



Achieving **social innovation** in communities through intergenerational volunteerism

ComeON! Manuale per gli insegnanti

2



Il progetto ComeON! è finanziato con il sostegno finanziario della Commissione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute. 538254-LLP-1-2013-1-IT-GRUNDTVIG-GMP

www.comeon-project.eu

Questo progetto ha ricevuto il sostegno finanziario della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette esclusivamente le opinioni dell'autore e la Commissione declina ogni responsabilità per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute. ComeON! è un progetto di apprendimento intergenerazionale finanziato dalla Commissione Europea, nell'ambito del Programma di Apprendimento Permanente, azione Grundtvig Progetti Multilaterali.

Contratto N°: 2013 - 3209 /001 - 001 Progetto N°: 538254-LLP-1-2013-1-IT-GRUNDTVIG-GMP

Indice

Nota sulla guida per l'insegnante.....	4
Introduzione.....	5
Il corso ComeON!.....	6
Metodologia.....	7
Il manuale per l'insegnante: guida all'utilizzo.....	9
Unità 0: Introduzione al corso ComeON!.....	12
Unità 1: Sfide personali, locali e globali del XXI secolo.....	15
Unità 2: Verso un'educazione per la vita.....	17
Unità 3: Innovazione sociale e volontariato del XXI secolo.....	20
Unità 4: Progetti di innovazione sociale per migliorare le comunità locali.....	23
Unità 5: Proporre il progetto alla comunità.....	30
Allegato I - Nota metodologica.....	36
Allegato II: Tabella dei materiali di riferimento per unità/sessione.....	39
Allegato III: Tabella per la valutazione delle unità.....	40

Nota sulla guida per l'insegnante

Questa guida intende fornire tutte le informazioni necessarie per coordinare la gestione del corso intergenerazionale del Progetto ComeON!. Tutte le attività e i materiali per le varie unità e sessioni del corso sono descritte dettagliatamente.

Il corso è in fase sperimentale e, a tale proposito, i suoi coordinatori si devono sentire liberi di eseguire le attività nelle modalità da loro giudicate più adeguate alla realtà delle loro classi. Per esempio, le classi possono differire per il numero di partecipanti giovani e anziani, per la sede e le strutture a disposizione, per il livello di conoscenza di internet e di informatica e così via. Per le stesse ragioni, i tempi consigliati nella guida devono essere considerati indicativi e sarà l'esperienza dell'insegnante a fornire le informazioni migliori per perfezionare l'equilibrio tra attività proposte e tempi suggeriti.

I coordinatori del corso devono tenere conto delle peculiarità introdotte dalla dimensione intergenerazionale del Corso ComeON!. Essa si manifesterà in diversi modi tra cui, in particolare, nel livello di familiarità con internet e l'informatica. Alcune persone anziane potrebbero essere in difficoltà con l'uso del computer, ad esempio nell'utilizzo fisico del mouse, oppure essere spaventate dalla tecnologia per mancanza di conoscenza e scarsa fiducia. In questo caso, ad esempio, sul sito Phyrtual.org i giovani sono invitati a incentivare la partecipazione degli anziani.

Per contro, in altri casi potranno essere la conoscenza e l'esperienza della comunità/territorio o la capacità di gestire un piano di sviluppo a dare l'occasione agli anziani di sostenere i giovani nell'apprendimento.

I docenti che coordinano il corso dovrebbero essere consapevoli dei suddetti aspetti ed essere capaci di interpretare al meglio il proprio ruolo. Diventeranno dei "direttori dell'orchestra" rappresentata dalle classi intergenerazionali del progetto ComeON!. L'esperienza sicuramente offrirà numerosi insegnamenti che saranno d'aiuto per migliorare le versioni future del corso.

Introduzione

Il mondo d'oggi presenta delle sfide senza precedenti per l'umanità: bambini, giovani, adulti e anziani. I rapidi progressi scientifici e tecnologici stanno avendo un grosso impatto sul modo di lavorare, organizzare, finanziare, imparare, innovare e, in generale, vivere. Internet ha completamente cambiato gli affari economici e negli ultimi dieci anni sono emersi molte nuove professioni, molti nuovi mercati, industrie e forme di governo. Allo stesso tempo, dobbiamo affrontare una serie di sfide sociali quali l'invecchiamento della popolazione, il cambiamento climatico e la profonda crisi economica, un vero e proprio malessere da sconfiggere per migliorare la qualità della vita delle persone. Per promuovere un cambiamento in questo scenario, possiamo cominciare dalle scuole e dalle agenzie per l'innovazione sociale che conoscono i bisogni specifici delle loro comunità e che possono contribuire al loro sostegno.

Dobbiamo trovare nuovi modi di consentire a ciascuno, indipendentemente dall'età, di sentirsi parte della società e di avere un ruolo attivo in essa. Il progetto ComeON! incrementa le potenziali nuove forme di volontariato **per promuovere la cittadinanza attiva sia di anziani che di giovani**. ComeON! riconosce che la **solidarietà intergenerazionale** è una necessità per dare risposte innovative alle sfide descritte, dato che si richiedono tutte le energie, la conoscenza, le esperienze e la risorse, in particolar modo per fare la differenza a livello di comunità e territorio.

Il progetto vuole creare nuove opportunità per la crescita personale e sociale dei volontari giovani e anziani, sostenendoli non appena essi avviano delle iniziative intergenerazionali volte a fornire nuove soluzioni ai bisogni della comunità.

ComeON! si propone di sviluppare e, assieme agli insegnanti della scuola secondaria, di guidare e affinare un innovativo corso di formazione intergenerazionale. Il corso offrirà ai giovani e agli anziani delle opportunità entusiasmanti per conoscere e imparare i metodi interattivi faccia a faccia ("fisici") e le piattaforme virtuali più all'avanguardia. Inoltre, i partecipanti impareranno e sperimenteranno le modalità attraverso le quali il fisico e il virtuale si possono unire per creare nuovi modi di raggiungere il cambiamento sociale attraverso i progetti di **innovazione sociale** a livello di comunità. La partecipazione a ComeON! rivelerà il potenziale sia dei cittadini giovani, sia di quelli anziani nel contribuire insieme attivamente alle importanti sfide che l'Europa d'oggi affronta.

Il corso ComeON!

Il corso ComeON! è progettato per essere attivato da **insegnanti della scuola secondaria** con i loro **alunni e volontari anziani**.

L'obiettivo del corso ComeON! è di fornire agli insegnanti un metodo specifico basato sull'apprendimento intergenerazionale e sull'innovazione sociale attraverso un approccio didattico "phyrtual" che mescola attività fisiche e virtuali (si veda la sezione seguente dedicata alla metodologia). L'aspetto virtuale utilizza un ambiente online innovativo e interattivo per condividere le informazioni e le esperienze sociali, permettendo a tutti di partecipare ai processi di innovazione sociale e di apprendimento per il beneficio di tutta la comunità.

Il corso, della durata di 30 ore, è organizzato in 2 parti da 6 unità, ciascuna costituita da una o più sessioni di due ore e realizzata grazie a materiali online/offline, attività d'apprendimento, valutazioni specifiche definite secondo il metodo didattico "phyrtual".

La prima parte, **Ideazione e pianificazione del progetto**, è costituita da attività d'apprendimento volte alla socializzazione, alla discussione, alla riflessione e al lavoro di squadra. All'inizio dell'esperienza d'apprendimento, per l'effettivo raggiungimento degli obiettivi conoscitivi è molto importante formare una squadra di giovani e anziani attraverso la mediazione educativa dell'insegnante. Inoltre, il corso offre un approfondimento sull'apprendimento intergenerazionale, poiché quest'ultimo è uno dei concetti alla base dell'intero progetto.

La seconda parte, **Attuazione del progetto**, è dedicata alla realizzazione delle attività pratiche e ai progetti di collaborazione e innovazione sociale, con l'utilizzo del metodo "phyrtual". L'obiettivo principale è quello di migliorare le esperienze della comunità locale con progetti reali che non solo possano essere sviluppati fisicamente, ma anche virtualmente tramite la piattaforma elettronica "phyrtual". Lo scambio di punti di vista tra giovani e anziani produce un valore aggiunto alla qualità dei progetti in quanto possono emergere aspetti diversi degli stessi problemi e i bisogni sociali o speciali.

In questo contesto, la mediazione dell'insegnante può essere considerata un'attività didattica fondamentale. L'insegnante deve ascoltare i partecipanti, comprenderne i bisogni, stimolare la discussione, promuovere la riflessione, proporre attività d'apprendimento e, infine, adattare al contesto specifico sulla base del feedback ricevuto.

Metodologia

Il corso ComeON! non segue un metodo tradizionale o una strategia d'apprendimento in cui l'insegnante sta di fronte alla classe a trasmettere fatti, informazioni e concetti a un gruppo di studenti che rimangono sostanzialmente dei ricettori passivi. Il corso richiede il coinvolgimento attivo dei partecipanti, in quanto membri di squadre che creano e attivano progetti per migliorare la propria comunità. Ciò si ricollega a diversi concetti nuovi che sono presentati brevemente nel box sotto e approfonditi nell'Allegato I – Nota metodologica, che si trova alla fine di questa guida.

Un'educazione esperienziale per la vita

Siamo abituati a pensare che l'educazione si realizzi solo nelle scuole e nelle università, nelle cui aule gli insegnanti trasmettono il sapere dei libri, cioè una conoscenza standardizzata alla portata di tutti.

Il corso ComeON! offre un'esperienza educativa più ricca che segue alcune delle più recenti teorie sull'educazione. Queste teorie valorizzano l'apprendimento di abilità quali la creatività e la comunicazione, riconoscendo che queste ultime vengono interiorizzate in diverse sedi, ad esempio partecipando ai progetti della comunità (non solo a scuola).

