

# REPORT DELLE ATTIVITÀ

## A.S. 2023/2024



“ L’agency (agentività) si fonda sulla convinzione della propria capacità di influire sul corso degli eventi con le proprie azioni.

Nell’esercizio dell’agency collettiva, si mettono in comune conoscenze, energie, risorse e si agisce di concerto per modellare il proprio futuro.

L’interattività produce i cosiddetti “effetti emergenti” che possono essere descritti con l’adagio “l’insieme è maggiore della somma delle sue parti”.

Le persone si motivano e orientano il proprio comportamento creando piani di azione, adottando obiettivi, raccogliendo sfide e immaginando gli esiti probabili dei propri sforzi.

Il futuro immaginato viene portato nel presente e fornisce una guida e una motivazione all’azione.

Dopo aver concepito un’intenzione e un piano d’azione, non si può semplicemente restare inerti, stare a guardare e attendere che i risultati auspicati si producano. ”

Passi di “Disimpegno morale. Come facciamo del male continuando a vivere bene”  
di Albert Bandura

# Indice

Introduzione .....	04
Valori che hanno ispirato il progetto .....	05
Finalità .....	06
Competenze di cittadinanza .....	08
Ecosistema di apprendimento .....	11
Metodologie .....	12
Strumenti .....	14
Fasi del progetto .....	15
I progetti .....	25
Hackathon .....	30
I protagonisti della comunità <i>Le uChronicles E-Vol</i> .....	44
Risultati di apprendimento.....	45
Feedback .....	52
Prossima edizione di <i>Le uChronicles E-Vol</i> .....	55
Ringraziamenti .....	56
Conclusioni a cura di CSV Napoli .....	58



# Introduzione

Questo documento contiene i risultati dell'annualità 2023/2024 del progetto *Le uChronicles E-Vol*, ideato da *Mycro Working ETS* e promosso da *CSV Napoli*, che ha coinvolto docenti, studenti e studentesse, volontari e volontarie di enti del Terzo settore della Città Metropolitana di Napoli. La prima edizione del progetto si è svolta durante l'anno scolastico 2021/2022 in collaborazione con ANCI ed il Dipartimento della Funzione Pubblica. È stata realizzata con la finalità di coinvolgere gli studenti degli istituti superiori in un processo di co-progettazione di idee volte alla valorizzazione del Campus Digitale della Città Metropolitana di Milano.

La nuova edizione è stata rivisitata, ampiamente arricchita e finalizzata all'attivazione di un ecosistema di apprendimento animato dalle *competenze chiave di cittadinanza* previste dal Decreto del MIUR n.139 del 22 agosto 2007.



Mycro Working ETS è nata nel 2022 e opera prevalentemente nell'ambito della formazione, organizzazione e gestione di attività culturali di interesse sociale. Si impegna a rafforzare i legami sociali fra gli attori del territorio attraverso l'ideazione e la realizzazione di percorsi di apprendimento, la facilitazione di processi di empowerment individuali e sociali, lo sviluppo delle competenze di progettazione e animazione sociale, la gamification di processi organizzativi. Realizza iniziative di promozione del volontariato, sperimenta e progetta metodologie e strumenti per la diffusione di pratiche di partecipazione civica e cittadinanza attiva.



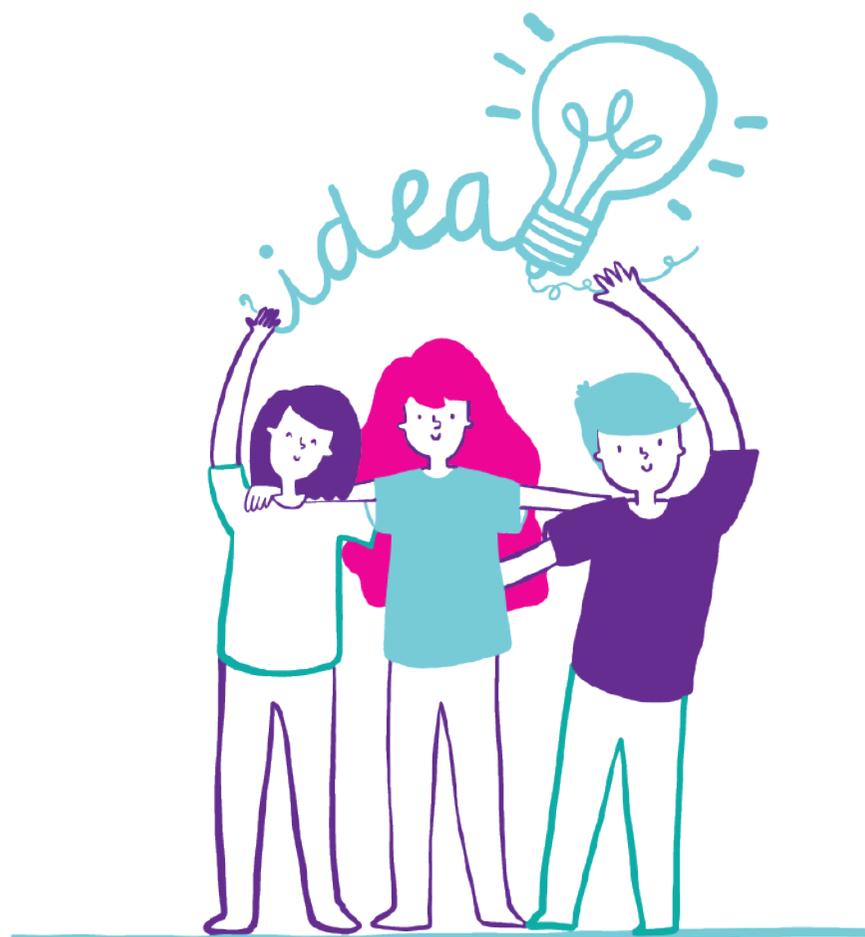
CSV Napoli, costituito nel 2004, è un ente del Terzo settore che supporta il volontariato nella città metropolitana di Napoli. L'organizzazione è nata dall'unione di diverse realtà locali che hanno collaborato per creare una struttura dedicata al sostegno delle associazioni di volontariato. CSV Napoli si impegna nella promozione della solidarietà e nella formazione dei volontari, offrendo servizi di consulenza, progettazione e supporto logistico. Inoltre, favorisce l'impegno civico e la responsabilità sociale attraverso iniziative educative rivolte a scuole e comunità locali.

## Valori che hanno ispirato il progetto

Il progetto si ispira ai valori fondamentali della cittadinanza consapevole, intesa come percorso di crescita che connette il livello dell'agire individuale a quello sociale.

La scuola è concepita come un "laboratorio di cittadinanza", un luogo in cui gli studenti e le studentesse possono attivare e allenare le competenze personali e sociali utili a diventare attori e attrici consapevoli e responsabili della società. In collaborazione con gli enti del Terzo settore operanti sul territorio, l'iniziativa mira a stimolare nei giovani una maggiore consapevolezza, affinché possano percepirsi non come semplici portatori di interesse, ma come protagonisti e generatori di cambiamento, capaci di esercitare *agency* (agentività) collettiva ed influenzare il contesto in cui vivono.

Il progetto vuole sollecitare la capacità di agire su obiettivi condivisi, favorendo un cambiamento verso un futuro più inclusivo, dove i ragazzi e le ragazze possano contribuire attivamente alla costruzione di un domani in cui riconoscersi.



# Finalità



L'edizione relativa all'anno scolastico 2023/2024 del progetto *Le uChronicles E-Vol*, ha mirato a promuovere l'attivazione e lo sviluppo delle competenze chiave di cittadinanza quali dimensioni capaci di delineare la personalità di cittadini e cittadine in grado di gestire la complessità sociale. Tali competenze rivestono un ruolo essenziale nel consentire agli individui di agire intenzionalmente e di svolgere un ruolo nel proprio sviluppo, nell'adattamento e nel rinnovamento di se stessi con il cambiare dei tempi. In altre parole, di esercitare quella che Albert Bandura definisce *agency* (agentività). L'iniziativa è stata collocata tra le attività finalizzate a promuovere la cultura della solidarietà e la cittadinanza

attiva nelle scuole, focalizzandosi sullo sviluppo di attitudini, conoscenze e abilità volte a favorire l'ideazione di iniziative di innovazione sociale. Parallelamente, il percorso ha coinvolto docenti e volontari/e in un processo orientato a diffondere la pratica del volontariato nell'ambiente scolastico e a rafforzare il legame tra il sistema educativo e il Terzo settore.

Il progetto *Le uChronicles E-Vol*, con riferimento agli **studenti** e alle **studentesse**, si è proposto di:

- attivare e mobilitare le competenze di cittadinanza, essenziali per immaginare e costruire un futuro condiviso basato sulla partecipazione attiva, la solidarietà e il benessere collettivo;
- favorire il protagonismo

dei/delle giovani nei processi di sviluppo locale, incoraggiandoli a ideare e progettare iniziative di innovazione sociale e territoriale, partendo dal contesto scolastico di riferimento;

- offrire un'esperienza concreta di apprendimento e co-progettazione sociale con metodologie attive;
- collegare le attività di innovazione sociale ideate alle sfide globali definite dall'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile dell'ONU;
- sperimentare l'uso responsabile delle tecnologie digitali, esercitando le competenze previste dal Quadro Europeo delle Competenze Digitali (DigComp).

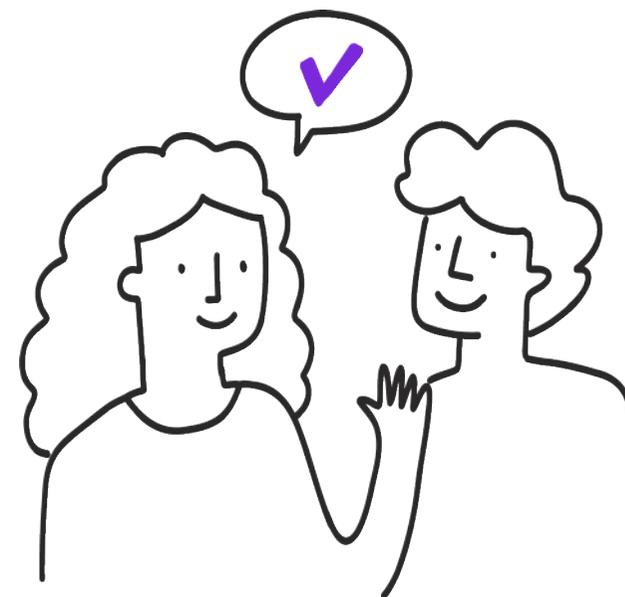
I **docenti** degli istituti scolastici hanno avuto l'opportunità di:

- implementare le proprie competenze nella sperimentazione di metodologie partecipative sia in presenza che online con l'uso di una piattaforma dedicata ad hoc;
- integrare maggiormente i contenuti delle proprie discipline con le competenze chiave di cittadinanza;
- inserire il percorso nei Percorsi per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento (P.C.T.O.) per un totale di 82 ore;
- promuovere e consolidare la collaborazione con gli enti del Terzo settore presenti sul territorio con l'obiettivo di rendere la scuola un ambiente di apprendimento sempre più inclusivo, ispirato ai valori democratici e orientato alla crescita personale e civile degli studenti e delle studentesse.

