 189/01)[2] e gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite (d'ora in poi *SDGs*) dell'Agenda 2030[3]. Partendo da questo quadro di riferimento, il progetto vuole offrire agli insegnanti degli strumenti per promuovere nei propri allievi e allieve l'esercizio attivo di una piena cittadinanza. Sebbene ad oggi la maggior parte degli Stati membri dell'Unione Europea abbia incorporato le competenze chiave e gli *SDGs* nelle proprie indicazioni nazionali, non esiste ancora un modello unico per la loro implementazione nei *curricula* didattici. Ne consegue un proliferare di approcci che portano alla frammentazione dei saperi e delle competenze dei bambini e delle bambine, quali possibili ostacoli alla loro formazione in una società complessa e in continua evoluzione. Non sono solo tali documenti a rappresentare un punto di riferimento: anche la nostra Costituzione richiama allo sviluppo di un comportamento etico verso le persone e l'ambiente da praticare nella quotidianità delle azioni e delle relazioni. Per questi motivi, THINKIDS si propone di coniugare all'interno di un approccio di apprendimento unico, innovativo e autentico le competenze chiave per l'apprendimento permanente insieme agli *SDGs*, per supportare gli insegnanti e i bambini (dai 3 agli 11 anni) nel trovare coerenza tra ciò che pensano, ciò che vogliono o sentono, e ciò che fanno. THINKIDS vuole migliorare la qualità della formazione degli insegnanti delle scuole dell'infanzia e primarie, così come il loro continuo sviluppo professionale, fornendo un curriculum teorico e un manuale pratico con 24 risorse didattiche per promuovere un ambiente di apprendimento centrato sullo studente, sulla discussione, sul lavoro creativo e sulle esperienze. Il progetto contribuisce direttamente alla priorità orizzontale stabilita dal programma Erasmus+ "Valori comuni, impegno civico e partecipazione".

---

[2] Raccomandazione del Consiglio, del 22 maggio 2018, relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente Testo rileva

[3] ONU Italia La nuova Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile

Figura 1 - Logo progetto THINKIDS

I destinatari principali sono gli insegnanti e i coordinatori pedagogici che lavorano con i bambini e le bambine della fascia d'età 3-11 anni. Il progetto si rivolge anche alle scuole e altre istituzioni educative (ad esempio musei, biblioteche, cooperative sociali, ecc.) che erogano programmi di educazione non formale e informale, in particolare di educazione alla sostenibilità ambientale e alla cittadinanza. Oltre a ciò, si includono le associazioni e le reti di insegnanti ed educatori con l'obiettivo di raggiungere il maggior numero possibile di professionisti interessati alle tematiche trattate in THINKIDS.

Gli obiettivi principali del progetto sono:

1. Implementare un **Curriculum** transnazionale per gli insegnanti delle scuole dell'infanzia e primarie dei paesi partner usando un approccio di apprendimento autentico per integrare le competenze chiave e gli *SDGs*.
2. Progettare e testare **24 materiali innovativi e risorse educative aperte (OER)** per gli insegnanti della fascia d'età 3-11 anni. Le risorse saranno incorporate in un **Manuale** per insegnanti il quale descriverà il significato educativo delle competenze chiave per l'apprendimento permanente e degli *SDGs*, l'importanza del loro utilizzo nei *curricula* scolastici e il modello pedagogico di THINKIDS;
3. Migliorare lo sviluppo professionale degli insegnanti attraverso la realizzazione di **"Linee guida per l'implementazione delle competenze chiave per l'apprendimento permanente e degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile"** per supportare l'integrazione delle risorse nei *curricula* degli istituti scolastici;
4. Creare una **piattaforma innovativa (Innovative Knowledge Hub)** in 6 lingue (Inglese, Tedesco, Spagnolo, Romeno, Italiano e Croato) per informare, caricare e scaricare i materiali didattici ed educativi.

La ricerca e lo sviluppo di un Curriculum THINKIDS

La ricerca sul campo è stata implementata da gennaio a giugno 2022 in tutti i 5 paesi europei aderenti al progetto. Sono stati progettati un sondaggio da somministrare online agli insegnanti e un'intervista

strutturata rivolta ad esperti coinvolti nella formazione sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, sulla sostenibilità, ecc... con esperienza di almeno 5 anni. In totale sono state raccolte **124 risposte ai questionari e 15 interviste**, di cui 20 questionari e 3 interviste in Italia. Parallelamente, è stata condotta una revisione della letteratura individuando almeno 5 fonti o risorse a livello nazionale per *partner,* in cui evidenziare i fattori di successo delle pratiche esistenti e le aree di competenza da sviluppare per sostenere la formazione degli insegnanti.

L'obiettivo principale di questa prima fase era svolgere una revisione dell'attuale offerta formativa delle scuole europee e raccogliere le opinioni, i bisogni e le preoccupazioni degli insegnanti e degli esperti. Dall'analisi di questi due aspetti sono stati tratti i temi, le metodologie e gli strumenti da includere nel curriculum finale THINKIDS. La principale innovazione sta nell'orientamento rivolto agli insegnanti, i quali hanno a disposizione una proposta di curriculum trasversale basato su un approccio di apprendimento autentico che coniuga in modo unico sia le competenze chiave che gli *SDGs*.