L'educazione esperienziale per la vita include tre argomenti e tre tipi di apprendimento.

- (1) *Argomenti*: (a) sapere standardizzato (già menzionato), (b) capacità e competenze per la vita (es. problem-solving, creatività, innovazione) e (c) valori fondamentali positivi (responsabilità sociale, integrità, solidarietà).
- (2) *Tipi di apprendimento*: (a) *lifelong learning* (l'apprendimento durante tutto il corso della vita), (b) *life-wide learning* (l'apprendimento in tutti gli ambiti della vita), e (c) *life-deep learning* (l'apprendimento profondo, capace di trasformare il modo in cui un individuo vede e vive il mondo).

Nella sua breve durata, il corso ComeON! cerca di utilizzare tutti questi ingredienti educativi. Per questa ragione è costruito attorno ai progetti di innovazione sociale, solidarietà intergenerazionale, volontariato del XXI secolo e attività che sfruttano il potenziale di internet.

Innovazione sociale

Nel corso ComeON!, innovazione sociale significa creare e mettere in atto un progetto che generi nuovi metodi o esperienze, al fine di migliorare il benessere della comunità. Può essere un nuovo servizio o un prodotto, un nuovo utilizzo delle risorse comunitarie esistenti o il miglioramento di qualcosa che non funziona bene o che potrebbe andare meglio, un nuovo business per il bene comune o a sostegno delle persone con difficoltà o svantaggiate, ecc. Mettendo in primo piano il progetto di innovazione sociale, il corso ComeON! incoraggia un'esperienza educativa che faccia uso degli ingredienti menzionati in precedenza per un'educazione esperienziale per la vita.

Solidarietà intergenerazionale e apprendimento

Il corso ComeON! è praticamente unico per l'importanza che attribuisce al valore educativo della solidarietà intergenerazionale. Gli individui imparano continuamente l'uno dall'altro, ciascuno rappresenta una risorsa per la crescita dell'altro e così deve essere anche nei rapporti tra generazioni. Infatti, sappiamo che la solidarietà intergenerazionale e l'apprendimento prendono vita nelle famiglie e a scuola, ma in generale manca una strategia sistematica e diffusa per questo tipo di legame intergenerazionale. Invece, all'interno di un contesto di educazione esperienziale per la vita e di innovazione sociale, la solidarietà intergenerazionale e l'apprendimento sono grandi valori, dato che delle risposte innovatrici alle sfide sociali sono forti come non mai quando tutte le possibili energie, conoscenze, esperienze e risorse disponibili si uniscono per fare davvero la differenza nel benessere delle comunità reali.

Volontariato del XXI secolo e Phyrtnality

Il volontariato è riconosciuto come un'importante attività che arricchisce lo sviluppo dell'individuo nell'ambito dell'educazione pratica per la vita. Il corso ComeON! è basato sulle attività di volontariato di studenti, docenti e cittadini anziani. Ad ogni modo, parliamo del volontariato del XXI secolo perché finora buona parte del volontariato è stato realizzato senza una strategia educativa sistematica ed esplicita. In tal senso, lo scopo sistematico dell'educazione per la vita, come visto in precedenza, crea un nuovo tipo di volontariato formativo che sviluppa e persegue in modo sistematico il sapere sociale e l'innovazione, mescolando la conoscenza formale standardizzata con lo sviluppo sia di competenze sia di valori fondamentali per la vita, in configurazioni multiple che espandono le frontiere della scuola fino ad arrivare alla comunità.

Phyrtnality

L'evoluzione di internet ha creato un nuovo mondo che sta mutando il nostro modo di imparare, lavorare e vivere. Questo mondo è spesso definito come "virtuale", per distinguerlo da quello "fisico" o, ad esempio, dalla comunità, dalla classe. Oggi, l'elemento chiave sta nel mescolare le risorse e le opportunità dei due mondi, dando luogo alle parole "phyrtual" e "phyrtnality". "Phyrtnality" è l'unione di "physical" (fisico) + "virtual" (virtuale), e "phyrtual" è l'integrazione degli elementi all'avanguardia "phyrtual" (fisico + virtuale) volto concretamente all'apprendimento e all'innovazione sociale. È la nuova competenza per la vita del volontariato del XXI secolo.

Questi sono i concetti fondamentali proposti dal progetto ComeON!. A seguire, in questa guida si descriveranno i contenuti e le attività del corso, che traduce in un flusso didattico di 30 ore la serie di concetti fondamentali appena descritti, offrendo perciò un'esperienza sistematica di educazione per la vita attraverso l'innovazione sociale, la solidarietà intergenerazionale, l'apprendimento e il volontariato del XXI secolo.

Il manuale per l'insegnante: guida all'utilizzo

L'insegnante ha il ruolo fondamentale di mediatore dell'intera esperienza dell'educazione per la vita promossa dal progetto ComeON!. Questo manuale offre una guida volta a sostenere l'insegnante nel suo ruolo di mediatore. Tutte le attività sono descritte dettagliatamente, seguendo l'organizzazione delle attività del corso in unità di una o più sessioni. Ecco i titoli descrittivi:

- Obiettivi didattici
- Tempo complessivo
- Strategia didattica
- Capacità/abilità coinvolte
- Materiali
- Distribuzione del tempo e delle attività
- Valutazione dell'unità

Si forniscono anche dei materiali sia online sia offline. Un'esperienza didattica ricca e diretta resta comunque essenziale per il progetto, perché può espanderne ulteriormente gli obiettivi didattici e i risultati. Per questo, durante il corso pilota è bene riflettere sulla propria esperienza e fornire suggerimenti o integrazioni al fine di migliorarlo.

Struttura del corso

Il corso è costituito da **6 unità**, per un totale di **15 sessioni** che verranno organizzate dagli insegnanti, i quali coinvolgeranno la loro classe di studenti e un gruppo di 15 volontari anziani (vedi Allegato II contenente una Tavola con i materiali di riferimento forniti per ogni unità/sessione).

Il corso è costituito da due grandi parti:

Prima parte: ideazione e pianificazione del progetto (Unità 0-4): 9 sessioni di 2 ore ciascuna (18 ore in totale)

Seconda parte: attuazione del progetto (Unità 5): 6 sessioni di 2 ore ciascuna (12 ore in totale)

Prima parte - Ideazione e pianificazione del progetto

Unità 0: Introduzione al corso ComeON! (1 sessione di 2 ore)

- Attività 1: Panoramica sul corso
- Attività 2: Fare squadra Fase 1 - Creazione di squadre intergenerazionali

Unità 1: Le sfide personali, locali e globali del XXI secolo (1 sessione di 2 ore)

- Attività 1: Lavoro di gruppo sulle sfide affrontate dalle generazioni di giovani e anziani al giorno d'oggi

- Attività 2: Confronto con le generazioni più vecchie e le loro esperienze passate
- Attività 3: Dialogo per rafforzare la comprensione delle sfide odierne

Unità 2: Verso una educazione per la vita (1 sessione di 2 ore)

- Attività 1: Fare squadra Fase 2 – Attività ludica (la sfida “costruisci la torre”)
- Attività 2: Lavoro di squadra sul ruolo che i giovani e gli anziani possono avere nell’affrontare le sfide odierne (riflessione analitica sui ruoli intergenerazionali)
- Attività 3: Conoscere l’educazione per una cittadinanza responsabile (riflessione di gruppo e discussione sull’educazione per la vita)

Unità 3: Innovazione sociale e il volontariato del XXI secolo (1 sessione di 2 ore)

- Attività 1: Fare squadra Fase 3 - Attività ludica (la sfida della “Storia creativa”).
- Attività 2: Innovazione sociale e il volontariato del XXI secolo: risposta intergenerazionale alle sfide odierne (riflessione di gruppo e dialogo).

Unità 4: Progetti di innovazione sociale per migliorare le comunità locali (5 sessioni di 2 ore ciascuna)

Sessione 1: Fare squadra Fase 3 – Attività ludica. Individuazione dei problemi della comunità

- Attività 1.1: “Il gioco del messaggero”
- Attività 1.2: Individuazione dei problemi della comunità

Sessione 2: Creazione di scenari risolutivi che portino a delle idee di progetto

- Attività 2.1: Dialogo sul problem-solving
- Attività 2.2: Riflessione di gruppo sui problemi della comunità locale
- Attività 2.3: Lavoro di gruppo sull’analisi delle cause alla radice
- Attività 2.4: Presentazioni

Sessione 3: Imparare a utilizzare la piattaforma online Phyrtual.org

- Attività 3.1: Panoramica sulle funzionalità della piattaforma Phyrtual.org
- Attività 3.2: Creazione dei rispettivi account di progetto

Sessione 4: Lavorare sull’idea di progetto su Phyrtual.org

- Attività 4.1: Primo tentativo di creazione e diffusione del progetto
- Attività 4.2: Arricchire l’attività virtuale e la presentazione dei progetti

Sessione 5: Definire il piano di sviluppo del progetto

- Attività 5.1: Piano di sviluppo
- Attività 5.2: Riflessione di gruppo sul futuro dei progetti, in particolare sulla loro attuazione

Seconda parte - Attuazione del progetto

Unità 5. Proporre il progetto alla comunità (6 sessioni di 2 ore ciascuna)

- Sessione 1: Preparare la squadra a entrare nella comunità
- Sessione 2: Testare con la comunità se il progetto è realizzabile
- Sessione 3: Analisi del feedback e miglioramento del progetto
- Sessione 4: Attuazione del progetto – fasi successive
- Sessione 5: Valutazione dei progressi
- Sessione 6: Presentazione dei risultati

Le seguenti sezioni contengono una descrizione dettagliata di ciascuna Unità.