I **volontari** e le **volontarie** degli enti di Terzo settore hanno potuto trarre diversi benefici condivisi.

- Hanno avuto l'opportunità di consolidare i rapporti con il sistema scolastico, integrando le proprie attività nei percorsi educativi. Ciò ha permesso di ampliare il loro impatto, avvicinando i/le giovani ai principi del volontariato e della cittadinanza attiva.
- Hanno contribuito a diffondere i valori della solidarietà e dell'impegno civico, proponendo il Terzo settore come promotore di cambiamento sociale e culturale.
- Hanno allenato in un contesto formale le loro competenze sociali, relazionali, comunicative e digitali.
- Hanno partecipato all'ideazione di iniziative che rispondono ai bisogni del territorio, stimolando

gli studenti e le studentesse a sperimentare e implementare una visione di sviluppo di comunità.

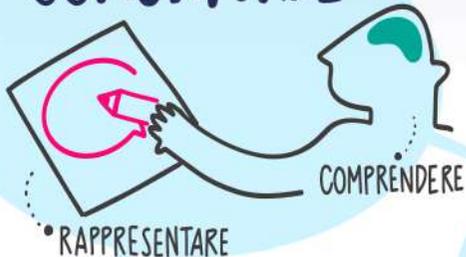


# Le COMPETENZE CHIAVE di CITTADINANZA

**IMPARARE ad IMPARARE**



**COMUNICARE**



**INDIVIDUARE**



**AGIRE in MODO AUTONOMO e RESPONSABILE**



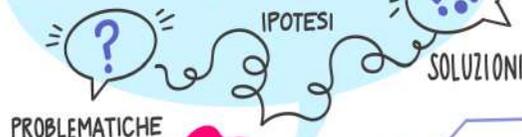
**PROGETTARE**



**COLLABORARE e PARTECIPARE**



**RISOLVERE PROBLEMI**



**ACQUISIRE e INTERPRETARE l'INFORMAZIONE**



# Competenze chiave di cittadinanza



## Imparare ad imparare:

organizzare il proprio apprendimento, individuando, scegliendo ed utilizzando varie fonti e varie modalità di informazione e di formazione (formale, non formale ed informale), anche in funzione dei tempi disponibili, delle proprie strategie e del proprio metodo di studio e di lavoro.



## Progettare:

elaborare e realizzare progetti riguardanti lo sviluppo delle proprie attività di studio e di lavoro, utilizzando

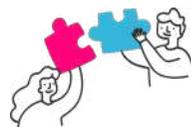
le conoscenze apprese per stabilire obiettivi significativi e realistici e le relative priorità, valutando i vincoli e le possibilità esistenti, definendo strategie di azione e verificando i risultati raggiunti.



## Comunicare:

- comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico) e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).
- rappresentare eventi, fenomeni, principi,

concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali).



## Collaborare e partecipare:

interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità, gestendo la conflittualità, contribuendo all'apprendimento comune ed alla realizzazione delle attività collettive, nel riconoscimento dei diritti fondamentali degli altri.

## Competenza:

«La comprovata capacità di utilizzare, in situazioni di lavoro, di studio, o nello sviluppo professionale e personale, un insieme strutturato di conoscenze e di abilità acquisite nei contesti di apprendimento formale, non formale o informale.»

D.Lgs. n.13/2013



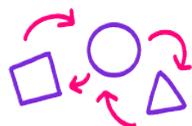
## Agire in modo autonomo e responsabile:

sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e bisogni riconoscendo al contempo quelli altrui, le opportunità comuni, i limiti, le regole, le responsabilità.



## Risolvere problemi:

affrontare situazioni problematiche costruendo e verificando ipotesi, individuando le fonti e le risorse adeguate, raccogliendo e valutando i dati, proponendo soluzioni utilizzando, secondo il tipo di problema, contenuti e metodi delle diverse discipline.



## Individuare collegamenti e relazioni:

individuare e rappresentare, elaborando argomentazioni coerenti, collegamenti e relazioni tra fenomeni, eventi e concetti diversi, anche appartenenti a diversi ambiti disciplinari, e lontani nello spazio e nel tempo, cogliendone la natura sistemica, individuando analogie e differenze, coerenze ed incoerenze, cause ed effetti e la loro natura probabilistica.



## Acquisire ed interpretare l'informazione:

acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

## Fonte:

DECRETO 22 agosto 2007, n. 139: Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione, ai sensi dell'articolo 1, comma 622, della legge 27 dicembre 2006, n. 296.

## Obiettivo:

«Si intende favorire il pieno sviluppo della persona nella costruzione del sé, di corrette e significative relazioni con gli altri e di una positiva interazione con la realtà naturale e sociale.»

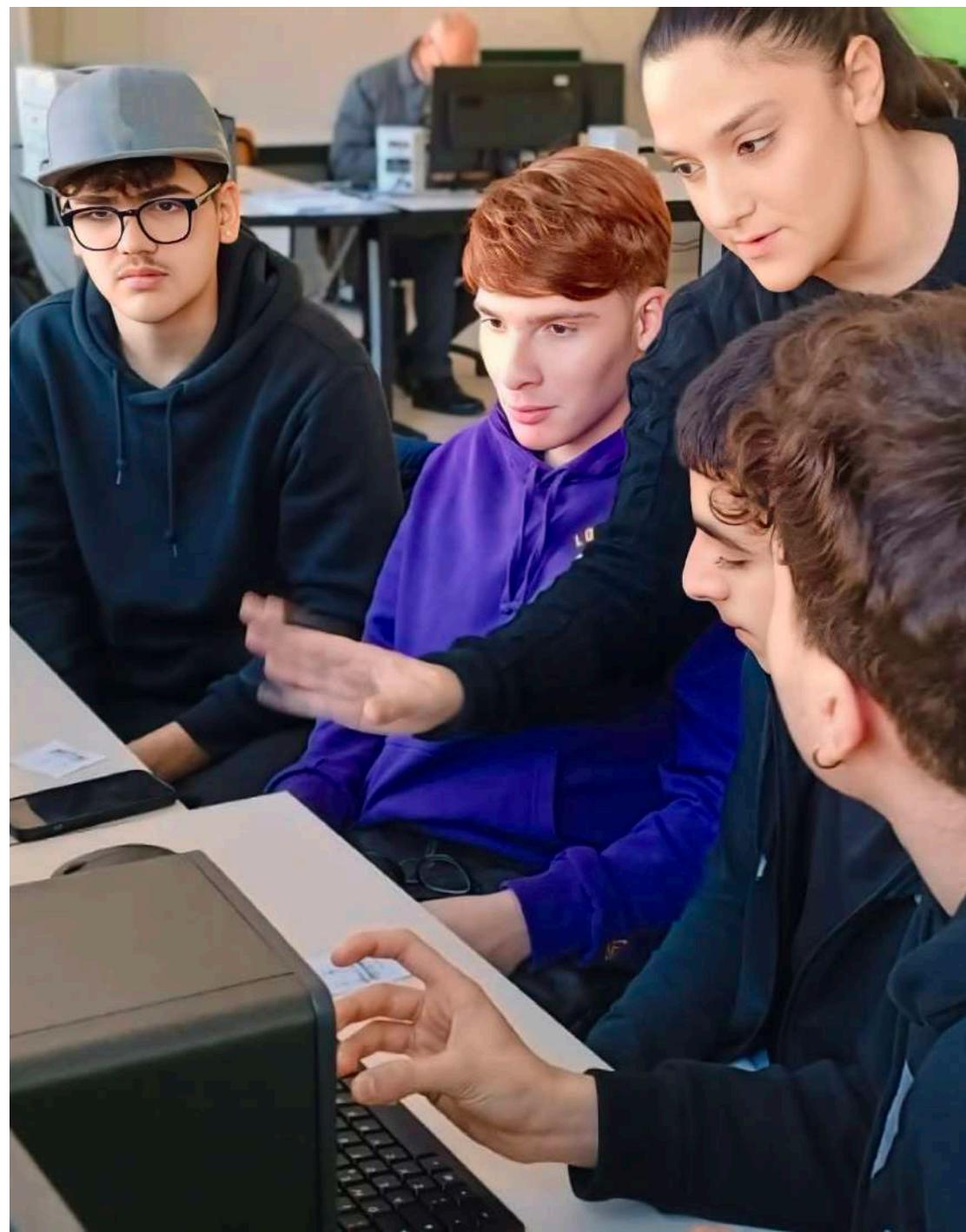
# Ecosistema di apprendimento

Le attività sono state organizzate in esperienze formative e di riflessione offerte in modalità blended e integrata, ossia rese disponibili sia on site in aula, sia online attraverso l'uso di una piattaforma digitale. Sono state facilitate dai/dalle docenti e dai/dalle volontari/e degli ETS coinvolti nel progetto.

La piattaforma digitale si è caratterizzata di uno spazio ad accesso protetto a disposizione della comunità di apprendimento. Contenuti ed attività da svolgere in classe sono stati strutturati in unità formative rilasciate progressivamente durante il percorso e caratterizzate da differenti sezioni, strumenti e materiali.

Ogni unità formativa è stata associata ad una o più competenze di cittadinanza e ha previsto:

- per gli studenti e le studentesse, una sezione teorica in autoapprendimento con relativa attività di riflessione, test di verifica e materiali di approfondimento;
- per i/le docenti, una scheda per l'attività da svolgere in aula, un diario di bordo e materiali di approfondimento;
- per i/le volontari/e, una scheda per il laboratorio, un diario di bordo e materiali di approfondimento.



# Metodologie

Le unità formative sono state organizzate secondo diverse metodologie.

## Storytelling e gamification

Il progetto si è caratterizzato di una cornice narrativa ideata per conferire un filo rosso alle varie unità formative e mantenere costante l'attenzione dei/delle partecipanti.