Il curriculum THINKIDS (Quadro di competenze e unità di risultati di apprendimento) è stato quindi sviluppato sulla base dei risultati della ricerca condotta. Il livello EQF[4] atteso al termine del percorso è il 5, prendendo in considerazione la complessità dei contenuti e dei risultati di apprendimento. In questo senso, è necessario che il personale che utilizza il curriculum disponga, in partenza, di conoscenze fondamentali e competenze specialistiche per poter gestire e supervisionare le attività, in modo responsabile e autonomo. Il curriculum prevede 135 ore di apprendimento in totale, organizzate in nove unità di risultati di apprendimento, corrispondenti a 7 punti ECVET[5].

Titolo della qualifica	**THINKIDS**				
Totale di punti ECVET	7				
Livello EQF	Livello 5				
Livello NQF	CROAZIA	GERMANIA	ITALIA	ROMANIA	SPAGNA
	5	5	5	5	5

Figura 2 - Livello di qualifica Curriculum THINKIDS

[4] L'EQF è il quadro europeo delle qualificazioni basato sui risultati dell'apprendimento articolato su 8 livelli per tutti i tipi di qualificazioni, che funge da strumento per uniformare i diversi quadri nazionali in materia. Il livello aumenta in funzione della competenza, il livello 1 è il più basso e l'8 il più alto. Per approfondire: Il quadro europeo delle qualificazioni (EQF) | Europass

[5] ECVET è il Sistema Europeo di Crediti per l'Istruzione e la Formazione Professionale, uno strumento che supporta l'apprendimento permanente e la flessibilità nei percorsi di apprendimento.

Le risorse educative aperte (OER)

Sulla base del curriculum THINKIDS, i *partner* hanno sviluppato e successivamente tradotto **27 OER**, tra luglio 2022 e gennaio 2023. Le risorse sono suddivise per fasce d'età degli studenti: 3-6, 6-9 e 9-11. Nei prossimi mesi, le attività saranno caricate sull'IHUB e distribuite secondo la licenza pubblica Creative Commons Attribuzione-NonCommerciale-NonOpereDerivate 4.0, la quale permette di remixare, modificare e sviluppare l'opera e di distribuire prodotti derivati solo con la stessa licenza. Ciò consentirà ad altre organizzazioni di utilizzare e adattare integralmente il lavoro del progetto, ma non di trarne profitto o di utilizzarlo a fini commerciali.

Attraverso un linguaggio diretto e operativo, ogni risorsa contiene indicazioni relative a:

- Dimensioni del gruppo: l'attività può coinvolgere l'intera classe, essere strutturata in piccoli gruppi/coppie o mista;
- Tempo indicativo per la realizzazione dell'attività, la quale può anche strutturata su più lezioni o settimane;
- Luogo dell'attività: all'interno, all'esterno o entrambi;
- Obiettivi di apprendimento e competenze da sviluppare;
- Metodo/i: come apprendimento cooperativo, *learning by doing*, casi di studio, giochi di ruolo, *brainstorming*, *storytelling*, metodo socratico, *project work*, apprendimento esperienziale, ecc..
- Materiali: la maggior parte dei materiali proposti sono di facile reperibilità, già presenti nelle scuole o recuperabili con il supporto delle famiglie;
- Istruzioni per l'implementazione passo a passo;
- Consigli ed eventuali risorse di approfondimento, sia in formato cartaceo che multimediale.

Le risorse puntano a favorire, al di là dell'apprendimento di conoscenze ed informazioni, lo sviluppo delle competenze chiave e la predisposizione al cambiamento nei giovani studenti, attraverso azioni quotidiane in linea con gli *SDGs* delle Nazioni Unite. In classe, viene quindi promosso l'ascolto, l'inclusione e la partecipazione attiva di tutti i bambini affinché le scuole diventino un ambiente in cui ognuno, senza distinzione alcuna, possa esprimere liberamente le proprie idee, confrontandosi e riflettendo insieme sulla natura estremamente interconnessa di ciascun Obiettivo rispetto agli altri.

La "competenza digitale"

Citando le Indicazioni Nazionali e Nuovi Scenari (2018)[6], "la responsabilità è l'atteggiamento che connota la competenza digitale". Significa che l'insegnamento di conoscenze e abilità legate alle TIC non è sufficiente per la piena padronanza della competenza digitale, se i cosiddetti "nativi digitali" non sanno poi navigare *online* per cercare informazioni o utilizzare *software* specifici in modo consapevole e critico. Come suggeriscono anche i riferimenti europei sull'educazione digitale (vedi Modello europeo DigComp2.1), la maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete e nella responsabilità nell'uso dei mezzi, in maniera sicura e senza nuocere a sé stessi e agli altri.