Unità 0: Introduzione al corso ComeON!

Unità 0 Introduzione al corso ComeON!

Obiettivi didattici

- (a) Divulgare tra i partecipanti l'idea e l'esperienza ComeON!
- (b) Spiegare l'impegno richiesto durante il corso di formazione
- (c) Acquisire una conoscenza di base e una certa pratica con le squadre

Tempo complessivo

1 sessione di 2 ore

Strategia didattica

Lavoro di gruppo intergenerazionale attraverso giochi e discussione di gruppo.

Capacità/Abilità coinvolte

Lavoro di squadra, pensiero analitico e critico, responsabilità individuale e sociale, comunicazione e comprensione intergenerazionale, imparare a imparare.

Materiali

Gli insegnanti possono utilizzare questo Manuale e il Curriculum del corso per descriverlo e per gestire le attività con gli alunni e i volontari anziani.

Foglio delle presenze per registrare la frequenza dei partecipanti.

Materiale di riferimento: PowerPoint sul corso ComeON! e sul team building che contiene concetti, immagini, video, vignette, citazioni, ecc.

Altre risorse: a seconda della disponibilità, gli insegnanti possono scegliere quale combinazione di strumenti utilizzare tra palline di gommapiuma, carta e penna, lavagnette, post-it, computer, proiettore, videocamera.

Attività e distribuzione del tempo

Questa unità è costituita da una sessione che prevede le seguenti attività:

Attività 1. Panoramica del corso (45 min)

Descrivere il corso e i suoi obiettivi. Spiegare la struttura delle unità didattiche e le attività da svolgere. È importante suscitare l'attenzione dei partecipanti e il loro interesse.

Attività 2. Fare squadra Fase 1 – Creazione di squadre intergenerazionali (1 ora)

Questa parte porta alla formazione e al consolidamento di varie squadre intergenerazionali da 5 o 6 persone ciascuna. Richiede una conoscenza basilare del concetto di squadra e di squadra valida.

Selezione delle squadre

Le squadre possono costituirsi da sole oppure essere formate in modo casuale, ad esempio estraendo i nomi da un sacchetto. L'insegnante sceglierà il sistema da adottare insieme alla classe.

- Il primo sistema tende a favorire la formazione di squadre di giovani e anziani che si conoscono e preferiscono lavorare assieme.
- Il secondo sistema crea le squadre in modo completamente casuale e funziona così: tutti i nomi vengono messi in un sacchetto. Si decide il numero di squadre e il relativo numero di membri e l'insegnante che coordina l'attività estrae i primi nomi. Se il numero di squadre è cinque, l'insegnante dovrà quindi estrarre fino ad avere 5 persone: tre giovani e due anziani. Da questo momento, queste 5 persone continuano a estrarre nomi fino a raggiungere il numero di giovani e di anziani stabilito per ogni squadra. Nel caso in cui la squadra abbia raggiunto il numero di giovani ma manchino gli anziani, l'estrazione dei giovani verrà ignorata e si continuerà fino a trovare il nome di un anziano.

Consolidamento delle squadre

Una volta formate le squadre, per rompere il ghiaccio si può fare un gioco di memoria con i nomi, per aiutare il gruppo a fare squadra. Ogni gruppo forma un cerchio alternando un partecipante giovane e uno anziano (giovane, anziano, giovane, anziano... e così via). Si suggeriscono due opzioni:

- Opzione (a): se è la prima volta che i partecipanti si incontrano e devono memorizzare i nomi, ciascuno dice il proprio. In seguito, la prima persona che passa la palla dice il nome di chi la riceve. La persona seguente fa lo stesso e così via. Il gioco continua per un paio di minuti, finché tutti imparano i nomi.
- Opzione (b): se i partecipanti conoscono già i nomi degli altri, basta un "giro di nomi" rapido e poi ciascuno dovrà dire il proprio cibo preferito e il gioco della memoria funzionerà come spiegato sopra, concentrandosi solo sul cibo preferito dai partecipanti.

Una volta concluso il gioco, le squadre si siedono ai tavoli loro assegnati e l'insegnante avvia una breve seduta analitica su cosa caratterizza una squadra valida. Verrà chiesto ai partecipanti di pensare a una squadra che reputano molto valida. Su queste basi potranno dire: (a) che cos'è una squadra? e (b) quali sono le caratteristiche di una squadra valida.

Una volta completato l'esercizio, l'insegnante può utilizzare le slide ppt sulle definizioni e caratteristiche delle squadre forti che si trovano in letteratura (insieme al materiale di riferimento). Queste verranno confrontate con i risultati prodotti dall'esercizio eseguito dalle squadre. L'insegnante può anche invertire l'ordine degli esercizi utilizzando prima le slide e poi chiedendo semplicemente ai gruppi i nomi di squadre valide e perché le reputano tali.

Valutazione dell'unità

L'insegnante invita i partecipanti a riflettere/valutare la sessione e a esprimere che cosa pensano d'aver imparato e se l'approccio intergenerazionale sia sembrato loro utile. L'esercizio di valutazione dura **15 minuti** e tutte le segnalazioni che possono migliorare la realizzazione del corso vengono annotate e inviate ai coordinatori del progetto ComeON!. Agli insegnanti è fornito un breve modulo di valutazione dell'unità (vedi Allegato III del manuale).

Unità 1: Sfide personali, locali e globali del XXI secolo

Unità 1 Sfide personali, locali e globali del XXI secolo

Obiettivi didattici

Acquisire una conoscenza di base delle sfide (difficoltà e opportunità) affrontate dai giovani e dagli anziani nella società locale e globale del XXI secolo, partendo dal giorno d'oggi.

Tempo complessivo

1 sessione di 2 ore

Strategia didattica

Lavoro di gruppo intergenerazionale attraverso giochi e discussione di gruppo, ricerca su internet, ecc.

Capacità/Abilità coinvolte

Lavoro di squadra, pensiero analitico e critico, responsabilità individuale e sociale, comunicazione e comprensione intergenerazionale, imparare a imparare, conoscenza delle differenti società in base ai tempi o alle epoche.

Materiali

Gli insegnanti possono utilizzare questo manuale per gestire le attività con gli alunni e i volontari anziani.

Foglio delle presenze per registrare la frequenza dei partecipanti.

Materiale di riferimento: PowerPoint "Sfide personali, locali e globali del XXI secolo" che includono concetti, video, immagini, ecc.

Altre risorse: a seconda della disponibilità, gli insegnanti possono scegliere quale combinazione di strumenti utilizzare tra schemi, carta e penna, lavagnette, post-it, computer, proiettore, videocamera.

Attività e distribuzione del tempo

L'Unità 1 conduce a una comprensione di base delle sfide (difficoltà e opportunità) affrontate al giorno d'oggi dalle diverse generazioni. Attraverso gli occhi degli anziani, essa mette a confronto le sfide odierne con quelle affrontate dalla gioventù in tempi passati. Il punto centrale è la tecnologia, i nuovi modi di fare le cose e i problemi che le comunità locali affrontano.

Questa unità è costituita da una sessione che presenta le seguenti attività:

Attività 1. Lavoro di gruppo sulle sfide affrontate dalle generazioni di giovani e anziani al giorno d'oggi (1 ora)

Nei primi 15 minuti, le squadre sono invitate a riflettere e a individuare 4 difficoltà e opportunità (2 per i giovani e 2 per gli anziani) collegate alla (i) tecnologia (es.: hardware, software), (ii) ai nuovi modi di fare le cose (es.: nel lavoro, educazione, vendita/marketing, gioco, ecc.) e (iii) alle comunità locali (es.: rapporti tra le persone, servizi, ambiente, traffico, ecc.). L'insegnante fornisce ai gruppi gli schemi degli esercizi, che possono essere svolti sia sul computer sia su un foglio di carta. Alla fine dell'esercizio, un portavoce per ogni squadra legge agli altri i risultati.

Su uno schema, l'insegnante fa una lista complessiva e utilizza gli esempi legati alle comunità locali per iniziare a mostrare possibili temi/sfide da affrontare più avanti durante il lavoro del corso sui progetti d'innovazione sociale.

L'insegnante seleziona tre delle difficoltà indicate dagli anziani per ogni categoria e invita i giovani a riflettere sulle loro cause perché comprendano meglio la terza età. Le parti verranno in seguito scambiate e saranno gli anziani a dover riflettere sulle ragioni a monte delle tre difficoltà indicate dai giovani.

Attività 2. Confronto con le generazioni più vecchie e le loro esperienze passate (30 min)

In classe, s'invitano gli anziani ad andare indietro nel tempo, quando erano giovani come i ragazzi nelle loro squadre, per ricordare le difficoltà e le opportunità delle (i) principali tecnologie utilizzate (es.: nella comunicazione), (ii) i modi in cui le cose venivano fatte all'epoca (es.: gioco), e (iii) la vita nelle comunità locali (es.: attività delle comunità, traffico).

Attività 3. Discussione per rafforzare la comprensione delle sfide odierne (15 min)

Un volta completati gli esercizi, l'insegnante incoraggia le squadre a riflettere sui risultati prodotti. Gli insegnanti possono utilizzare dei materiali di riferimento (video, foto, ecc.) per stimolare la riflessione e la comprensione delle sfide odierne.

Valutazione dell'unità

L'insegnante invita i partecipanti a riflettere/valutare su quanto pensano d'aver appreso e se l'approccio intergenerazionale sia sembrato loro utile. L'esercizio di valutazione dura **15 minuti** e tutte le segnalazioni che possono migliorare la realizzazione del corso vengono annotate e inviate ai coordinatori del progetto. Agli insegnanti è fornito un breve modulo di valutazione dell'unità (vedi Allegato III del manuale).