La narrazione è stata sviluppata intorno alle avventure di quattro ragazzi (Erica, Giulio, Noemi e Mathieu), impegnati nel gestire la quotidianità e affrontare diverse sfide.

Ogni unità ha riportato come incipit un capitolo della storia di Erica e i suoi compagni, ciascuno collegato a una competenza di cittadinanza specifica.

Nel rispetto dei principi dell'ucronia, lo storytelling ha utilizzato come pretesti narrativi le storie dei protagonisti, impegnati ad agire oggi per migliorare il proprio domani.

Questa scelta è nata dalla volontà di enfatizzare le azioni collettive del presente in grado di essere lungimiranti e generative di un cambiamento sociale nel futuro.

L'esperienza formativa, *online* e *on site*, si è caratterizzata di strumenti e dinamiche di gioco (gamification) finalizzati ad attivare la motivazione e creare un clima collaborativo.

Tra le tante, ricordiamo:

- il ricorso a storie e contesti immaginari per favorire l'analisi di contesto, come nel caso delle mappe territoriali;

- l'ideazione di giochi di ruolo per allenare la comprensione dei bisogni e delle caratteristiche dei potenziali beneficiari di iniziative sociali, come per le empathy map;
- la proposta di sfide per risolvere problemi in modo collaborativo, come nelle escape classroom;
- l'utilizzo dei badge in piattaforma per segnare il livello di progressione nel percorso.



## Numeri in piattaforma

**8.309**

Attività completate in piattaforma

**84.411**

Click

**1.045**

Badge conseguiti dagli studenti

## Cooperative learning, learning by doing e problem-based learning

Le attività gestite dai/dalle docenti e i laboratori condotti dai/dalle volontari/e hanno mirato a mettere in pratica i contenuti della sezione teorica rivolta agli studenti e alle studentesse.

Tutti sono stati ispirati al cooperative learning con l'obiettivo di favorire un apprendimento attivo e partecipativo.

Sono stati progettati per attivare abilità relazionali e comunicative, interdipendenza positiva e clima di fiducia reciproca.

Le classi distribuite in sottogruppi hanno implementato il lavoro di squadra, l'interazione fra pari, la condivisione di responsabilità, il problem setting e il problem solving collaborativo. Questa metodologia ha permesso di sperimentare il learning by doing, rendendo l'apprendimento esperienziale

un'occasione di riflessione collettiva e significativa. Spesso alle classi è stato proposto un problema di natura sociale con la richiesta di individuare soluzioni originali. L'adozione del problem-based learning ha consentito di attivare pensiero logico e critico e forme di pensiero laterale, come l'intuizione e l'invenzione.



# Strumenti

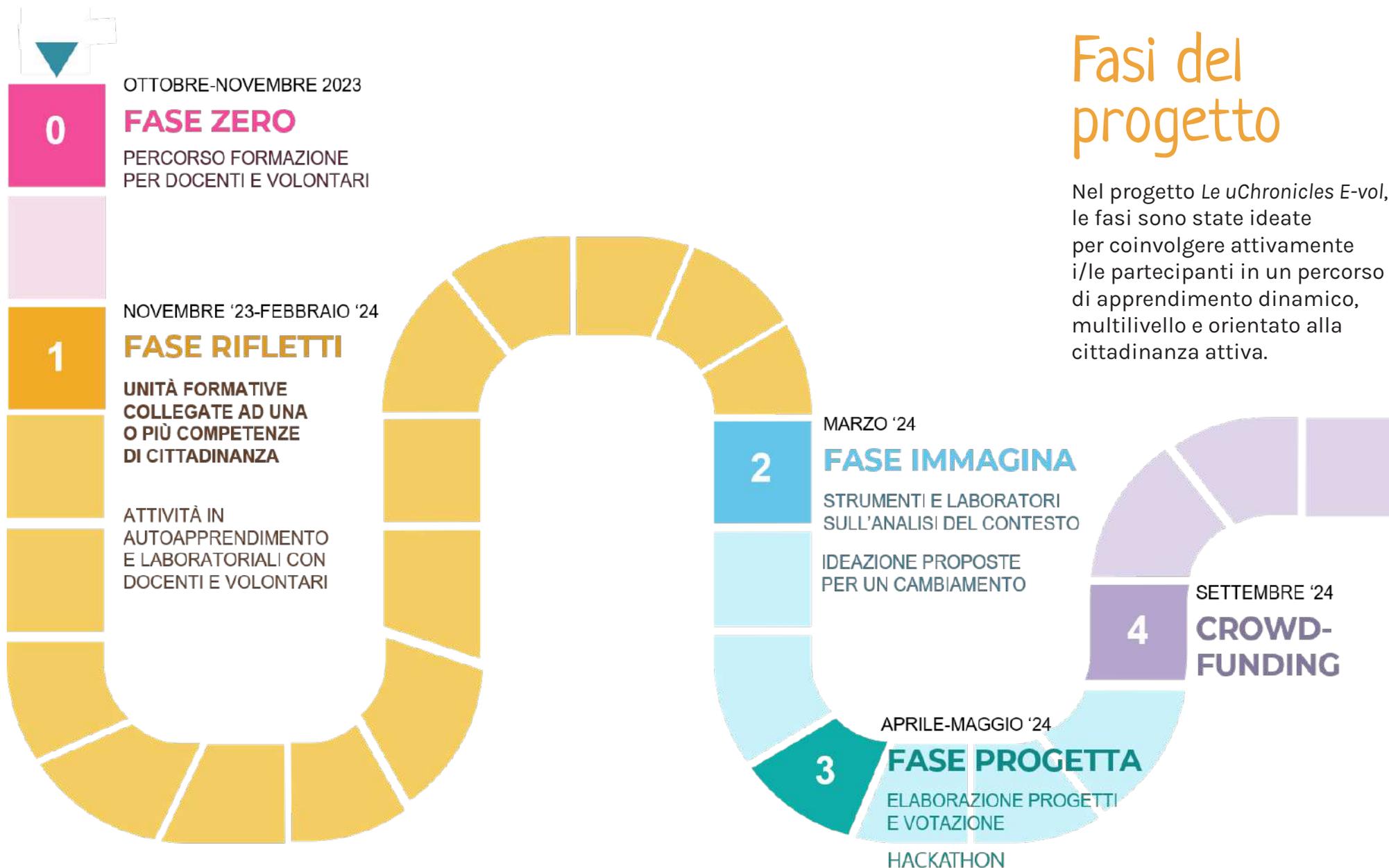
Ogni attività si è caratterizzata di small techniques, ossia “tecniche brevi”, che costituiscono uno strumento utile nella formazione esperienziale a condurre il gruppo fuori dalla zona di comfort, facilitare lo sviluppo delle competenze trasversali e attivare il processo di cambiamento consapevole.

Le small techniques sono state utilizzate come brevi attività ludico-metaforiche volte ad approfondire una tematica specifica, collegata a dimensioni concrete di natura sociale. Hanno consentito di rendere pratici i contenuti proposti nelle sezioni teoriche, far vivere ai/alle partecipanti sia il ruolo di attori che di osservatori, creare ponti logici dalla metafora all’esperienza di apprendimento attraverso

l’osservazione riflessiva e la concettualizzazione astratta.

Sovente hanno richiesto capacità di immedesimazione, analisi e interpretazione delle informazioni, comunicazione empatica ed efficace e risoluzione collettiva dei problemi.





## Fase 0

### Avvio e preparazione:

ha coinvolto i/le docenti e i/le volontari/e con l'intento di costruire una solida base comune.

Sono stati condivisi obiettivi, metodi e strumenti del progetto, fornendo un'informazione dettagliata sulle attività previste sia in presenza che a distanza.

Questa fase iniziale ha posto le fondamenta per un accompagnamento efficace durante le fasi successive, consentendo ai facilitatori e alle facilitatrici di allinearsi sugli obiettivi formativi.



# Fase 1

## Rifletti:

ha coinvolto gli studenti e le studentesse in un mix di attività formative, sia asincrone in piattaforma che laboratoriali in presenza, focalizzate sulle competenze chiave di cittadinanza.

Questa fase ha favorito un processo di apprendimento attivo, spingendo a riflettere su temi sociali e attivare abilità fondamentali per la cittadinanza attiva.

Il gruppo di docenti e volontari/e ha accompagnato nel percorso gli studenti e le studentesse, facilitando l'esplorazione dei contenuti e la loro applicazione durante le attività proposte.

In piattaforma, "Rifletti" è stata strutturata in singole tile, ognuna collegata ad una o più competenze di cittadinanza.



### Unità "Comunicare: comprendere messaggi"

La classe è sembrata molto entusiasta dell'attività, in quanto quella dell'**ascolto attivo** è una tematica che coinvolge tutti, sia in un verso sia nell'altro. Il laboratorio, infatti, ha interrogato i ragazzi sia su quanto siano attivi nell'ascolto durante qualunque discussione/dibattito/confronto sia con i loro pari sia con persone adulte (famiglia, insegnanti...) sia su quanto si sentano ascoltati dai loro interlocutori.

*Pasquale*

### Unità "Comunicare: rappresentare"

Quest'attività è stata importante perché ha permesso loro di esprimersi, **lavorare in gruppo**, svolgere attività pratiche. I ragazzi non sono abituati a fare dibattiti. È stato impegnativo, ma è stato bello vedere nascere un confronto.

*Giusiana*

### Unità "Collaborare e partecipare"

I ragazzi sono giunti a conclusioni importanti: l'attività ha dimostrato che in contesti democratici dove ci si confronta prima di prendere delle decisioni, è importante la **cooperazione** e la **collaborazione** affinché si giunga ad una soluzione equa per tutti, determinata mediando le esigenze di tutti. A tal fine, è essenziale soprattutto l'**ascolto attivo**.

*Anna Maria*







### Unità “Acquisire e interpretare l’informazione; Individuare collegamenti e relazioni”

La metodologia è risultata pienamente efficace e coinvolgente. Con il gioco si apprende sempre meglio, a mio parere. Tutti hanno **raggiunto gli obiettivi** preposti, anche se in modi e tempi diversi.

Salvatore

### Unità “Agire in modo autonomo e responsabile”

Durante l’attività laboratoriale sono state osservate l’**interazione positiva**, la **collaborazione** e l’**ascolto reciproco** tra gli allievi che hanno portato ad agevolare lo sviluppo di progetti ben elaborati.

Le volontarie hanno rilevato delle caratteristiche importanti all’interno dei gruppi: **pianificazione, autogestione**, decisioni informate, **assunzione delle responsabilità**, coerenza di valori ed integrità di principi, rispetto verso gli altri, adattabilità, **apprendimento continuo, comunicazione efficace**, autoriflessione.

