

## **Progetto**

### **Co-progettazione e lavoro di squadra multidisciplinare nella scuola secondaria di secondo grado**

Destinatari: Alunni della scuola Secondaria di Secondo Grado (14-19 anni).

#### **Finalità educativa, didattica e formativa**

- **Educativa:** Sviluppare competenze trasversali quali il lavoro di squadra, il pensiero critico, la comunicazione efficace e la responsabilità sociale.
- **Didattica:** Integrare le conoscenze apprese nelle diverse discipline in progetti concreti, promuovendo un apprendimento significativo.
- **Formativa:** Preparare gli studenti al mondo del lavoro e agli studi futuri, attraverso l'acquisizione di competenze chiave e la capacità di applicare il sapere in contesti reali.

#### **Obiettivi**

##### **Generali**

- Favorire l'integrazione delle competenze disciplinari in un contesto reale e multidisciplinare.
- Promuovere lo sviluppo di soft skills attraverso il lavoro di gruppo e la co-progettazione.

##### **Specifici**

- Creare un progetto che risolva un problema concreto o risponda a un'esigenza reale della comunità scolastica o locale.
- Migliorare le capacità di ricerca, analisi e sintesi degli studenti.
- Sviluppare competenze digitali attraverso l'uso di strumenti online.

## Step e tempi per l'attuazione

- **Formazione delle squadre** (1 settimana): Creazione di team multidisciplinari basati su interessi e competenze.
- **Definizione del problema** (1 settimana): Identificazione di un problema o esigenza reale da affrontare.
- **Ricerca e ideazione** (2 settimane): Ricerca sul problema e brainstorming per le possibili soluzioni.
- **Progettazione** (3 settimane): Sviluppo di un progetto esecutivo con suddivisione dei compiti.
- **Realizzazione** (4 settimane): Lavoro pratico di costruzione del progetto, utilizzando strumenti online e offline.
- **Presentazione** (1 settimana): Presentazione del progetto alla comunità scolastica o locale.

## Strumenti e risorse

- **Online**: Piattaforme di collaborazione come Google Classroom, Trello per la gestione dei progetti, Canva per il design, e software specifici in base al progetto.
- **Offline**: Materiali didattici, laboratori scolastici, biblioteca, supporto di esperti esterni e mentorship da parte dei docenti dell'istituto scolastico.

## Modalità di Verifica e Tipologie di Valutazioni

- **Verifica continua**: Monitoraggio del lavoro di squadra, del processo decisionale e dell'impegno individuale.
- **Valutazione del prodotto finale**: Basata sui criteri di originalità, utilità, fattibilità e presentazione.
- **Autovalutazione e peer-valutazione**: Riflessione sugli obiettivi personali raggiunti e valutazione reciproca tra i membri del team.

## **Esempio di prodotto da realizzare: campagna di sensibilizzazione ambientale**

Creazione di una campagna multimediale per promuovere pratiche sostenibili all'interno e all'esterno della scuola. Il progetto può includere video informativi, poster digitali, un piano di comunicazione sui social media, e l'organizzazione di un evento informativo con la partecipazione di esperti e testimonial.