Unità 2: Verso un'educazione per la vita

Unità 2 Verso un'educazione per la vita

Obiettivi didattici

- (a) comprendere il ruolo che giovani e anziani possono avere insieme nell'affrontare le sfide discusse nell'Unità 1.
 (b) raggiungere una comprensione di base del concetto di educazione per la vita (o educazione per vivere nel XXI secolo).

Tempo complessivo

1 sessione di 2 ore

Strategia didattica

Lavoro di gruppo intergenerazionale che mescola attività fisiche e virtuali attraverso giochi e discussione di gruppo, ricerca su internet, ecc.

Capacità/Abilità coinvolte

Lavoro di squadra, pensiero analitico e critico, responsabilità individuale e sociale, comunicazione e comprensione intergenerazionale, imparare a imparare, conoscenza del concetto "educazione per la vita".

Materiali

Gli insegnanti possono utilizzare questo manuale per gestire le attività con gli alunni e i volontari anziani.

Foglio delle presenze per registrare la frequenza dei partecipanti.

Materiale di riferimento: PowerPoint "Verso un'educazione per la vita", che contiene concetti ed esempi (il caso di Hong Kong).

Altre risorse: a seconda della disponibilità, gli insegnanti possono scegliere quale combinazione di strumenti utilizzare tra pacchi di spaghetti, patafix e metro avvolgibile, carta e penne, lavagnette, post-it, computer, proiettore, videocamere.

Attività e distribuzione del tempo

Questa unità è costituita da una sessione che presenta le seguenti attività:

Attività 1. Fare squadra Fase 2 – Attività ludica: "costruisci la torre" (30 min)

Questa attività è un momento divertente per le squadre intergenerazionali del corso, che aiuterà a riflettere sulla loro creatività ed efficacia.

La sfida "costruisci la torre":

Le squadre siedono ai rispettivi tavoli. A ogni squadra precedentemente è stato chiesto di portare un pacco di spaghetti e del patafix. La sfida consiste nel costruire la torre più alta di spaghetti, lasciando alle squadre la totale libertà sul metodo. Il tempo per costruire la torre è di 7 minuti, scaduti i quali l'insegnante ferma il gioco, misura l'altezza delle costruzioni e stila una classifica dalla più alta alla più bassa.

Riflessione analitica:

Una volta concluso il gioco della torre, le squadre si siedono attorno alle loro costruzioni e l'insegnante dà inizio a una breve analisi sulle ragioni delle diverse performance. Ai partecipanti della squadra migliore verrà chiesto di riflettere su due o tre fattori/ragioni che hanno permesso loro di costruire la torre più alta. I partecipanti riescono a individuare i diversi ruoli assunti dai membri della squadra? In seguito, l'insegnante può rivolgersi a un'altra o altre due squadre e chiedere di riflettere sui fattori/ragioni della loro performance. Che cosa farebbero di diverso?

L'attività si conclude con la pulizia dei tavoli e la rimozione di tutti i materiali utilizzati per la costruzione.

Attività 2. Lavoro di squadra sul ruolo che giovani e anziani possono avere nell'affrontare le sfide odierne (45 min)

L'attività incoraggia l'esplorazione dei ruoli che giovani e anziani, separatamente e assieme, possono avere per affrontare le sfide del XXI secolo, introducendo gradualmente la fase seguente sull'educazione per la vita.

Riflessione analitica sui ruoli intergenerazionali:

L'insegnante chiede ai gruppi di discutere il significato pratico di ciò che hanno discusso e imparato per le loro vite. Vengono forniti degli schemi in cui i partecipanti scriveranno le loro risposte alle seguenti domande.

- (1) Di cosa ho bisogno per affrontare un mondo in continuo cambiamento e, oltretutto, in crisi?
- (2) Quali ruoli mi vedo assumere? Quali ruoli vorrei avere?
- (3) Che cosa possono fare insieme le generazioni di giovani e anziani?
- (4) Devo/dobbiamo prepararci/prepararci meglio? E come?

L'insegnante chiede ai gruppi di leggere le risposte, facendo domande diverse ai vari gruppi. Per esempio, due o tre gruppi possono leggere le loro risposte alle domande (1) e (2) e i due o tre gruppi rimanenti possono leggere le risposte alle domande (3) e (4). Solo se un gruppo ha qualcosa di completamente nuovo da aggiungere può leggere le risposte durante il turno di altri gruppi.

Il dialogo dovrebbe gradualmente cogliere l'importanza della preparazione e dell'educazione ai nuovi stili di vita (educazione per la vita), individuando il concetto noto di apprendimento permanente (*lifelong learning*) e dell'importanza delle competenze per la vita nell'educazione del XXI secolo. Queste competenze includono, ad esempio, la capacità di creare, di risolvere problemi, di innovare, ecc.

Si sono così gettate le basi per la sessione seguente sull'educazione per la vita.

Attività 3. Esplorare l'educazione per una cittadinanza responsabile (30 min)

Questa attività tratta nel dettaglio il concetto di educazione per la vita, essenziale per avere successo nel XXI secolo e per la promozione di una cittadinanza responsabile e attiva.

Riflessione e discussione di gruppo sull'educazione per la vita:

Nei primi 10-12 minuti, l'insegnante presenta il concetto di educazione per la vita utilizzando i materiali di riferimento disponibili sul tema, che illustrano che l'"educazione per la vita" è costituita da tre aree educative integrate: (1) conoscenza codificata e standardizzata, (2) abilità o competenze per la vita, e (3) valori fondamentali nella formazione del carattere. Anche le slide richiamano l'attenzione sul fatto che questo tipo di educazione è già considerata importante in alcune delle visioni più avanzate sul tipo di capacità umane che l'educazione dovrebbe sviluppare nel XXI secolo (ad es. le cinque menti di Gardner). La parte finale della presentazione dovrebbe mostrare il legame tra il concetto di educazione per la vita e quello della cittadinanza responsabile e attiva. Dopo la presentazione dell'insegnante, l'intera classe può dibattere sul concetto di educazione per la vita. I partecipanti lo considerano un concetto valido all'interno del contesto delle sfide del XXI secolo? Pensano che questo tipo di educazione promuoverebbe davvero una cittadinanza responsabile?

Valutazione dell'unità

L'insegnante invita i partecipanti a riflettere/valutare su quanto pensano d'aver appreso e se l'approccio intergenerazionale sia sembrato loro utile. L'esercizio di valutazione dura **15 minuti** e tutte le segnalazioni che possono migliorare la realizzazione del corso vengono annotate e inviate ai coordinatori del progetto. Agli insegnanti è fornito un breve modulo di valutazione dell'unità (vedi Allegato III del manuale).

Unità 3: Innovazione sociale e volontariato del XXI secolo

Unità 3 Innovazione sociale e volontariato del XXI secolo

Obiettivi didattici

(a) raggiungere una comprensione di base del concetto di innovazione sociale;
 (b) raggiungere una comprensione di base del concetto di volontariato intergenerazionale del XXI secolo.

Tempo complessivo

1 sessione di 2 ore

Strategia didattica

Lavoro di gruppo intergenerazionale che mescola attività fisiche e virtuali: giochi, lezioni, discussioni di gruppo, ricerca su internet, ecc.

Capacità/Abilità coinvolte

Lavoro di squadra, pensiero analitico e critico, responsabilità individuale e sociale, comunicazione e comprensione intergenerazionale, imparare a imparare, conoscenza di "innovazione sociale e volontariato del XXI secolo".

Materiali

Gli insegnanti possono utilizzare questo manuale per gestire le attività con gli alunni e i volontari anziani.

Foglio delle presenze per registrare la frequenza dei partecipanti.

Materiale di riferimento: PowerPoint sul concetto di "innovazione sociale e volontariato del XXI secolo" che contiene concetti, video, immagini, tabelle, esempi.

Altre risorse: a seconda della disponibilità, gli insegnanti possono scegliere quale combinazione di strumenti utilizzare tra carta e penne, lavagnette, post-it, computer, proiettore, videocamera.

Attività e distribuzione del tempo

Questa unità è costituita da una sessione che presenta le seguenti attività:

Attività 1. Fare squadra Fase 3 - Attività ludica: la storia creativa (45 min)

Questa attività è un momento divertente per le squadre intergenerazionali del corso, che aiuterà a riflettere sulla loro creatività ed efficacia.

La sfida delle "storie creative":

Le squadre siedono attorno ai propri tavoli, ciascuno ha un foglio su cui scrivere, penne e vari foglietti di carta (sufficienti per il numero di membri). Ogni partecipante dovrà prendere un foglietto e scrivere una parola a piacere. I foglietti andranno poi girati, con la parola rivolta verso il basso, e mescolati. La squadra sceglie chi prende per prima un foglietto. Questa persona prende un foglietto con una parola e scrive una frase più o meno lunga, possibilmente divertente. La seconda persona sceglie un altro foglietto con una nuova parola e con questa scriverà un'altra frase, cercando di costruire una storia divertente. I membri rimanenti della squadra ripetono la stessa procedura finché tutti insieme avranno costruito una storia divertente, mostrando la forza della creatività collettiva. Alla fine dell'esercizio ogni squadra avrà scritto la propria storia. Il portavoce di ciascuna squadra legge la storia e, in seguito, tutte le squadre stabiliscono qual è la storia più divertente.

Riflessione analitica

Una volta finito il gioco delle "storie creative", l'insegnante dà inizio a una breve analisi, chiedendo ai membri della squadra con la "storia più divertente" di riflettere su due o tre fattori/ragioni che hanno permesso loro di riuscire a scrivere collettivamente la storia più divertente. I membri della squadra hanno avuto ruoli diversi?