Valeria, Anna, Nadia, Antonella

### Unità “Comunicare: comprendere messaggi”

La metodologia proposta ha trovato riscontro, hanno **partecipato** tutti **attivamente**.

L’attività li ha fatti **ragionare**, fare e porsi delle domande. Ha portato ad approfondire il tema dei pregiudizi, della convenienza o delle scelte di comodo. Si sono dimostrati maturi e coinvolti negli argomenti e noi volontari ci siamo sentiti parte attiva di questo gioco, della discussione e non parti terze.

Adriana





### Unità “Progettare; Risolvere problemi; Imparare ad imparare”

I ragazzi hanno mostrato un approccio più maturo rispetto ai laboratori precedenti, evidenziando maggiore **attenzione, concentrazione e capacità di confronto**. Durante il role playing è stato possibile osservare come i ragazzi abbiano preso in considerazione diversi aspetti per la **realizzazione di un progetto** (ad esempio il budget) e di come abbiano migliorato la capacità comunicativa dando più spazio al confronto che allo scontro.

*Dolores*

### Unità “Comunicare: rappresentare”

L'attività è pensata per stimolare il **pensiero critico** e la capacità di argomentare e comunicare oralmente al fine di **conoscere le caratteristiche dello stile assertivo**. Permette al tempo stesso di **riflettere su posizioni discordanti**. L'attività ha portato gli alunni a mettersi in gioco, a dimostrare un sentimento di “membership” al gruppo. Il **sentimento di appartenenza** ha facilitato le interazioni fra i partecipanti definendo informalmente i **diritti** e le **responsabilità** di ognuno rispetto agli altri. In quest'atmosfera gli allievi, sentendosi accolti, compresi e sostenuti dal gruppo-classe hanno sviluppato i loro talenti senza timore di sbagliare.

*Valeria*





## Fase 2

### Immagina:

le classi sono state impegnate in laboratori dedicati all'analisi del territorio e all'ideazione di iniziative di innovazione sociale.

Le attività sono state progettate per stimolare creatività, pensiero logico e divergente, invitando i/le partecipanti a concepire soluzioni per affrontare problemi del loro territorio, da collegare agli Obiettivi dell'Agenda 2030. Anche in questa fase, i/le docenti, i volontari e le volontarie hanno svolto un ruolo di supporto, accompagnando gli studenti e le studentesse nella trasformazione delle idee in proposte concrete.



“

#### Fase 2 - Immagina

I ragazzi si sono resi conto che, nel loro quartiere, il problema principale è che tutti pretendono qualcosa (ma non sanno nemmeno loro cosa), lo pretendono dagli altri, come se fosse cosa dovuta, e soprattutto nessuno è disposto a fornire il proprio **contributo civico**.

Penso, spero, che i ragazzi abbiano capito che nei loro piccoli gesti, un brutto quartiere può migliorare. Con tutto il cuore mi auguro che questa magnifica esperienza che li ha costretti a farsi un'analisi di coscienza possa essere trasmessa anche a casa.

Dai piccoli gesti nascono grandi cose.

Giuseppina

”

## Fase 3

### Progetta:

le classi si sono dedicate alla finitura progettuale delle iniziative di innovazione sociale e territoriale ideate nella fase precedente.

Il lavoro, svolto in gruppi, si è concentrato sulla definizione pratica dei progetti, dalle strategie operative alla valutazione delle risorse necessarie.

I/le docenti, i volontari e le volontarie hanno continuato a facilitare il processo, fornendo feedback e orientamento per assicurare che le idee potessero tradursi in progetti realizzabili e d'impatto sociale.

Alla fine della fase, sono state elaborate e caricate in piattaforma 20 idee di innovazione sociale.

Tramite una votazione online, gli studenti e le studentesse hanno potuto indicare la loro preferita: 4 sono state le più votate, 2 a pari merito.

“

#### Fase 3 - Progetta

La scuola dovrebbe essere il luogo dove far nascere tante esperienze utili a sviluppare competenze per la vita.

Questo progetto con le sue metodologie attive dà un senso al **lavoro di gruppo**, alle azioni solidali e all'**ascolto dei bisogni** del territorio.

È un'occasione di crescita.

*Fabrizia*

Alcune allieve durante l'ultima parte dell'incontro si sono proposte di svolgere attività di volontariato finalizzato ad allestire e gestire un campo estivo all'interno degli spazi pubblici della villa comunale.

Sono state avanzate diverse idee con una sommaria analisi di costi-benefici e relative difficoltà operative e burocratiche.

Per il ritorno alla sede succursale i discenti hanno scelto il percorso stradale che attraversa la villa comunale sostando diversi minuti per discutere e **comprendere la fattibilità** della loro proposta.

*Tommasina*

”



# I progetti



## PROGETTI VINCITORI

### TITOLO

### DESCRIZIONE PROGETTO

### GRUPPO DI LAVORO

#### VOCABULARY VOYAGE

Organizzare laboratori didattici rivolti ai bambini di 6-10 anni del quartiere per favorire l'apprendimento delle lingue straniere.

Team 1 - Classe III G del Liceo "Virgilio" di Pozzuoli

#### SPRITZZIAMO DI GIOIA

Organizzare un incontro mensile nella villa comunale con tornei di carte, balli di gruppo e intrattenimento per favorire la socialità tra le diverse generazioni.

Team 4 - Classe 4 ASS dell'Istituto d'Istruzione Superiore "Don Geremia Piscopo" di Arzano

#### ABBASC 'O PUORT

Organizzare e promuovere una sagra annuale di laboratori di cucina per valorizzare i prodotti tipici delle tradizioni gastronomiche del territorio legati al mare.

Team 3 - Classe III G del Liceo "Virgilio" di Pozzuoli

#### È L'ORA DELLO SPORT

Organizzare lezioni di yoga e pilates nell'area fitness della villa comunale per favorire il benessere psicofisico della popolazione locale.

Team 1 - Classi 3 ASS e 4 ASS dell'Istituto d'Istruzione Superiore "Don Geremia Piscopo" di Arzano

## ALTRI PROGETTI

### TITOLO

### DESCRIZIONE PROGETTO

### GRUPPO DI LAVORO

#### A PASSO DI DANZA

Organizzare corsi di danza leggera e balli di gruppi per favorire l'inclusione degli anziani.

Team 3 - Classe 3 ASS dell'Istituto d'Istruzione Superiore "Don Geremia Piscopo" di Arzano

#### VILLA DOMI

Rigenerare gli spazi di Villa Domi con la realizzazione di aree dedicate allo sport, alla socializzazione e alla fruizione culturale.

Team 2 - Classe 3 L del Liceo "Salvatore Di Giacomo" di San Sebastiano al Vesuvio

#### GREEN LIBRARY

Creazione nella scuola di uno spazio-biblioteca da utilizzare anche come aula lettura/studio in cui installare un giardino verticale al fine di favorire la purificazione dell'aria e il benessere psicofisico.

Team 1 - Classe 3 A Grafica dell'Istituto Superiore "Carlo Alberto dalla Chiesa" di Afragola

#### UN AUTOBUS PER TUTTI

Realizzare una campagna di sensibilizzazione e di pressione verso il Comune per migliorare la mobilità urbana con soluzioni in grado di ridurre le emissioni di CO2.

Team 2 - Classe 3 A Robotica dell'Istituto Superiore "Carlo Alberto dalla Chiesa" di Afragola

#### FUTURO SOSTENIBILE

Organizzare campagne di sensibilizzazione sulla raccolta differenziata ed attività di rigenerazione di spazi verdi al fine di migliorare la qualità della vita in città, favorire la fruizione ai disabili delle aree pubbliche e implementare la mobilità sostenibile.

Team 1 - Classe 3 A C.A.T. dell'Istituto di Istruzione Superiore "Masullo-Theti" di Nola

**TITOLO****DESCRIZIONE PROGETTO****GRUPPO DI LAVORO****BIKE SHARING**

Istituire un sistema di bike sharing al fine di migliorare la qualità dell'aria e ridurre il traffico urbano.

Team 2 - Classe 3 A C.A.T. dell'Istituto di Istruzione Superiore "Masullo-Theti" di Nola

**LABORATORI DI FUTURO  
DESIDERABILE**

Realizzare nella scuola un ciclo di laboratori aperti alla città per sensibilizzare sulla sostenibilità, riciclo, riuso, fornendo strumenti per immaginare scenari futuri auspicabili.

Team 2 - Classe 3 A Grafica dell'Istituto Superiore "Carlo Alberto dalla Chiesa" di Afragola

**LAND ART**

Realizzare una serie di opere d'arte sulla tematica ambientale al fine di rigenerare e abbellire gli spazi dell'istituto scolastico.

Team 3 - Classe 3 A Grafica dell'Istituto Superiore "Carlo Alberto dalla Chiesa" di Afragola

**PERCORSO DI STUDI  
PERSONALIZZATO**

Sostenere il percorso scolastico degli studenti con un accompagnamento individualizzato extra curriculare.

Team 3 - Classe 3 L del Liceo "Salvatore Di Giacomo" di San Sebastiano al Vesuvio

**LES GRILLONS PARLANTS**

Realizzare percorsi guidati animati dagli studenti per promuovere la conoscenza del patrimonio storico e archeologico del parco comunale di "Villa Avellino".

Team 2 - Classe III G del Liceo "Virgilio" di Pozzuoli

**SERRABOT**

Realizzare all'interno della scuola una serra per l'orticoltura e floricoltura con l'utilizzo di tecnologie domotiche.

Team 1 - Classe 3 A Robotica dell'Istituto Superiore "Carlo Alberto dalla Chiesa" di Afragola

## TITOLO

## DESCRIZIONE PROGETTO

## GRUPPO DI LAVORO

### MOMENTI COLORATI

Organizzare nei fine settimana laboratori di yoga per mamme e bambini, corsi di psicomotricità e di pet therapy negli spazi della Villa comunale.

Team 2 - Classi 3 ASS e 4 ASS dell'Istituto d'Istruzione Superiore "Don Geremia Piscopo" di Arzano

### STUDIAMO ALL'ARIA APERTA

Attrezzare uno spazio esterno della scuola dove poter realizzare lezioni all'aria aperta così da favorire l'apprendimento e il benessere psicofisico degli studenti e delle studentesse.

