



IL VELLO D'ORO

Il Project Learning al servizio delle competenze per una didattica dell'Umanesimo.

“ La passione che fa crescere un progetto”

FALCONERI

Cashmere e filati naturali



SOMMARIO

Contesto

Obiettivi

Beneficiari

Funzionamento a regime

Attività - Classi Prime

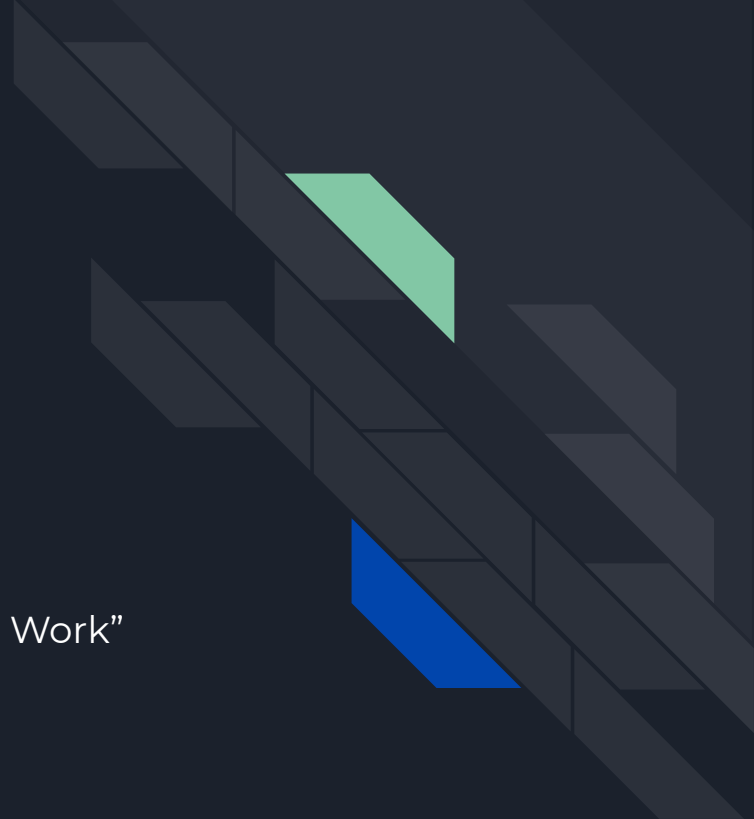
Attività - Classi Seconde

Attività - Classi Terze

Tempistica del progetto - Classi Prime

Tempistica del progetto - Classi Seconde

Competenze non cognitive per i partecipanti al “Project Work”





Contesto

1. L'orientamento è un processo di crescita globale dei giovani, trasversale alle discipline, che non si conclude al termine di un ciclo di studi. L'azione didattica deve mettere in grado l'alunno-persona ad elaborare un personale "progetto uomo", un vedersi nella e per la vita.
2. Non è quindi possibile "improvvisare" un orientamento formativo nella terza classe della Scuola Secondaria di Primo Grado.
3. L'acquisizione delle *Competenze chiave per l'apprendimento* è il frutto di un'adeguata didattica orientativa, che è volta alla crescita dello studente come persona e futuro cittadino e che sa superare la visione disciplinare per appassionare gli studenti e raggiungere un obiettivo attraverso l'interdisciplinarietà, come nella vita reale.
4. Per raggiungere questo obiettivo è di fondamentale importanza dialogare in un'ottica territoriale con gli attori economici e produttivi della realtà locale, per far percepire agli studenti che la scuola non può e non deve essere un mondo a sé stante, privo di concretezza e disgiunto dalla realtà.

Da queste quattro considerazioni è nato l'approccio dell'I.C. di Avio alla realtà FALCONERI s.r.l.

L'azienda ha risposto entusiasticamente, condividendo l'impianto generale ed offrendo la propria disponibilità ad azioni condivise.

FALCONERI è una realtà imprenditoriale leader a livello mondiale nella maglieria uomo/donna di alta qualità: inserita dal 2009 nella galassia Calzedonia, deve il proprio nome al noto geologo e naturalista scozzese Hugh Falconer. Conta più di 100 punti vendita monomarca nel mondo in 12 paesi con una rete di vendita estesa globalmente.