In seguito, l'insegnante si può rivolgere a una o due delle altre squadre, chiedendo loro di riflettere sulla loro creazione collettiva. C'è qualcosa che farebbero diversamente? L'attività si conclude con la pulizia dei tavoli e la rimozione di tutti i foglietti.

Attività 2. Innovazione sociale e volontariato del XXI secolo: risposte intergenerazionali alle sfide odierne (1 ora)

Questa attività cerca di stimolare la comprensione dei concetti base dell'innovazione sociale, a partire da quello che i partecipanti già sanno in merito. Inoltre, questa sessione incoraggia una comprensione di fondo del concetto di *volontariato intergenerazionale del XXI secolo* in quanto declinazione dell'educazione per la vita, cominciando dall'importanza che oggi riveste il *volontariato*. Dato che è improbabile che i partecipanti conoscano il significato di "volontariato intergenerazionale del XXI secolo", è bene presentare rapidamente i concetti, utilizzando la parte introduttiva di questo manuale o il materiale di riferimento disponibile sull'argomento, prima della discussione.

Riflessione e discussione di gruppo sull'innovazione sociale

L'insegnante chiede ai gruppi di esplorare il concetto di innovazione sociale. Ai partecipanti vengono fornite delle tabelle dove potranno scrivere le loro risposte alle seguenti domande:

- (a) *quale idea ti suggerisce l'espressione "innovazione sociale"?*
- (b) *riesci a citare 2 o 3 cambiamenti o processi che pensi costituiscano delle innovazioni sociali? Sai indicarne la ragione?*

L'insegnante chiede ai gruppi di leggere le proprie risposte, annotando sia gli elementi diversi sia quelli in comune. In seguito, due o tre degli esempi di innovazione sociale citati dai gruppi possono essere analizzati alla luce dell'idea di innovazione sociale emersa dall'esercizio. Il coordinatore può semplicemente chiedere: *questo esempio corrisponde*

all'idea di "innovazione sociale" che avete formulato? Perché?

In una fase successiva, l'insegnante presenta i concetti di *innovazione* e di *innovazione sociale*. Brevemente, l'insegnante contempla anche i diversi tipi di innovazione sociale, chi ne trae beneficio, chi partecipa e in che modo sono legati al processo di educazione per la vita, facendo dei collegamenti con i risultati prodotti dagli esercizi delle squadre e della classe, sempre permettendo alla classe di interagire. L'insegnante inoltre incoraggia la classe a individuare altri collegamenti con i risultati prodotti durante l'esercizio a squadre.

In particolare, la classe reputa che l'innovazione sociale offra un canale esperienziale valido per l'educazione per la vita? Perché?

Riflessione e discussione di gruppo sul "volontariato intergenerazionale del XXI secolo"

Nei primi 15 minuti, l'insegnante presenta i concetti di *volontariato* e *volontariato del XXI secolo* utilizzando i materiali disponibili sul tema. Il collegamento fondamentale da fare è che questo tipo di volontariato del XXI secolo costituisce un canale o un procedimento diretto dell'educazione per la vita.

Alla fine della presentazione, l'insegnante incoraggia la classe a individuare altri collegamenti con i risultati prodotti durante l'esercizio a squadre.

In particolare, la classe reputa che il volontariato intergenerazionale del XXI secolo offra un canale empirico valido per l'educazione per la vita? Perché?

Pensano che per la società odierna sia importante la promozione del volontariato del XXI secolo e, in particolare, quello di tipo intergenerazionale?

Sono consci del fatto che, attraverso il corso, in certa misura stanno diventando dei volontari di questo tipo?

Valutazione dell'unità

L'insegnante invita i partecipanti a riflettere/valutare su quanto pensano d'aver appreso e se l'approccio intergenerazionale sia sembrato loro utile. L'esercizio di valutazione dura **15 minuti** e tutte le segnalazioni che possono migliorare la realizzazione del corso vengono annotate e inviate ai coordinatori del progetto. Agli insegnanti è fornito un breve modulo di valutazione dell'unità (vedi Allegato III del manuale).

Unità 4: Progetti di innovazione sociale per migliorare le comunità locali

Unità 4 Progetti di innovazione sociale per migliorare le comunità locali

Obiettivi didattici

- (a) raggiungere una comprensione di base dei problemi che le comunità locali devono affrontare e degli approcci per individuare tali problemi.
- (b) raggiungere una comprensione di base del concetto di problem-solving, delle analisi delle cause alla radice (ACR) e relativi strumenti, e di come formulare degli scenari/ipotesi di soluzione.
- (c) comprendere l'importanza di un'integrazione delle dimensioni fisica (locale, territoriale) e virtuale (digitale, online) della progettazione, offrendo una panoramica sulle funzionalità di Phyrtual.org sul passaggio dagli "scenari di soluzione" alla creazione di un progetto.
- (d) raggiungere una comprensione di base e far pratica con la definizione, comunicazione e sviluppo di progetti che mirino a trasformare degli scenari di soluzione in processi reali (ad es.: prodotti, servizi, ecc.). I progetti includono vari aspetti tra cui la tecnologia, l'organizzazione, la finanza, l'utenza, ecc.

Tempo complessivo

10 ore totali – 5 sessioni di 2 ore ciascuna

Strategia didattica

Lavoro di gruppo intergenerazionale che mescola attività fisiche e virtuali: giochi, lezioni, discussioni di gruppo, ricerca su internet, ecc.

Capacità/Abilità coinvolte

Lavoro di squadra, pensiero analitico e critico, responsabilità individuale e sociale, solidarietà, comunicazione e comprensione intergenerazionale, imparare a imparare, creatività, problem-solving, innovazione e imprenditoria.

Materiali

Gli insegnanti possono utilizzare questo manuale per gestire le attività con gli alunni e i volontari anziani.

Foglio delle presenze per registrare la frequenza dei partecipanti.

Materiale di riferimento: PowerPoint sui vari temi dell'unità, che contiene concetti, video, immagini, vignette, strumenti, tabelle, citazioni ed esempi per ogni sessione.

Altre risorse: a seconda della disponibilità, gli insegnanti possono scegliere quale combinazione di strumenti utilizzare tra carta e penne, lavagnette, post-it, computer, proiettore, videocamera.

Attività e distribuzione del tempo

Questa unità è costituita dalle seguenti sessioni:

Sessione 1: Fare squadra Fase 3 – Attività ludica. Individuazione dei problemi della comunità

Sessione 2: Creazione di scenari risolutivi che portino alla progettazione

Sessione 3: Imparare a utilizzare la piattaforma online Phyrtual.org

Sessione 4: Lavorare sull'idea del progetto su Phyrtual.org

Sessione 5: Definire il piano di sviluppo del progetto

Sessione 1: Fare squadra Fase 3 - Attività ludica. Individuazione dei problemi della comunità

Questa sessione è un momento divertente per le squadre intergenerazionali del corso. In particolare, l'esercizio del "gioco del messaggero" invita a riflettere sull'efficacia della comunicazione all'interno di gruppi di persone. Questa sessione cerca anche di stimolare una comprensione di base dei problemi che affliggono le comunità locali e degli approcci di individuazione dei problemi a partire dalla conoscenza o esperienza degli stessi partecipanti sulle problematiche della loro comunità.

Attività 1.1. "Il gioco del messaggero" (45 min)

A seconda del numero di squadre, due o tre di esse si uniscono per formarne solo due squadre più grandi. Per dare il via al gioco, l'insegnante dà a una persona di ogni squadra un foglietto con una frase (il "messaggio"). Le frasi date alle due squadre sono diverse. Chi comincia legge la frase, per poi bisbigliarla alla persona alla sua destra e così via fino all'ultima persona del gruppo, che scrive la frase o il messaggio ricevuto. A questo punto, la persona che ha dato inizio al gioco legge la frase iniziale e quella che lo ha concluso legge la frase finale. L'altro gruppo fa lo stesso. Il risultato atteso è riscontrare una certa differenza tra il messaggio iniziale e finale delle due squadre.

Riflessione analitica:

Una volta finito il "gioco del messaggero", l'insegnante/coordinatore dà inizio a una breve analisi, chiedendo ai membri delle squadre di riflettere su due o tre fattori/ragioni che credono abbiano contribuito alla trasformazione del messaggio. Questo cambiamento è stato intenzionale da parte di qualche membro? Nell'improbabile caso in cui la frase iniziale arrivi intatta al membro finale della squadra, cosa può spiegare un risultato così inaspettato?

Finita l'attività le squadre si ricostituiscono come sempre.

Attività 1.2. Individuazione dei problemi della comunità (1 ora)

L'insegnante chiede ai gruppi di discutere, individuare ed elencare due o tre problemi che affliggono le loro comunità. Ai partecipanti sono fornite delle tabelle per scrivere le loro risposte alle seguenti domande:

- (a) *riesci a trovare due o tre problemi rilevanti che affliggono la tua comunità?*
- (b) *secondo te, la soluzione a questi problemi richiede o costituisce un'innovazione sociale?*

L'insegnante chiede ai gruppi di leggere le loro risposte, annotando sia i problemi diversi, sia quelli in comune. Viene redatta una lista di tutti i problemi individuati e a seguire l'insegnante chiede ai gruppi di selezionare il problema comunitario che loro percepiscono come il più importante da affrontare. Lo stesso problema può essere scelto da gruppi diversi.

Conclusa questa parte, l'insegnante chiede a ogni gruppo di spiegare a tutti: *perché loro hanno scelto quel problema in particolare? Quale criterio sottintende la scelta del problema più importante?*

Discussione sull'individuazione di problemi:

Nei primi 15 minuti, l'insegnante presenta i vari metodi a disposizione per individuare i problemi utilizzando i materiali di riferimento disponibili sull'argomento (slide: "Individuazione dei problemi"). Questa introduzione farà dei collegamenti con i risultati prodotti dagli esercizi delle squadre, permettendo sempre alla classe di interagire. Alla fine della presentazione, l'insegnante incoraggia la classe a individuare altri collegamenti con i risultati prodotti durante gli esercizi a squadre.