Team 3 - Classe 3 A Robotica dell'Istituto Superiore "Carlo Alberto dalla Chiesa" di Afragola

### LINEA SU-13

Ridisegnare il percorso della linea suburbana del bus 13 per favorire la mobilità degli studenti, e non solo, dei Comuni dell'area con l'utilizzo di autobus ibridi.

Team 1 - Classe 3 L del Liceo "Salvatore Di Giacomo" di San Sebastiano al Vesuvio

### AIUTA LA TUA TERRA A RINASCERE

Rigenerare un'area verde della scuola grazie alla realizzazione di un orto didattico e la creazione di spazi di socializzazione.

Team 1 - Classe 3 B Grafica dell'Istituto Superiore "Carlo Alberto dalla Chiesa" di Afragola

### AGRICOLTURA SOSTENIBILE

Promuovere forme di agricoltura sostenibile per migliorare la qualità dei cibi e una alimentazione sana.

Team 3 - Classe 3 A C.A.T. dell'Istituto di Istruzione Superiore "Masullo-Theti" di Nola



# Hackathon

Al termine dell'intero percorso, le classi sono state coinvolte in un hackathon finalizzato a sviluppare le quattro idee più votate nella fase precedente. È stato realizzato in occasione della Giornata del Volontariato organizzata da CSV Napoli presso l'Università Federico II di Napoli e ha consentito ai/alle partecipanti di agire ancora una volta molte delle abilità e delle competenze acquisite/orchestrate durante il percorso di *Le uChronicles E-Vol*. Per favorire un maggiore coinvolgimento e rendere significativa l'esperienza, l'hackathon è stato ambientato nella città di "Hackat'Ville", uno spazio urbano immaginifico che rappresentava metaforicamente la città di Napoli e si caratterizzava in una piazza centrale e tre rioni differenti, ognuno collegato ad

un gruppo di lavoro. Al fine di conferire una dimensione immersiva all'attività, gli spazi di lavoro sono stati allestiti con stampe di grande formato ricreando scenograficamente la distribuzione geografica della città, identificando lo spazio dei rioni e della piazza arricchiti da mappe, totem narrativi, segnaletica e indicazioni toponomastiche.

Gruppi di studenti e studentesse, eterogenei per istituti di provenienza, hanno popolato ciascuno dei rioni e sono stati distribuiti in piccoli gruppi di lavoro (i quartieri di Hackat'Ville). Ogni quartiere corrispondeva ad un tavolo attorno al quale studenti e studentesse hanno lavorato con l'ausilio di un kit costituito da una tovaglia di

facilitazione e da una serie di schede che li hanno guidati nel processo. Ad ogni rione è stato assegnato il compito di definire l'analisi di una delle idee progetto più votate.



## Hackathon

È stato molto positivo vivere la giornata dell'Hackathon in presenza, tutti insieme. Gli studenti, infatti, hanno avuto l'opportunità di incontrare anche altre realtà oltre la loro e **conoscere diversi modi di lavorare e collaborare.**

Pasquale



Il lavoro all'interno dei rioni si è svolto secondo un timing ben definito.

- La prima fase si è concentrata sulla definizione degli obiettivi specifici dell'idea progetto, rispondendo ad alcune domande guida indicate su una tovaglia di facilitazione e compilando apposite schede di lavoro.
- La seconda sessione ha visto i/le partecipanti individuare i beneficiari dell'iniziativa proposta, analizzando le loro caratteristiche e le loro aspettative.
- Nella terza fase i gruppi si sono concentrati sulle attività necessarie per realizzare concretamente gli obiettivi individuati, cercando di articolare azioni fattibili e misurabili.
- La quarta sessione ha riguardato l'elaborazione di strategie di marketing sociale e raccolta fondi, con l'obiettivo di collegare il progetto a partner e

stakeholder in grado di supportarne la realizzazione.

Al termine delle quattro fasi, i gruppi hanno presentato i risultati in una plenaria finale, condividendo le idee sviluppate durante la giornata e presentando le priorità emerse.



“

### Hackathon

L'Hackathon è stata un'esperienza unica per gli studenti che hanno potuto **confrontarsi** con altri ragazzi e ragionare sul loro impegno. Secondo me è stata un'esperienza altamente formativa per i discenti.

Assunta

”

# Hackatat'Ville



# ABBASC'O PUORT



## TITOLO

**ABBASC 'O PUORT**

## GRUPPO DI LAVORO

**Team 3 -**

**Classe III G del Liceo  
"Virgilio" di Pozzuoli**

## OBIETTIVI SPECIFICI

- Rigenerare uno spazio cittadino restituendone la fruibilità alla comunità locale
- Favorire il recupero del patrimonio immateriale (storie, tradizioni, folclore) che caratterizza il quartiere con particolare attenzione ai prodotti e piatti tipici
- Favorire la socialità con attenzione ai bambini e disabili
- Incrementare la partecipazione dei cittadini e dei visitatori a eventi legati alle tradizioni locali

## BENEFICIARI

- Abitanti del quartiere
- Turisti e visitatori
- Bambini
- Disabili

## ATTIVITÀ DA REALIZZARE

- Rigenerazione di uno spazio cittadino abbandonato
- Organizzazione di un festival di quartiere con: laboratori di cucina per bambini; esibizioni musicali degli studenti
- Realizzazione di itinerari turistici cittadini guidati dagli studenti
- Realizzazione di un archivio della memoria del quartiere del patrimonio immateriale attraverso interviste realizzate dagli studenti ad anziani e abitanti del quartiere
- App multilingue per promuovere la conoscenza di tradizioni culinarie e ricette tipiche del territorio
- Attività di sensibilizzazione per promuovere la mobilità sostenibile

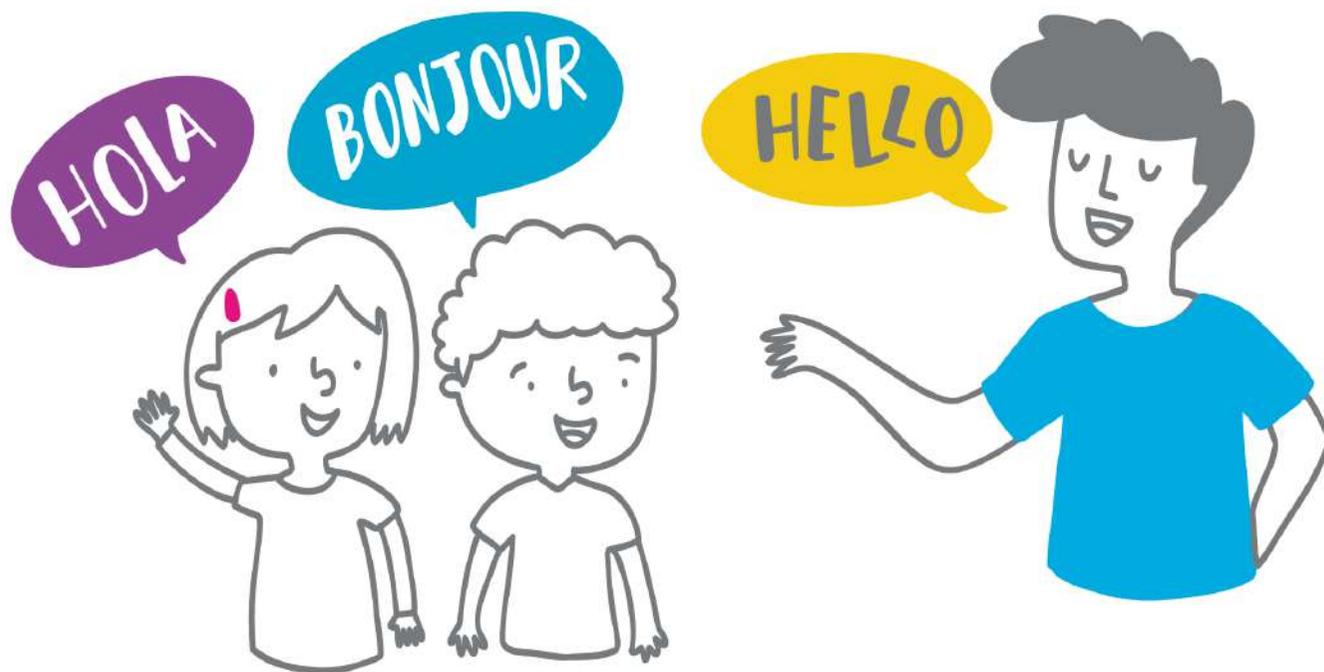
## STAKEHOLDER E PARTNER

- Scuole del territorio
- Associazioni di categoria (ristoratori)
- Pro loco
- Circoli pensionati
- Parrocchie
- Amministrazione comunale

## MARKETING SOCIALE

- Raccolta fondi diretta presso le diverse realtà imprenditoriali presenti sul territorio
- Campagna crowdfunding nelle scuole
- Lotteria presso le parrocchie e associazioni del territorio
- Richiesta di contributi pubblici alle amministrazioni locali
- Promozione dell'iniziativa attraverso la distribuzione di volantini porta a porta, utilizzo dei canali social e siti web delle scuole e del Comune, tv e stampa locale

# VOCABULARY VOYAGE



## TITOLO

**VOCABULARY VOYAGE**

## GRUPPO DI LAVORO

**Team 1 -  
Classe III G del Liceo  
“Virgilio” di Pozzuoli**

## OBIETTIVI SPECIFICI

- Favorire lo sviluppo culturale e l'apprendimento di diverse materie attraverso laboratori tenuti da studenti delle classi del triennio ai bambini delle scuole primarie del territorio
- Facilitare la crescita e il benessere del bambino
- Offrire un servizio di supporto alle famiglie di bambini in età compresa fra 6 e 10 anni

## BENEFICIARI

- I bambini in età compresa fra i 6 e 10 anni.
- Le famiglie dei beneficiari diretti
- Gli stessi studentesse e studenti che potranno beneficiare della formazione e della conoscenza del mondo del volontariato grazie al «service learning»

## ATTIVITÀ DA REALIZZARE

- Formazione da parte di esperti rivolta a studentesse e studenti su: analisi dei fabbisogni didattici e di apprendimento; personalizzazione degli interventi elementi di psicologia e pedagogia; apprendimento collaborativo; game-based learning e gamification; gestione della comunicazione e della relazione; attivazione e gestione dei gruppi (altre tematiche potranno essere concordate tra gli esperti e le studentesse e gli studenti in base alle attività da svolgere)
- Adattamento e abbellimento delle sedi dove svolgere le attività nel rispetto delle caratteristiche e delle esigenze degli/delle beneficiari/e
- Svolgimento di attività ludiche e ricreative (giochi da tavoli, flashcards, letture in lingua straniera, visione di video o brevi cartoni animati) in lingua straniera (inglese, francese, spagnolo) per bambini delle scuole primarie tenute da studentesse e studenti
- Doposcuola destinato a bambini e bambine impossibilitati/e a ricevere sostegno a pagamento
- Svolgimento di laboratori di informatica con approccio ludico
- Realizzazione di laboratori teatrali anche in lingua straniera