Obiettivi

- 01 Incontrare una realtà aziendale, capirne la struttura interna, l'organizzazione e la "mission": comprendere come la realtà di un'azienda sia un organismo complesso le cui sezioni convergono sinergicamente ad un obiettivo
- 02 Project Based Learning: lavorare per progetto per individuare e sviluppare competenze differenti - LEARNING BY DOING
- 03 Sapersi relazionare e comportare con soggetti esterni alla scuola in ambienti differenti



Obiettivi

- 04 Comprendere il ruolo e la funzione dell'azienda nel tessuto economico-sociale locale, cogliendo la connessione tra produzione locale e proiezione globale
- 05 Comprendere come l'approccio imprenditoriale si avvalga di abilità di "problem solving" anche sfruttando il pensiero divergente
- 06 Sviluppare il pensiero creativo solitamente poco coltivato nella didattica ordinaria
- 07 Conoscere le figure professionali presenti in azienda, le caratteristiche, le loro funzioni ed il percorso formativo seguito

Beneficiari

A REGIME:

Classi Prime : tutti gli studenti

Classi seconde: studenti selezionati

Classi terze: alcuni studenti coinvolti come Tutor
nel Project Work



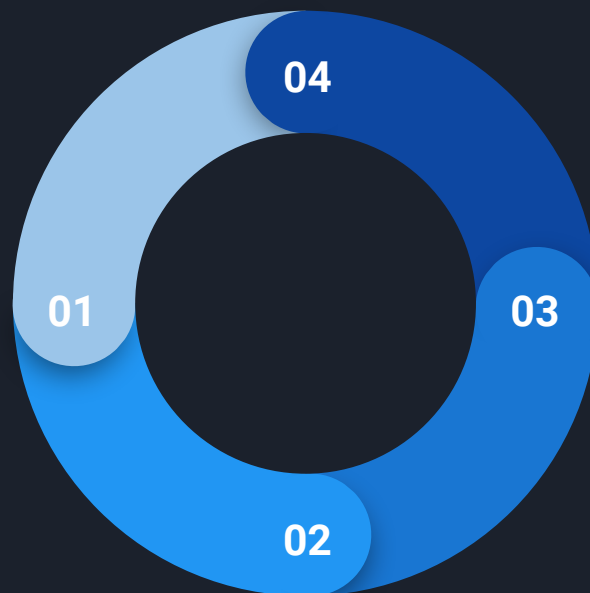
Funzionamento a regime

PRIME - FASE 1

Tutti gli alunni partecipano con tre obiettivi base: n. 1 - 3 - 4

PRIME - FASE 2

Tutti gli alunni partecipano con tre obiettivi base: n. 4-5-7



TERZE

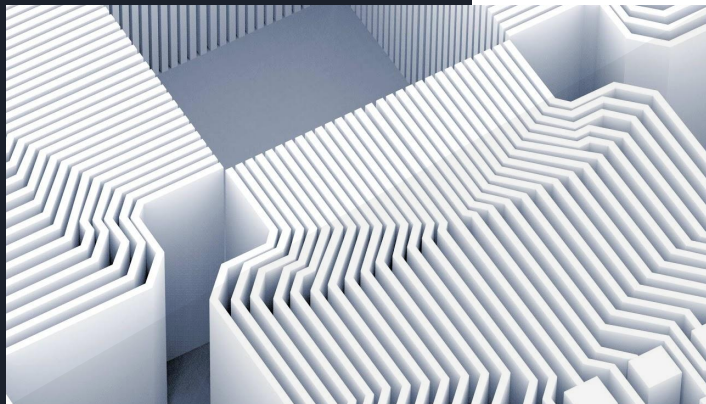
Alcuni studenti selezionati sulla base di determinate *skills* partecipano come esperti tutor.

SECONDE

Un gruppo di studenti selezionati sulla base di determinate *skills* partecipano con cinque obiettivi base: 1-2-5-6

Attività

CLASSI PRIME



FASE 1

- Introduzione/Lancio del progetto agli alunni e alle famiglie;
- intervento a scuola del responsabile dello stabilimento (o suo delegato) in preparazione alla visita aziendale;
- visita aziendale (divisione/rotazione in piccoli gruppi, circa 15 alunni per gruppo);
- rielaborazione dell'esperienza per ambiti di interesse - divisione in gruppi di interesse connessi ai settori aziendali visti

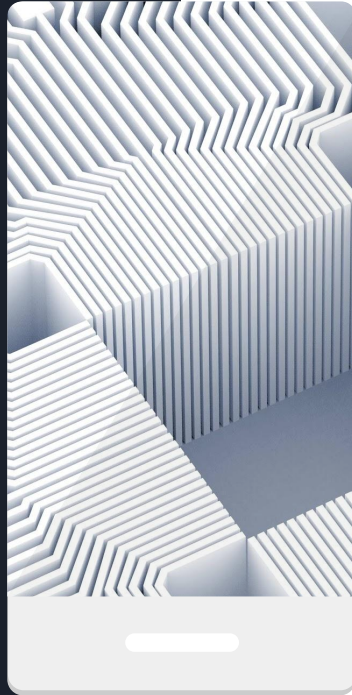
FASE 2

- incontro con le figure professionali dell'azienda (per gruppi di interesse trasversali alle classi)
- restituzione in plenaria

A SCUOLA DURANTE L'ANNO: moduli didattici disciplinari e/o interdisciplinari collegati all'attività dell'azienda (es. in italiano, scienze, in geografia, in tecnologia, in educazione artistica...)