In particolare, la classe reputa che *se si fosse utilizzato un metodo differente, avrebbe scelto un problema diverso? Perché? Le squadre desidererebbero provare un metodo diverso?*

Sessione 2. Creazione di scenari risolutivi che portino a idee di progetto

Utilizzando i problemi o le sfide scelte dalle squadre nella sessione precedente, questa sessione cerca di promuovere una comprensione di base del problem-solving. Viene introdotto il concetto di analisi delle cause alla radice, come anche i relativi strumenti, fino alla formulazione di scenari di soluzione o di ipotesi.

Attività 2.1. Dialogo sul problem-solving (30 min)

Nei primi 15 minuti, l'insegnante usa i materiali di riferimento disponibili per presentare i concetti di problem-solving, analisi delle cause alla radice e gli strumenti relativi che facilitano la formulazione di scenari di soluzione/ipotesi.

Lo scopo di questa presentazione è di fare dei collegamenti con i problemi individuati dalle squadre durante l'esercizio precedente, permettendo sempre alle squadre di interagire. Conclusa questa parte, l'insegnante incoraggia la classe a riflettere sui propri problemi, chiedendo *se le squadre pensano che i loro problemi sono cause alla radice o*

se in realtà sono gli effetti di altri problemi. I rispettivi problemi portano a nuovi problemi o a effetti? Si avvia così la discussione aperta che si avrà luogo nelle prossime attività dove si utilizzeranno gli strumenti per condurre un'analisi delle cause alla radice.

Attività 2.2. Riflessione di gruppo sui problemi della comunità locale (25 min)

L'insegnante chiede ai gruppi di discutere, identificare ed elencare due o tre problemi che affliggono le loro comunità. Ai partecipanti sono forniti delle tabelle per scrivere le loro risposte alle seguenti domande:

- (a) *riesci a trovare due o tre problemi rilevanti che affliggono la tua comunità?*
- (b) *nella tua visione, la soluzione a questi problemi richiede o costituisce una innovazione a livello sociale?*

L'insegnante chiede ai gruppi di leggere le risposte, annotando sia i problemi diversi, sia quelli in comune. Viene redatta una lista di tutti i problemi individuati e, a seguire, l'insegnante chiede ai gruppi di selezionare il problema comunitario che percepiscono come il più importante da affrontare. Lo stesso problema può essere scelto da gruppi diversi.

Conclusa questa fase, l'insegnante chiede a ogni gruppo di spiegare a tutti: *perché loro hanno scelto quel problema in particolare? Quale criterio sottintende la scelta del problema più importante?*

L'insegnante poi chiederà alle squadre: *quale problema si sentono più motivati ad affrontare? Perché?*

Le squadre espongono di nuovo le loro spiegazioni all'intera classe.

Attività 2.3. Lavoro di gruppo sull'analisi delle cause alla radice (25 min)

Le squadre scelgono due problemi per poter applicare gli strumenti che hanno visto durante le attività didattiche. È importante definire con accuratezza il problema per essere in grado di formulare delle risposte più centrate. Se due o più squadre decidono di affrontare la stessa problematica, possono lavorare in parallelo utilizzando gli stessi strumenti/schemi e, alla fine dell'esercizio, unire le risposte e produrre una versione congiunta potenzialmente più feconda. Infatti, fin dall'inizio alcune squadre possono essere stimolate a lavorare sullo stesso problema.

Una volta che gli strumenti e gli schemi sono completi, con un semplice passo le squadre possono poi raggiungere la formulazione di uno scenario risolutivo o delle ipotesi di innovazione sociale.

Attività 2.4. Presentazioni (25 min)

I gruppi sono invitati a preparare la presentazione del loro problema e degli scenari di soluzione, riflettendo sui benefici di (a) un uso sistematico degli strumenti di analisi delle cause alla radice e (b) sull'approccio della squadra nel raggiungimento dei risultati.

Durante le presentazioni, le squadre possono interagire e porre delle domande agli altri. Le squadre sono ora pronte per procedere con la trasformazione degli scenari di soluzione in progetti corredati dai loro rispettivi piani di sviluppo. A questo punto il lavoro si sposta sulla piattaforma virtuale di www.Phyrtual.org.

Sessione 3. Imparare a utilizzare la piattaforma online Phyrtual.org

Questa sessione introduce quanto sia importante per i progetti di innovazione sociale integrare dall'inizio la dimensione fisica (locale, territoriale) e quella virtuale (digitale, online). Questo è il significato della parola *phyrtual* ("physical" + "virtual", cioè fisico + virtuale).

Attività 3.1. Panoramica sulle funzionalità della piattaforma Phyrtual.org (45 min)

Questa attività offre una panoramica sulle funzionalità di Phyrtual.org, menzionandone i benefici nella transizione dagli scenari risolutivi allo sviluppo del progetto attraverso la definizione, la comunicazione e la progettazione di un piano di sviluppo. Un'altra funzionalità opzionale include lo sviluppo di una comunità di sostenitori del progetto. Tutorial disponibile: "Phyrtual.org".

Attività 3.2. Creazione dei rispettivi account dei progetti (1 ora)

Questa procedura permette alle squadre di lavorare su Phyrtual.org. Essa include la creazione da parte di ogni partecipante di un profilo personale e anche l'assegnazione di ruoli che definiscono chi può accedere alle codifiche dei contenuti dei progetti. In questo tipo di lavoro di gruppo, tutti i membri possono avere lo stesso livello di accesso. È più probabile che questo tipo di esercizio venga condotto dai membri giovani della squadra, i quali possono occuparsi di coinvolgere di più i membri anziani, aiutandoli a capire ogni fase dell'utilizzo di Phyrtual.org. È un'occasione per far pratica con l'utilizzo delle risorse di internet. Se necessario, i membri giovani della squadra possono creare i profili personali dei membri anziani.

Sessione 4. Lavorare sull'idea di progetto su Phyrtual.org

Questa sessione incoraggia le squadre a lavorare sulla trasformazione dei loro scenari di soluzione in progetti di innovazione sociale utilizzando la piattaforma virtuale Phyrtual.org. Stimola l'approccio alla comprensione e la pratica della definizione, comunicazione e dello sviluppo di idee per progetti che mirano alla trasformazione di scenari risolutivi in procedimenti reali (es.: prodotti, servizi, ecc.).

Attività 4.1. Primo tentativo di creazione e diffusione del progetto (1 ora)

L'insegnante invita le squadre a lavorare sullo sviluppo del concetto e di un estratto per i loro progetti. Questa sarà la prima bozza, che potrà essere migliorata in qualsiasi momento e tutte le volte che la squadra lo reputerà necessario. Le squadre possono scegliere il tipo di supporto con cui comunicheranno l'idea dei loro progetti (es.: testo, video, audio, immagini, ecc.). Per continuare il lavoro anche oltre l'ora in classe, i membri della squadra possono avere accesso al progetto in qualunque momento e ovunque si

trovino. Non ci sono limitazioni, tutto sta nella motivazione, che va incoraggiata.

Attività 4.2. Arricchire l'attività virtuale e la presentazione del progetto (45 min)

Una volta completati l'idea e l'abstract, l'insegnante incoraggia le squadre ad arricchire le pagine web dei loro progetti aggiungendo, ad esempio, news, messaggi in evidenza, testimonianze che inizialmente loro stessi possono condividere e che in seguito possono essere di persone interessate al progetto. Le pagine possono essere arricchite con immagini divertenti, vignette e video, oppure con citazioni rilevanti, poesie o altre espressioni artistiche a piacere. Le squadre hanno totale facoltà di scelta in merito. Per il corso, è bene chiedere alle squadre di selezionare tre campi da approfondire per rafforzarne la divulgazione.

Dopo aver selezionato i campi, il numero e il tipo di obiettivi sono a scelta delle squadre, le quali possono accedere al progetto in qualsiasi momento e da qualsiasi luogo, anche oltre le ore di lezione. Non ci sono limitazioni, tutto sta nella motivazione, che va incoraggiata.

Sessione 5. Definire il piano di sviluppo del progetto

I piani di sviluppo invitano i partecipanti a riflettere sugli aspetti chiave che garantiranno ai progetti il successo, nonché a vedere i propri scenari di soluzione realizzati appieno. Questi aspetti chiave includono gli utenti, l'organizzazione, la finanza, la tecnologia, ecc. In tal senso, il piano di sviluppo può aiutare i partecipanti a scoprire se il loro progetto ha le potenzialità per giungere alla creazione di un'iniziativa capace di offrire alla comunità un servizio sostenibile.

Attività 5.1. Piano di sviluppo (90 min)

L'insegnante chiede alle squadre di lavorare sui piani di sviluppo dei loro progetti, utilizzando l'area preposta di Phyrtual.org. Le squadre possono scegliere tra: (1) un modello libero di piano di sviluppo (uno spazio vuoto, in sostanza), (2) un modello semplificato, che guida alla riflessione su un numero ridotto di elementi del piano di sviluppo, e (3) un modello completo contenente un numero maggiore di problematiche che guidano le squadre nella definizione e divulgazione dettagliata dei loro obiettivi, approcci e mezzi, ecc. Le squadre possono esplorare il modello completo e decidere a quali problematiche intendano rispondere e come. In questo esercizio, i membri delle squadre possono porre delle questioni all'intera classe, compreso l'insegnante, per divulgare gli insegnamenti e sfruttare la conoscenza e le esperienze di tutta la classe. Alla fine di questa attività, ogni squadra dovrà aver inserito su Phyrtual.org il proprio piano di sviluppo.