## STAKEHOLDER E PARTNER

- Il Comune per il gratuito patrocinio e per l'eventuale fruizione di ambienti in cui svolgere i laboratori
- L'istituto scolastico dove svolgere la formazione e l'eventuale fruizione di ambienti in cui realizzare i laboratori per bambini e bambine
- Formatori e docenti per l'erogazione della formazione
- Le associazioni del territorio per la pubblicizzazione del progetto, la formazione, il sostegno all'organizzazione delle attività e l'eventuale messa a disposizione delle sedi
- La biblioteca e le librerie della città per la pubblicizzazione delle attività ed il coinvolgimento di persone interessate a dare una mano a vario titolo

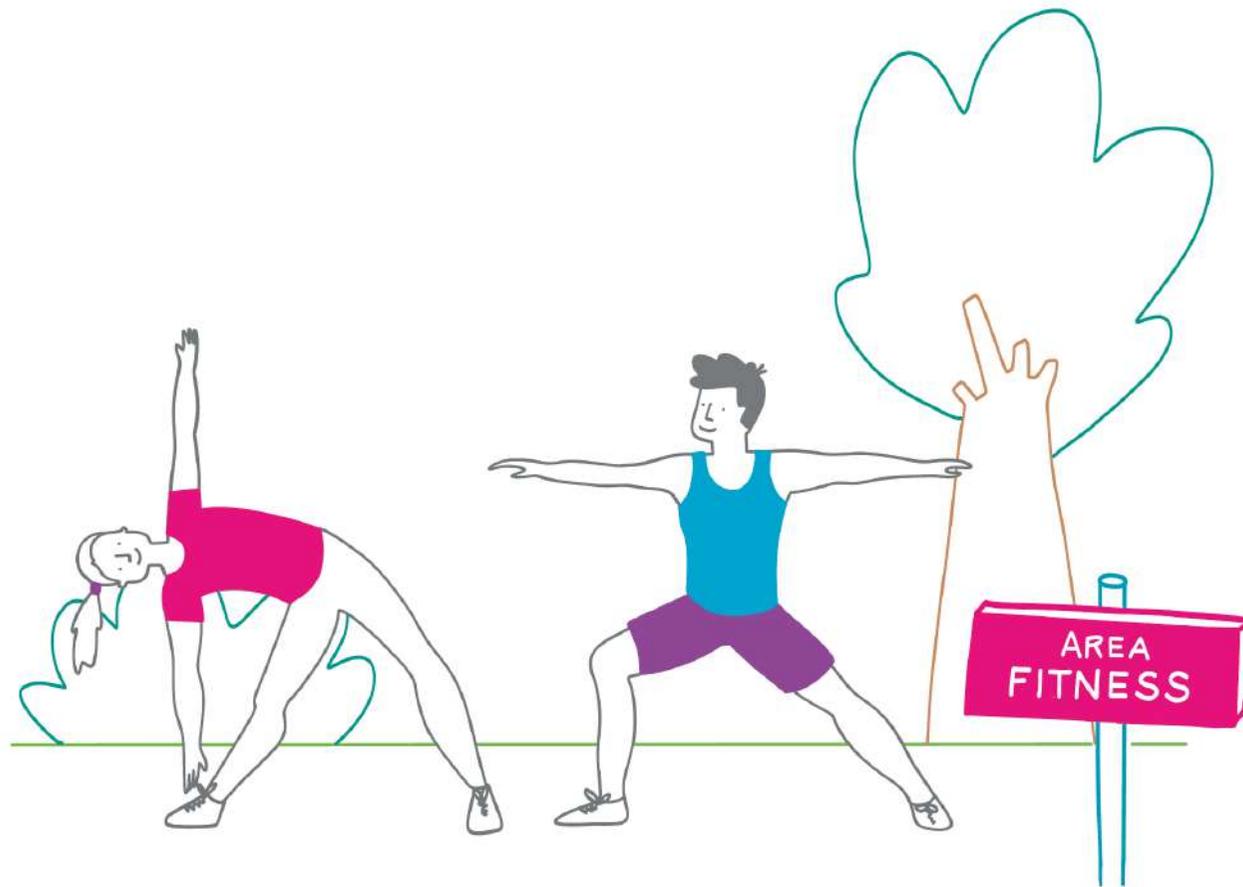
## MARKETING SOCIALE

- Manifesti, flyer e altro materiale pubblicitario
- Sito istituzionale dell'istituto scolastico, del Comune e dei partners
- Utilizzo dei social di tutti gli stakeholders del progetto

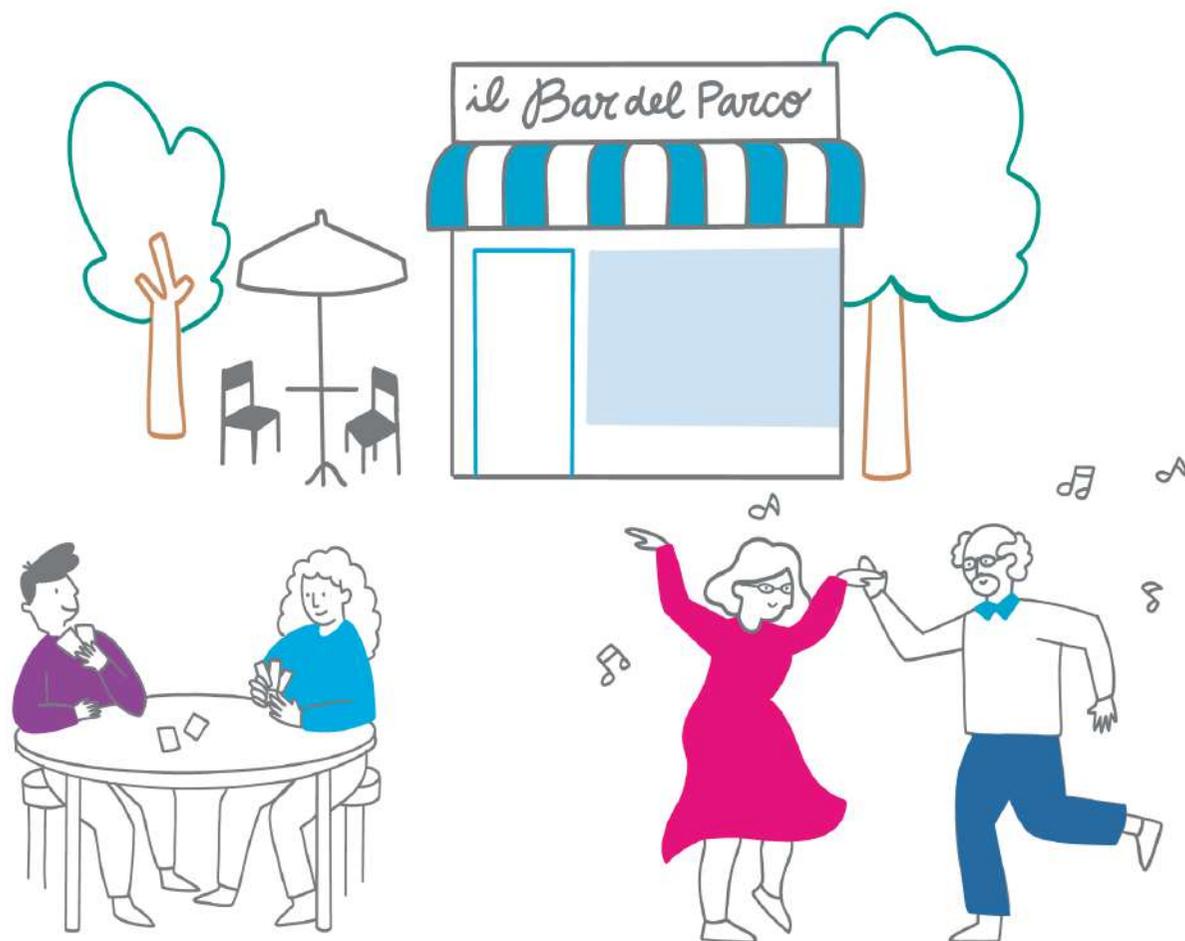
## TEMPISTICA

- Formazione iniziale con gli esperti, che continueranno a offrire un tutoraggio alle studentesse e agli studenti durante il periodo di svolgimento delle attività
- Pubblicizzazione del progetto
- Calendarizzazione delle attività in base alle adesioni e alle esigenze degli/delle utenti e dei/delle «docenti in erba»
- Adattamento delle sedi
- Realizzazione dei laboratori e del doposcuola in una struttura al chiuso nei mesi invernali e in un'area all'aperto durante i mesi estivi

# È L'ORA DELLO SPORT



# SPRITZZIAMO DI GIOIA



## TITOLO

**SPRITZIAMO DI GIOIA:  
È L'ORA DELLO SPORT**

## GRUPPI DI LAVORO

**Team 4**

**Classe 4 ASS**

**dell'Istituto d'Istruzione  
Superiore "Don Geremia  
Piscopo" di Arzano**

**Team 1**

**Classi 3 ASS e 4 ASS**

**dell'Istituto d'Istruzione  
Superiore "Don Geremia  
Piscopo" di Arzano**

## OBIETTIVI SPECIFICI

- Favorire la socializzazione e l'aggregazione intergenerazionale tra bambini, adulti e anziani
- Promuovere il benessere psicofisico attraverso attività sportive all'aperto e giochi di gruppo
- Offrire un calendario mensile di eventi che alterni attività ludiche e sportive per incentivare la partecipazione e l'utilizzo degli spazi pubblici in modo sano e costruttivo

## BENEFICIARI

- I frequentatori della villa, dai bambini agli anziani, che parteciperanno agli eventi di svago e benessere
- Le persone che desiderano migliorare il proprio benessere fisico ma non hanno accesso a palestre attrezzate, con offerta differenziata delle esperienze sulla base delle specifiche necessità, con uno sguardo attento alla possibile sovrapposizione di fasce d'età (quando possibile) per favorire la socializzazione fra diverse generazioni
- Studenti e studentesse delle scuole primarie, delle scuole medie di primo grado e secondarie, universitari e universitarie
- Coloro che cercano occasioni di socializzazione attraverso attività ricreative e sportive

## ATTIVITÀ DA REALIZZARE

Ogni mese verranno organizzate una serie di attività che integrano svago e benessere.