Nelle risorse sulla competenza digitale si è voluto puntare su metodi collaborativi, sul gioco e lavoro di squadra. Tramite le risorse digitali disponibili in classe, gli alunni verranno stimolati all'impegno, alla ricerca di una soluzione ai problemi, alla cooperazione e alla riflessione sui temi affrontati. Nella proposta di THINKIDS, la competenza digitale è stata coniugata con Obiettivo 11: Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili e Obiettivo 12: Garantire modelli sostenibili di produzione e di consumo all'interno di tre diverse attività educative, una per ogni fascia d'età. In particolare, le attività sviluppate sono:

- **Giochi Digitali & Natura (3-6):** attraverso l'utilizzo di applicazioni ludiche e gratuite in un ambiente sicuro e controllato, il bambino con la mediazione dell'insegnante si avvicina gradualmente al mondo naturale, apprendendo l'importanza di avere comportamenti rispettosi nei confronti dell'ambiente.
- **Esplorando Citta' Sostenibili (6-9):** l'attività mira a saper riconoscere gli elementi caratteristici di una città sostenibile attraverso esempi pratici, utilizzando le TIC per aumentare la consapevolezza sull'educazione ambientale. Come strumento viene proposto Google Earth, un'applicazione gratuita della Suite Google che permette all'utente di esplorare il pianeta visualizzando concetti astratti all'interno dello scenario globale, consentendo agli studenti e alle studentesse di creare collegamenti tra le nozioni apprese a scuola e le loro esperienze nella vita quotidiana, allenando il pensiero divergente.
- Economia Circolare per bambini e bambine (9-11): l'attività ha come obiettivo il saper distinguere la differenza tra economia lineare e circolare e l'individuazione di soluzioni per un mondo più sostenibile. Per questo, è stato scelto di utilizzare l'applicazione Piktochart, che consente di creare infografiche e presentazioni online. Gli alunni, dopo aver lavorato in piccoli gruppi per trovare autonomamente le risposte alle domande poste dall'insegnante, realizzeranno un infografica sugli elementi legati all'Economia Circolare da presentare poi al resto della classe. Tramite tale esercizio, oltre ad acquisire conoscenze fondamentali per rendere l'economia più sostenibile, gli studenti alleneranno le loro competenze informatiche, non solo nell'attività di ricerca autonoma di contenuti e risorse online, ma anche imparando ad utilizzare un software di

[6] Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca INDICAZIONI NAZIONALI E NUOVI SCENARI

rappresentazione grafica. L'esposizione del risultato finale, frutto di un'analisi critica e condivisa, darà modo infine di mettere in campo le loro abilità linguistiche e interpersonali.

Le attività verranno implementate in classe tra settembre e dicembre 2023 da scuole aderenti al progetto THINKIDS su tutto il territorio nazionale, raccogliendo le opinioni degli insegnanti per valutare la fattibilità e la qualità del materiale proposto.

Conclusioni

L'intento di promuovere le competenze chiave per l'apprendimento permanente, in maniera trasversale alle materie curriculari e collegandosi agli *SDGs*, è alla base di questo progetto innovativo di educazione scolastica e il lavoro congiunto dei *partner* è teso al raggiungimento di tale obiettivo. Crediamo che la proposta di THINKIDS possa contribuire a preparare i bambini e le bambine alle sfide del cambiamento continuo e della complessità, favorendo la loro autonomia e capacità critica ma anche liberando creatività e fantasia, come forze di crescita individuale e innovazione sociale. Si tratta di dare significato a conoscenze e contenuti appresi a scuola, per favorire la capacità di appropriarsi di ciò che imparano, ri-utilizzandolo in modo critico, autonomo, creativo in contesti e tempi diversi, aprendo così le porte all'apprendimento permanente.

Concludendo, per tendere ad una scuola come comunità educante, in cui gli alunni sperimentano da veri protagonisti i valori democratici e sociali, preparandosi ad essere futuri cittadini del mondo, nel rispetto reciproco e nella valorizzazione delle diversità, è necessario mettere in campo un processo di responsabilizzazione di tutti gli attori - dai dirigenti scolastici agli insegnanti, dai genitori ai rappresentanti politici - che passi attraverso nuove dinamiche di partecipazione attiva. In questo quadro così complesso, auspichiamo che il progetto THINKIDS possa contribuire a livello nazionale ed europeo allo sviluppo dell'identità e delle competenze chiave, ponendo al centro lo studente nella sua specifica individualità.

Noemi Marchiotto

nmarchiotto@steps.europe.it

EU Project Manager, Pedagogista e Progettista Sociale Laureata in Scienze dell'Educazione, presso l'Università di Verona, e poi in Progettazione e Gestione dell'Intervento Educativo nel Disagio Sociale, presso l'Alma Mater di Bologna, oggi lavoro come Project Manager presso STePS (BO), un ente che promuove approcci all'apprendimento formale e non formale per consentire la crescita personale, professionale e il cambiamento inclusivo e sostenibile nelle organizzazioni e nei territori. Inoltre, STePS elabora e gestisce progetti che mirano all'empowerment degli individui attraverso forme di apprendimento personalizzati, collaborativi e partecipativi. Presso STePS, mi occupo di progetti europei nell'ambito School Education e Social Inclusion, favorendo la co-partecipazione di diversi attori e promuovendo metodologie didattiche innovative.