Attività 5.2. Riflessione di gruppo sul futuro dei progetti orientata alla loro attuazione (15 min)

L'insegnante chiede ai gruppi di riflettere sul possibile futuro dei loro progetti. Ai

partecipanti vengono fornite delle tabelle dove potranno scrivere le loro risposte alle seguenti domande:

- (a) *si ritiene che i progetti abbiano il potenziale per essere ulteriormente sviluppati e implementati nelle loro comunità?*
- (b) *si ritiene che i progetti possano avere anche il potenziale che condurrebbe alla creazione di un'impresa?*
- (c) *che cosa si desidera fare per il futuro?*

Questa riflessione di gruppo sancisce la fine del corso, ma non necessariamente quella dei progetti che continuano a motivare le squadre a lavorarci. Ad esempio, essi potrebbero caricarli su piattaforme per il crowd-funding, al fine di trovare le risorse indicate nei piani di sviluppo.

Valutazione dell'unità

Per ciascuna sessione, l'insegnante invita i partecipanti a riflettere/valutare su quanto pensano d'aver appreso e se l'approccio intergenerazionale sia sembrato loro utile. Per le sessioni 3 e 4, la valutazione è fatta alla pari, una squadra sull'altra, e consiste nell'analisi e nella valutazione della ricchezza ed efficacia delle presentazioni dei progetti su Phyrtual.org. Ogni squadra può analizzare un altro progetto ed esprimere dei commenti a riguardo. L'esercizio di valutazione dura **15 minuti** per ogni sessione (un totale di 75 minuti per l'intera Unità 4) e tutte le segnalazioni che possono migliorare la realizzazione del corso vengono annotate e inviate ai coordinatori del progetto ComeON!. Agli insegnanti è fornito un breve modulo di valutazione dell'unità (vedi Allegato III del manuale).

Unità 5: Proporre il progetto alla comunità

<h3>Unità 5</h3> <h3>Proporre il progetto alla comunità</h3>
<p>Obiettivi didattici</p> <ul style="list-style-type: none"> (a) comprendere quali sfide comporti la realizzazione pratica nella comunità di un progetto di innovazione sociale; (b) comprendere la parte pratica della raccolta di sostegno al progetto presso la comunità (schierare gli stakeholder, importanti per il successo del progetto); (c) comprendere che lo schieramento degli stakeholder rilevanti è pieno di incertezze ed è perciò importante essere preparati per affrontare delle nuove situazioni; (d) imparare a utilizzare uno strumento che valuti lo schieramento degli stakeholder rilevanti.
<p>Tempo complessivo 12 ore in totale: 6 sessioni di 12 ore</p> <p>Va considerato che, a seconda delle caratteristiche, l'attuazione dei micro-progetti all'interno della comunità certamente richiederà più delle 12 ore previste. Inoltre, l'esercizio di valutazione alla fine dell'unità richiederà un'altra ora. Si sono stimate 12 ore prendendo in considerazione solo le sessioni frontali, organizzate dall'insegnante per guidare e sostenere le squadre intergenerazionali durante l'avvio dell'attività.</p>
<p>Strategia didattica Lavoro di gruppo intergenerazionale che mescola attività fisiche e virtuali: attività nella comunità/territorio, discussioni di gruppo, ricerca su internet, valutazioni o progressi, ecc.</p>
<p>Capacità/abilità coinvolte Lavoro di squadra, pensiero analitico e critico, responsabilità individuale e sociale, comunicazione e comprensione intergenerazionale, convinzione, persistenza/elasticità, imparare a imparare, creatività, problem-solving, innovazione, imprenditoria.</p>
<p>Materiali Gli insegnanti possono utilizzare questo manuale per gestire le attività con gli alunni e i volontari anziani. Un foglio delle presenze per registrare la frequenza dei partecipanti.</p>

Materiale di riferimento: presentazione dei progetti e del materiale su Phyrtual.org, PowerPoint sulle pratiche di sostegno dei progetti (schieramento degli stakeholder rilevanti), tabelle per valutare lo stato dello schieramento.

Altre risorse: a seconda della disponibilità, gli insegnanti possono scegliere quale combinazione di strumenti utilizzare tra carta e penne, lavagnette, post-it, computer, accesso a internet, proiettore, videocamera.

Attività e distribuzione del tempo

Questa unità è costituita dalle seguenti sessioni:

Sessione 1: Preparare la squadra a entrare nella comunità

Sessione 2: Testare con la comunità se il progetto è realizzabile

Sessione 3: Analisi del feedback e miglioramento del progetto

Sessione 4: Attuazione del progetto – fasi successive

Sessione 5: Valutazione dei progressi

Sessione 6: Presentazione dei risultati

Sessione 1: Preparare la squadra a entrare nella comunità

Questa sessione prepara e attrezza le squadre con tutti gli elementi necessari per affrontare le sfide dell'inizio dell'attuazione dei loro progetti nelle rispettive comunità di destinazione. Si presenta il concetto di "schieramento degli stakeholder" per far comprendere che molto del lavoro necessario per un progetto di successo implica convincere altre persone a diventare sostenitori del progetto. A tale proposito, è importante sapere se la comunità di per sé veda nel progetto un obiettivo valido. Come primo passo dentro la comunità, perciò, il corso suggerisce la preparazione e la gestione di un'attività volta proprio a conoscere come la comunità giudichi il progetto.

Attività 1.1. Breve lezione sul processo di schieramento degli stakeholder (45 min)

L'insegnante presenta il concetto di schieramento degli stakeholder utilizzando la presentazione PowerPoint disponibile. Alle squadre vengono fornite delle tabelle con gli strumenti per individuare in questa fase iniziale i principali stakeholder che possono sostenere il progetto. Tutte le squadre comunicano alle altre la lista degli stakeholder individuati e l'insegnante coordina l'analisi sulle loro somiglianze e differenze. L'attività si conclude con una riflessione delle squadre sull'importanza del concetto di "schieramento degli stakeholder" per l'ingresso dei progetti nelle comunità.
Come questo li può aiutare?

Attività 1.2. Selezione di un metodo e degli strumenti per coinvolgere la comunità (75 min)

Questa attività è volta a orientare la scelta del metodo con il quale le squadre

intendono coinvolgere la comunità. Le alternative possono essere (a) gruppi specifici, (b) visite strutturate a luoghi pubblici, o (c) un altro metodo scelto dalle squadre. Se si sceglie di fare delle spedizioni in luoghi pubblici come mercati/supermercati/centri commerciali o giardini pubblici, le squadre devono preparare un breve questionario con delle domande chiuse e aperte che possono fornire risposte brevi e illustrative. Se la scelta ricade su gruppi specifici, le squadre devono strutturare una scaletta che permetta di raccogliere le risposte necessarie. Un breve questionario a domande chiuse può essere altresì utile durante gli incontri con i gruppi. Le domande dipenderanno dalla natura del progetto. Questa attività prevede anche l'organizzazione degli orari e dei luoghi in cui le squadre incontreranno la comunità.

Sessione 2: Testare con la comunità se il progetto è realizzabile (2 ore)

In questa sessione le squadre incontrano la comunità seguendo le procedure, i metodi e le attività scelti nella Sessione 1. A questo punto, le squadre possono anche contare sui materiali e sulle presentazioni dei progetti su Phyrtual.org. Possono infatti utilizzarli per divulgare il progetto, come possono scegliere di preparare un volantino con un'accattivante e breve presentazione del progetto.

Durante l'attività, si possono raccogliere foto e video da caricare sulle pagine di Phyrtual.org.

Sessione 3: Analisi del feedback e miglioramento del progetto

Questa sessione è destinata all'elaborazione e all'analisi delle informazioni e dei risultati raccolti nella sessione precedente. Sarà utile che le squadre abbiano condotto una previa elaborazione del materiale raccolto, permettendo perciò di usare questa sessione per fare un'analisi critica capace di chiarire quali possono essere i successivi passi strategici da compiere.

Attività 3.1. Preparare i risultati del primo coinvolgimento della comunità al progetto (40 min)

La squadra prepara una breve relazione su (a) i risultati dell'esperienza in termini di validità del progetto per la comunità, e (b) la validità dell'esperienza per le squadre e le lezioni apprese più rilevanti. *Cosa cambierebbero?*

Attività 3.2. Analisi dei risultati del primo coinvolgimento della comunità al progetto (80 min)

Le squadre fanno un resoconto dei risultati e di ciò che hanno appreso che sarà analizzato da tutta la classe nell'ottica di definire strategicamente i passi successivi. Le squadre devono essere pronte ad accettare delle critiche che potrebbero aumentare le probabilità di aver successo.

Tutti devono prendere nota dei miglioramenti da attuare, scrivendo anche un breve testo in merito, da pubblicare su Phyrtual.org.

Sessione 4: Attuazione del progetto – fasi successive

L'incontro con la comunità fa già parte, in un certo modo, dell'attuazione del progetto, nella misura in cui le squadre hanno coinvolto delle persone che hanno contribuito con le loro opinioni sulla validità del progetto, concorrendo in questo modo allo schieramento che garantirà il successo al progetto stesso. Questa sessione utilizza i risultati dell'Attività 1.1, nello specifico: gli schemi che mostrano il bacino di principali stakeholder da reclutare come sostenitori. Le squadre devono ora procedere con la definizione dell'approccio, delle modalità e delle risorse da utilizzare per cercare di schierare questi stakeholder. Dato che questa è una sfida dal carattere incerto, le squadre possono scegliere a chi dare la priorità.