- Tornei di carte e giochi di società, balli di gruppo per favorire la socializzazione e il divertimento
- Dibattiti tematici su argomenti di interesse sociale e culturale
- Presentazione di libri, commento cinematografico o teatrale
- Lezioni di fitness, yoga e pilates all'aperto con istruttori qualificati per migliorare il benessere fisico dei partecipanti
- Spettacoli comici e intrattenimento per coinvolgere i frequentatori e creare un'atmosfera di allegria
- Eventi mensili combinati: ogni evento includerà sia attività fisiche che momenti ludici, così da bilanciare divertimento e cura del corpo

## STAKEHOLDER E PARTNER

- I frequentatori della villa, che parteciperanno attivamente agli eventi
- Istruttori volontari che offriranno gratuitamente lezioni di fitness, yoga e pilates
- Il personale e gli organizzatori dei tornei di carte e degli spettacoli di intrattenimento
- Il bar della villa, che fungerà da punto di riferimento e aggregazione durante gli eventi
- Collaborazione con tipografie locali per la produzione di materiale promozionale a costi ridotti
- Le parrocchie per il reperimento dei fondi e la pubblicizzazione delle attività

## MARKETING SOCIALE

- L'utilizzo dei canali social: Facebook, Instagram, Tik Tok
- L'utilizzo di volantini pubblicitari, avendo a disposizione una tipografia con costi ridotti
- Aperitivo inaugurale offerto dello staff

## TEMPISTICA

- Calendarizzazione stagionale continua dell'offerta dei momenti aggregativi e delle attività

LE UCHRONICLES  
E-Vol



MIGLIORARE  
il BENESSERE  
PSICO-FISICO



FELICITA'  
del QUARTIERE



DIFFONDERE  
LA CULTURA  
CULINARIA e  
LE TRADIZIONI



NISCI 1 NASCE  
'MPARAT



2 CUORI e UN RIONE



RICOMINCIO  
da 3

APPRENDIMENTO  
COOPERATIVO

SVILUPPO CULTURALE...  
dei BAMBINI



# I protagonisti della comunità Le uChronicles E-Vol

Le uChronicles E-Vol ha visto la partecipazione attiva di 200 persone, tra cui 176 studenti, 7 professori, 11 volontari e 6 membri dello staff di Mycro Working e di CSV Napoli. Ha attivato una collaborazione con 5 associazioni locali:

- ACLI Giovani Napoli
- Arzano 80022
- Legambiente Afragola
- Manitese Campania
- P.A.I.D.E.I.A.

Il progetto ha interessato 5 scuole distribuite in diverse aree della provincia di Napoli per un totale di 9 classi partecipanti:

- Istituto Superiore “Carlo Alberto Dalla Chiesa” di Afragola (classi 3A e 3B Grafica, 3A Robotica, 3A Manutenzione)
- Istituto d’Istruzione Superiore “Don Geremia

Piscopo” di Arzano (classi 3A e 4A Servizi per la Sanità e l’Assistenza Sociale)

- Istituto Superiore “Masullo - Theti” di Nola (classe 3A CAT)
- Polo Liceale “Salvatore Di Giacomo” di San Sebastiano al Vesuvio (classe 3L)
- Istituto Statale Magistrale “Virgilio” di Pozzuoli (classe 3M).

I contesti territoriali interessati, Afragola, Arzano, Nola, Pozzuoli e San Sebastiano al Vesuvio, hanno offerto una rappresentazione ampia e variegata delle realtà locali.

## PARTECIPANTI IN PIATTAFORMA

**176** studenti  
**7** professori  
**11** volontari  
**6** staff  
 (Mycro Working + CSV)



**5 ASSOCIAZIONI**



## CONTESTI TERRITORIALI

- Afragola
- Arzano
- Nola
- Pozzuoli
- San Sebastiano al Vesuvio

LE → UCHRONICLES  
E-Vol



**TOTALI 200**



**5 SCUOLE  
9 CLASSI**



# Risultati di apprendimento

«Risultati dell'apprendimento: descrizione di ciò che un discente conosce, capisce ed è in grado di realizzare al termine di un processo di apprendimento; sono definiti in termini di conoscenze, abilità e responsabilità e autonomia.» (Raccomandazione del Consiglio Europeo n. 189/03 del 22 maggio 2017 sul quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente).

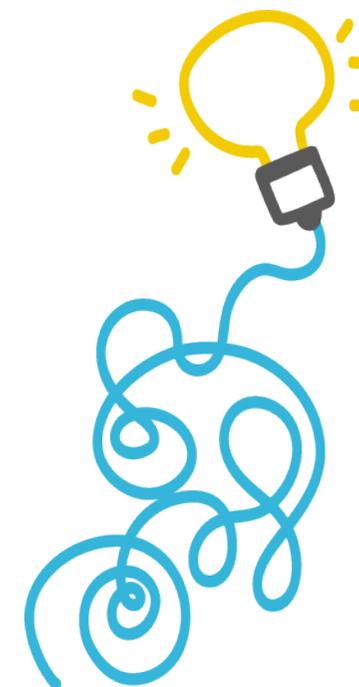
Le uChronicles E-Vol ha adottato il costrutto di competenza nella sua natura dinamica e generativa, propria di Guy Le Boterf. All'interno del progetto, la competenza è stata declinata come quel saper agire contestualizzato, caratterizzato da consapevolezza e da una duplice dimensione, sia individuale che sociale. Necessita di un esercizio

continuo ed efficace, una condivisione con l'altro ed un utilizzo situato e riflessivo.

Connettendo la agency (agentività) alla competenza così intesa, il progetto ha individuato tra i suoi obiettivi l'attivazione e la mobilitazione di attitudini e abilità cognitive, comunicative, relazionali e decisionali, utili all'analisi e alla gestione della complessità, alla cooperazione e alla risoluzione collettiva di problemi.

Le attività hanno mirato, tra l'altro, a far allenare lo spirito di osservazione, l'immedesimazione, la riflessione, il pensiero critico, creativo e laterale.

Ecco le parole dei protagonisti del progetto.



“La competenza è l'attivazione e la messa in opera unica di un mix di saperi e risorse per l'esecuzione di attività efficaci.”

Guy Le Boterf

## DOCENTI



Le attività proposte sono state tutte ben progettate e ben articolate. Con le modalità (di gioco) proposte, non sono mai risultate noiose e/o pesanti da presentare agli studenti e realizzarle. Si è cercato e, in molti casi si è anche ottenuto, di sviluppare capacità di **problem solving**, il lavoro di squadra, la capacità di presentazione e **comunicazione efficace**, oltre alla responsabilità personale e alla gestione del tempo.

Posso affermare che la classe ha compreso che **lavorare in un gruppo** per raggiungere un obiettivo comune e desiderabile, ha come prerogativa fondamentale la **collaborazione**, vista come un'attiva relazione sinergica tra i soggetti coinvolti per ottenere risultati migliori rispetto a quelli che si potrebbero raggiungere individualmente, perché la condivisione di risorse, idee e motivazioni mette in connessione conoscenze, abilità e competenze per risolvere al meglio problemi.

*Pasquale*

I punti di forza del progetto sono sicuramente lo sviluppo del **pensiero critico**, l'importanza di **lavorare in gruppo**, la sensibilizzazione al territorio in cui si vive, il **confronto** con i propri pari e successivamente con i cittadini.

Le attività cooperative, le challenge e l'utilizzo di una piattaforma digitale hanno stimolato e catturato l'attenzione.

Le attività nel digitale affascinano sempre gli alunni. Sono più propensi allo studio attraverso video, quiz e giochi.

Le challenge hanno sviluppato una **sana competizione** e soprattutto un grande impegno da parte degli studenti.

Facendo un sunto dall'inizio alla fine del percorso posso con certezza affermare che c'è stata una crescita emotiva.

Durante le prime attività era difficile coinvolgerli, erano sempre presi dai loro smartphone, distratti e persi nel loro mondo. Dopo, invece, erano contenti di svolgere le attività, partecipavano attivamente e non usavano più i cellulari.

*Assunta*



“

È stato un percorso ricco di contenuti e di attività laboratoriali. I contenuti formativi sono stati preziosissimi affinché potessimo sviluppare le lezioni sulle diverse competenze di cittadinanza. Le capacità attivate sono state sicuramente la **collaborazione** e la **sana competizione**. I ragazzi si sono messi in gioco.

Si sono resi conto dell'importanza del **dialogo** e della collaborazione quando si organizza qualsiasi evento e/o iniziativa, che ognuno deve dare il suo parere in modo costruttivo e che bisogna essere realisti. Hanno **partecipato attivamente** scoprendo caratteristiche dei propri compagni che prima non conoscevano.

È stato un progetto che ha lasciato qualcosa anche a me, mi ha permesso di conoscere meglio i ragazzi con i quali lavoro tutti i giorni.

Grazie.

Alessandra

Tra i punti di forza del progetto vi sono certamente gli interventi teorico-riflessivi sulle competenze di cittadinanza presentate e monitorate, la riflessione sulla **comunicazione efficace** ed **empatica**, l'iniziazione degli studenti agli **strumenti** e agli **attori** tipici della **progettazione sociale**.

Le metodologie connesse alla struttura delle attività si propongono di sviluppare la **creatività** e l'**immaginazione**, la capacità di **lavorare con gli altri** in **maniera costruttiva**, comunicare efficacemente con gli altri, lavorare in maniera collaborativa e in gruppo, **motivare** gli altri e **valorizzare** le proprie idee, **riflettere** su se stessi ed individuare le proprie **attitudini**.

L'esperienza in piattaforma ha usufruito di un ambiente performante in quanto vi è una immediata restituzione dei feedback e una fruibilità dei contenuti h24 da qualsiasi luogo.

Gennaro

Le metodologie e gli strumenti sono stati coinvolgenti, motivanti e stimolanti. Le attività hanno permesso di attivare maggiormente lo **spirito di osservazione**, l'**immaginazione**, lo **spirito creativo**, la capacità di **analisi delle informazioni**. Gli alunni hanno compreso che è importante **collegare le informazioni** tra di loro per giungere alla soluzione, perché spesso una parola detta anche a caso da un alunno permette a qualche altro di avere l'input per arrivare insieme alla soluzione.