Attività

CLASSI SECONDE



PROJECT WORK - LEARNING BY DOING

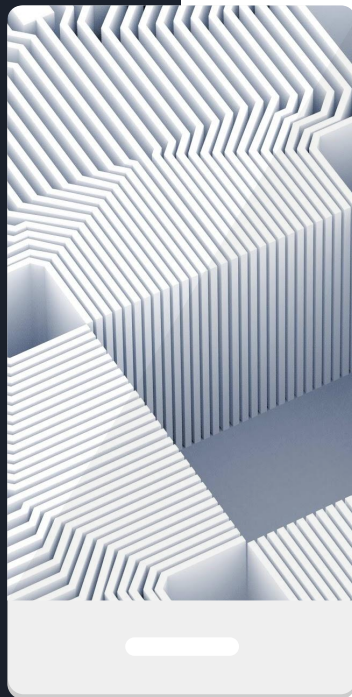
- Un gruppo selezionato di studenti*, di concerto con la realtà aziendale, partecipa all'individuazione di un progetto per realizzare un prodotto specifico (es. video di presentazione dell'azienda rivolta ad adolescenti; ideazione e realizzazione loghi per eventi; ideazioni e realizzazioni gadget aziendali; ideazioni di texture / immagini creative per collezioni maglieria per adolescenti, ecc...).
- Realizzazione a scuola del progetto (anche attraverso i laboratori opzionali)
- Presentazione del prodotto all'azienda e alle famiglie/comunità in un evento organizzato *ad hoc*.

*La selezione avviene su segnalazione dei Docenti sulla base di una griglia di competenze definite (vedi slide "Skills")



Attività

CLASSI TERZE



PROJECT WORK - LEARNING BY DOING

- Alcuni studenti* svolgono la funzione di Tutor e guidano il gruppo di Project Work

*La selezione avviene su segnalazione dei Docenti sulla base di una griglia di competenze definite (vedi slide “Skills”)

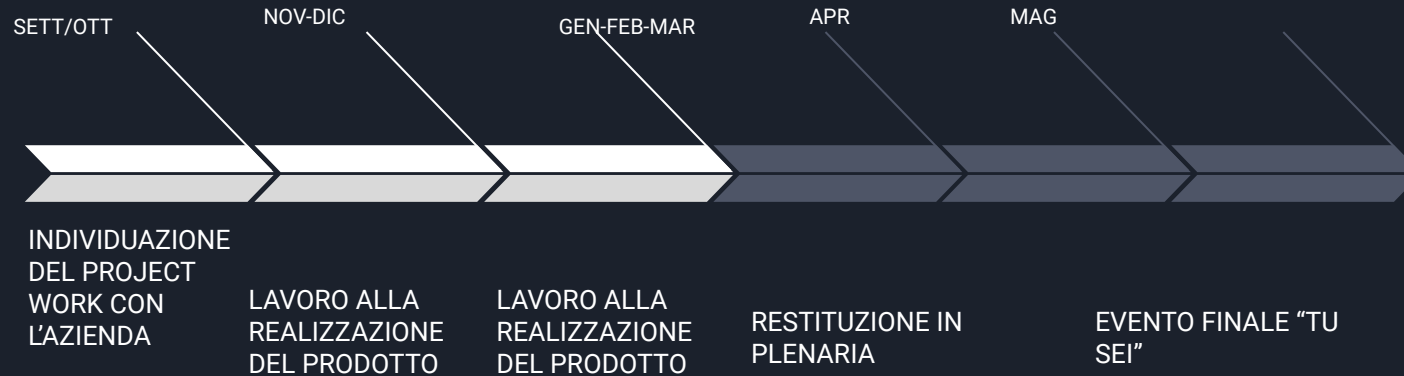


Tempistica del progetto CLASSI PRIME






Tempistica del progetto CLASSI SECONDE E TERZE (tutor) - A regime



ATTIVITÀ DISCIPLINARI / INTERDISCIPLINARI IN CLASSE IN PARALLELO



Competenze non cognitive per l'individuazione dei partecipanti al “Project Work”

- 1) CAPACITÀ DI LAVORARE IN GRUPPO
- 2) ATTITUDINE AL PENSIERO CREATIVO
- 3) CAPACITÀ DI TENUTA RISPETTO AD UN COMPITO
- 4) ENTUSIASMO
- 5) ATTITUDINE AL “PROBLEM SOLVING”
- 6) ALTRE COMPETENZE SPECIFICHE