Giuseppina

”



## VOLONTARI E VOLONTARIE

“

Le metodologie e gli strumenti del progetto hanno mirato ad attivare le competenze di cittadinanza, che sono fondamentali e spesso trascurate a scuola. Con una sinergia istituzionale potrebbe esserci un risvolto concreto dei progetti dei ragazzi. Si potrebbe chiedere, per esempio, alle amministrazioni/associazioni locali di fornire piccoli **problemi da risolvere** e chiedere ai ragazzi idee per risolverli, premiando i progetti migliori e che le amministrazioni ritengono più realizzabili.

*Francesco*

Nonostante le difficoltà riscontrate, sono sicura che questo percorso abbia aiutato molto i ragazzi ad entrare in un'ottica di **collaborazione** e **condivisione**, abbandonando il loro iniziale individualismo. Durante il percorso ho notato un significativo miglioramento nella capacità di **esaminare le situazioni e trarne conclusioni**. Gli studenti hanno centrato il tema delle disuguaglianze sociali e, analizzandolo, hanno compreso quanto ciascun individuo possa sentirsi isolato nel momento in cui gli altri sono “più avanti”. Sicuramente ci sono aspetti da migliorare, come la mediazione delle idee, ma almeno i ragazzi hanno imparato a dare **ascolto alle opinioni altrui**, a **rispettarle**, a prendere anche spunto da esse, sottolineando l'importanza dell'**empatia** e della collaborazione.

*Anna Maria*

”

“

Le attività hanno permesso di evidenziare l'importanza della **collaborazione** e della **partecipazione attiva** dei membri anche all'interno di contesti piccoli come quelli della classe.

I ragazzi hanno messo in evidenza come ci siano difficoltà di comunicazione (fondamentalmente tutti vogliono essere ascoltati ma nessuno ascolta realmente) e come tali difficoltà costituiscano un ostacolo per la collaborazione e la **risoluzione costruttiva** di eventuali **problematiche**.

Tutti abbiamo bisogno di comprendere quanto sia importante **comunicare in maniera efficace** tenendo in considerazione e rispettando chi abbiamo di fronte, indipendentemente dall'età. Questa non è solo una sfida per i ragazzi, ma lo è anche e forse soprattutto per noi adulti.

*Dolores*

Affrontare le attività, realizzate seguendo i principi del Cooperative Learning, ha permesso agli allievi di migliorare le proprie competenze pro sociali quali la **collaborazione**, l'**interazione positiva**, l'**ascolto reciproco** e l'argomentazione delle proprie scelte.

Le metodologie proposte hanno consentito il potenziamento di competenze molto importanti per la vita relazionale: l'**empatia**, il sapersi mettere nei panni dell'altro, il **saper individuare** i messaggi di **disagio** o le richieste d'aiuto, il **rispetto** delle posizioni altrui aiutano a prendere contatto con le proprie emozioni e a esprimerle.

Gli allievi hanno dimostrato una grande **responsabilità sociale**, andando a considerare gli impatti sociali ed economici delle loro proposte e hanno agito in modo etico per contribuire al benessere della società.

*Valeria*

”

## STUDENTI E STUDENTESSE

“

L'attività che mi ha coinvolta maggiormente è stata quella in cui dovevamo **trovare tutti insieme delle soluzioni** per salvare una città dallo spopolamento. Ognuno ha proposto le sue idee e poi le abbiamo fatte **convergere** in un solo pensiero.

*Beatrice*

Mi piace questo progetto perché prevede che tutte le attività si svolgano in gruppo. Sprona allo **spirito collaborativo, al sostegno reciproco e al confronto di idee**. Ci fa aprire a opinioni diverse dalle nostre.

*Matteo*

Ciò che mi ha sorpreso del progetto è poter sviluppare il **pensiero laterale**, la **creatività** e il **problem solving**. Ho conosciuto meglio i miei compagni. Questo progetto favorisce l'intesa.

*Domenico*

Di questo progetto mi è piaciuto soprattutto l'approccio perché attraverso il gioco ho **appreso** e **riflettuto** molto. Ho **interagito** con i compagni di classe in maniera diversa dal solito. Con le attività proposte **si impara a mettere da parte quell'istinto all'egoismo** che secondo me tutti abbiamo.

*Katia*

”

# Feedback

Durante l'intero percorso, docenti e volontari/e hanno potuto fornire feedback costanti delle attività realizzate attraverso lo strumento "Diari di bordo".

Nelle pagine precedenti ne sono stati riportati alcuni stralci.

Al termine del progetto, è stato somministrato un questionario di valutazione.

Ecco la media delle risposte su base decimale.

## NEL RISPETTO DELLE LINEE GUIDA PREVISTE DAL PCTO QUANTO IL PROGETTO È IN GRADO DI:

attivare e sviluppare negli studenti le 8 competenze chiave di cittadinanza

8,3/10



sollecitare la consapevolezza degli studenti sull'importanza di agire insieme per il cambiamento sociale

8,9/10



promuovere la collaborazione dello studente e del gruppo classe con le associazioni

9,4/10



stimolare un ruolo attivo dello studente nelle diverse fasi di realizzazione delle attività

8,1/10



## COME VALUTI I CONTENUTI FORMATIVI?

Correlazione dei contenuti formativi alle competenze

9,4/10



### COME VALUTI LE METODOLOGIE E GLI STRUMENTI?

Efficacia delle metodologie proposte all'interno del percorso

8,3/10

Efficacia degli strumenti proposti all'interno del percorso

8,6/10

### COME VALUTI L'ARTICOLAZIONE TEMPORALE DEL PERCORSO?

Adeguatezza dell'articolazione temporale del percorso rispetto alle attività previste dal calendario scolastico

5/10

### COME VALUTI L'ESPERIENZA IN PIATTAFORMA?

Accesso e fruibilità delle attività in piattaforma

7,5/10

### COME VALUTI L'HACKATHON?

L'Hackathon come esperienza di collaborazione e coprogettazione proposta al termine del percorso

8,6/10



In occasione di alcune attività laboratoriali, sono state realizzate interviste strutturate a studenti e studentesse. Nelle pagine precedenti ne sono stati riportati alcuni stralci.

Durante l'hackathon, sono state raccolte opinioni fra i/le partecipanti con l'ausilio di una scheda ideata ad hoc.

Di seguito, i risultati della raccolta dei feedback.

## FEEDBACK E OPINIONI SUL PROGETTO



LE  **UCHRONICLES**  
E-Vol

### LABORATORI IN AULA



### ESPERIENZA IN PIATTAFORMA



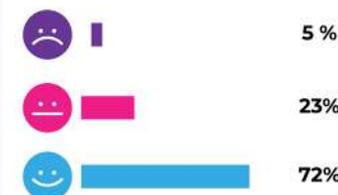
### QUIZ



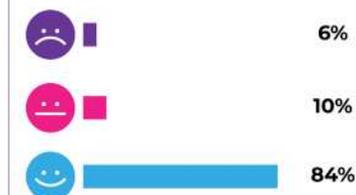
### MATERIALI DI APPRENDIMENTO E DI RIFLESSIONE



### STORYTELLING



### LAVORARE IN GRUPPO



### SUGGERIMENTI:

- più incontri con altre scuole
- più socialità
- migliorare accesso in piattaforma e le modalità di compilazione dei moduli



## Prossima edizione di Le uChronicles E-Vol

Dall'analisi di tali contributi e dall'osservazione costante dello staff organizzativo sono emersi elementi da migliorare, come la tempistica del progetto e la gestione della piattaforma. Nello specifico, i/le docenti hanno riportato la necessità di usufruire di più tempo per lo svolgimento di tutte le attività, la resistenza di alcuni/e allievi/e nel redigere il quaderno di riflessione nonché la difficoltà di accesso alla piattaforma nel caso in cui non si disponesse di un pc o di una connessione internet efficiente. Questi input sono stati utili alla ridefinizione e rimodulazione del percorso per le annualità future.

Di seguito le principali novità che caratterizzeranno la prossima edizione.

- Il progetto sarà distribuito su due annualità al fine di consentire una maggiore armonizzazione delle attività con il calendario scolastico, fornire un timing più ampio per il rilascio delle unità formative e per l'organizzazione dei laboratori.
- Le attività potranno essere incluse nell'UDA pluridisciplinare di Educazione Civica.
- Si modificheranno alcuni strumenti al fine di rendere più agevole la fruizione dei materiali in piattaforma.







## CSV NAPOLI



CSV Napoli, impegnato nella crescita del volontariato, promuove strumenti innovativi per educare alla comunità digitale, con l'obiettivo di generare risposte più efficaci in ambito educativo e nell'animazione territoriale.

Partendo dal contesto scolastico e dall'interazione con il volontariato, l'incontro con Mycro Working ETS ci ha guidati nel mondo di *Le uChronicles E-Vol*, dove l'idea di comunità digitale si arricchisce attraverso il **dialogo**, lo **scambio** e il confronto.

*Le uChronicles E-Vol* non solo ha affascinato e divertito, ma ha anche stimolato profonde riflessioni e favorito la crescita di tutti i soggetti coinvolti: alunni, docenti, volontari e operatori. Questo percorso non è stato privo di difficoltà: l'uso degli strumenti digitali ha rappresentato una sfida, con ostacoli diversi a seconda delle competenze e delle esperienze di ciascuno.

Tuttavia, proprio queste difficoltà hanno rafforzato la consapevolezza dell'importanza di proseguire insieme, con una **visione comune** che possa ridurre i divari digitali e favorire l'**inclusione**.

Siamo convinti che, continuando in questa direzione, possiamo contribuire a una società più attrezzata, consapevole e inclusiva.

L'esperienza ha mostrato come un grande gruppo possa **affrontare il cambiamento**, con docenti e volontari che hanno sperimentato nuovi strumenti e metodologie partecipative, mentre gli studenti hanno esplorato forme innovative di dialogo, sviluppando l'**ascolto attivo** e il **confronto costruttivo**.

È stato emozionante e gratificante vederli passare dall' "io" al "noi": scegliere di conoscersi meglio, **comprendere i propri compagni**, accogliere opinioni diverse dalle proprie e preferire il confronto allo scontro.

L'interazione spontanea con i docenti ha favorito il superamento dell'individualismo, rafforzando il senso di appartenenza e accrescendo la fiducia reciproca.

Questa esperienza rappresenta il primo di molti percorsi da intraprendere insieme.

Guardiamo al futuro con **entusiasmo**, consapevoli che ogni passo avanti nella costruzione di una comunità digitale e inclusiva è un contributo significativo verso un mondo più aperto e solidale.



Ottobre 2024 - A CURA DI



# LE UCHRONICLES

E-Vol