Attività 4.1. Valutare lo stato di schieramento dei principali stakeholder (30 min)

Le squadre utilizzano le tabelle dell'Attività 1.1., individuando così i principali stakeholder. Se non l'hanno già fatto prima, procedono quindi con la valutazione di quanto questi stakeholder possano essere vicini agli obiettivi del progetto, ossia di quanto possano diventare dei sostenitori ("stato attuale dello schieramento"). Conclusa questa attività, si devono prendere delle decisioni rispetto a chi reclutare, tenendo conto che alcuni sostenitori (soprattutto quelli di un certo spessore) possono aiutare a schierarne altri. Le squadre comunicano le proprie decisioni (e le proprie ragioni) alle altre e la classe intera esprimerà la propria opinione per migliorarle.

Attività 4.2. Preparazione di materiale mirato per avvicinare gli stakeholder principali (30 min)

Dopo aver individuato i principali stakeholder da reclutare come sostenitori del progetto, le squadre riflettono sulla possibilità di sviluppare dello specifico materiale mirato per coinvolgerli. Il materiale può essere divulgativo: una presentazione, per esempio, o un video, ecc. Si possono includere altri strumenti, come dei brevi questionari, o delle interviste su misura per dei precisi stakeholder, per cercare di capire le loro percezioni e preferenze riguardo alla validità del progetto. Se è necessario del nuovo materiale, questa attività può comportare del lavoro aggiuntivo rispetto a quello in aula.

Ciascuna squadra comunica alle altre le proprie decisioni sull'eventuale preparazione di materiale aggiuntivo, spiegandone la ragione, invitando così le altre squadre a rifletterci.

Attività 4.3. Cercare di coinvolgere gli stakeholder (60 min)

Questa attività si svolge per buona parte al di fuori dell'aula e non si può prevederne la durata perché implica degli incontri non controllabili dalle squadre. Queste ultime perseguono le loro strategie per un lasso di 2 o 3 settimane per vederne i risultati. Le squadre tengono un diario su cui annotano i fatti principali, le difficoltà e le lezioni apprese durante l'esperienza sul territorio.

Sessione 5: Valutazione dei progressi

Le squadre si riuniscono in classe per valutare e analizzare insieme (a) i risultati

ottenuti durante il tempo speso nella comunità, (b) le lezioni apprese e (c) i passi successivi che esse propongono di compiere.

Attività 5.1. Valutare il nuovo stato dello schieramento dei principali stakeholder (40 min)

Le squadre riprendono gli schemi (a ragnatela) realizzati con l'Attività 4.1., i quali racchiudono le loro considerazioni iniziali sullo stato dello schieramento degli stakeholder principali. Si procede perciò con le valutazioni del nuovo stato, in seguito al periodo di attività presso la comunità. *Ci sono stati dei cambiamenti? Gli stakeholder individuati hanno fatto qualche passo verso il sostegno del progetto? In altre parole, si sono schierati in modo più chiaro verso gli obiettivi del progetto?* I risultati delle nuove valutazioni vengono utilizzate per fare un resoconto nella prossima attività.

Attività 5.2. Analisi e resoconto della squadra (80 min)

Ciascuna squadra utilizza i risultati dello "stato di schieramento" per fare agli altri un resoconto di 10 minuti su tre aspetti: risultati, lezioni e passi successivi. Segue una discussione aperta in cui si mettono a confronto i risultati e le lezioni per confermare o migliorare la validità delle mosse successive.

Sessione 6: Evento – Presentazione pubblica dei risultati ottenuti finora (e fasi successive)

Attività 6.1. Preparazione dell'evento (60 min)

Le squadre lavorano assieme per definire l'obiettivo, il luogo, la durata, le attività, l'attrezzatura, la promozione, ecc. di un evento pubblico dove verranno presentati i loro lavori, i risultati, le lezioni e le fasi successive. Possono avvalersi di presentazioni PowerPoint, video, testimonianze, ecc., per presentare e comunicare i propri messaggi. Tutti i materiali possono essere caricati su Phyrtual.org per arricchire le pagine web dei progetti.

Attività 6.2. Realizzazione dell'evento pubblico

Si comincerà con l'invito di persone che faranno parte del pubblico, come genitori, altre classi della scuola, persone della comunità che hanno partecipato alle attività del progetto, amici e anche alcune autorità della sfera educativa, dato che il progetto può ben rappresentare una nuova forma di educazione per il XXI secolo, in grado di formare abilità per la vita e un carattere positivo.

Per uno svolgimento valido dell'evento e della divulgazione dei messaggi può essere necessaria di esercitarsi previamente se, ad esempio, una presentazione è fatta sia da giovani che da anziani. L'attività nel suo complesso richiederà sicuramente più tempo di quello previsto durante il corso, ma gli eventi di successo ripagano pienamente e sono una valida esperienza di apprendimento.

Valutazione dell'unità

Dato che questa è l'unità finale, la valutazione include due aspetti (a) una riflessione su qual è stato l'insegnamento principale delle attività svolte e (b) un giudizio sull'utilità dell'intero progetto.

(a) Valutazione dell'unità – tutta la classe riflette sui risultati didattici del consistente impianto di attività realizzate durante l'attività: I partecipanti pensano che l'esperienza sia stata preziosa per loro? Perché? Quali sono le differenze intergenerazionali, cioè quali sono gli aspetti più valorizzati dai giovani e quali quelli più valorizzati dagli anziani? Pensano che l'approccio intergenerazionale sia stato utile? Cosa farebbero in modo diverso?

Valutazione del progetto - questa parte è una valutazione formale dell'intero corso e i partecipanti sono invitati a completare il questionario di valutazione.

Quest'esercizio formale può essere accompagnato da un'ultima valutazione alla pari su quanto proficui siano stati i loro progetti su Phyrtual.org. Verrà fornito un semplice cartoncino segnapunti con questo scopo. Il risultato permetterà di realizzare la classifica delle migliori pagine web dei progetti, votate dall'intera classe e dai partecipanti.

L'intero esercizio di valutazione dura **60 minuti**.

Allegato I - Nota metodologica

Questa sezione spiega la metodologia didattica del corso ComeON! e i concetti principali emersi durante lo svolgimento del corso. Contiene brevi descrizioni dei concetti chiave alla base della formazione didattica e pedagogica di ComeON!. Questi concetti propongono un approccio educativo innovativo che fa ricorso all'innovazione sociale, alla solidarietà e all'apprendimento intergenerazionale e al volontariato del XXI secolo in quanto strumenti fondamentali per un'educazione esperienziale per la vita. Questo approccio richiede la comprensione di come la nostra società stia cambiando, come le persone stiano cambiando e, inoltre, di come dobbiamo migliorare e potenziare le nostre abilità e competenze in un modo sistematico e pedagogico. Si vedano i concetti principali del progetto:

a. Un'educazione esperienziale per la vita

Il progetto ComeON! promuove l'importanza cruciale di un'educazione esperienziale per la vita come mezzo per una vita di successo nel XXI secolo, un secolo che sta mettendo alla prova gli individui, le organizzazioni e le società con dei cambiamenti e delle sfide senza precedenti. L'educazione per la vita unisce l'apprendimento di un sapere codificato e standardizzato (comune nel sistema educativo odierno), con le competenze per la vita (come il problem-solving, la creatività, l'innovazione) e i valori fondamentali (come la responsabilità sociale e individuale, la solidarietà, ecc.). A tale riguardo, alcuni importanti autori come Delors (Rapporto 1996), Mezirow (2000), Banks (2007) e Gardner (2008) hanno suggerito varie idee che convergono sull'importanza di un'educazione che superi di molto ciò che i sistemi educativi impartiscono oggi. Lo sviluppo completo delle capacità delle persone, in quanto individui e cittadini responsabili, viene rimarcato per tutto il corso della vita, indipendentemente dalle circostanze. Il Rapporto Delors del 1996, ad esempio, argomenta che nessun talento personale può rimanere inutilizzato. Il Rapporto individua quattro tipi di apprendimento: imparare a vivere assieme, a conoscere, a fare e infine a essere. Gardner (2008) individua invece cinque diverse menti che dovrebbero aiutare nell'apprendimento: quella disciplinata, quella sintetica, quella creativa, quella rispettosa e infine quella etica. Le menti, le competenze, le capacità e i modi di pensare individuati sopra sono idealizzati nel concetto di "per la vita" o "permanente". L'educazione per la vita implica un processo continuo di apprendimento per tutto il corso dell'esistenza; chiaramente, lo sviluppo di nuovi tipi di menti, competenze, capacità, modi di pensare e imparare richiedono da parte degli individui e della società un processo di trasformazione. Nel progetto ComeON! il termine "esperienziale" nell'espressione "educazione esperienziale per la vita" è centrale, dato che essa non può essere solo il risultato di un apprendimento astratto, bensì il risultato di una varietà di processi e strumenti di apprendimento attivo. È così che i concetti e i processi di innovazione sociale, solidarietà e apprendimento intergenerazionale e il volontariato del XXI secolo assumono un ruolo strategico, permettendo sia l'applicabilità sia la diffusione della

dimensione pratica del processo di insegnamento-apprendimento dell'educazione per la vita.

b. Innovazione sociale

I processi di innovazione sociale offrono i migliori canali pratici per l'insegnamento/apprendimento di tutte le dimensioni dell'educazione per la vita (es.: conoscenza standardizzata, competenze per la vita e valori fondamentali). Il concetto di innovazione di Chris Freeman è il seguente: "la - o una - invenzione è un'idea, una bozza o un modello per un dispositivo, un prodotto, un procedimento, un sistema nuovo o perfezionato... In senso economico, un'innovazione si compie solo tramite la prima transazione commerciale che coinvolge il nuovo prodotto, procedimento, sistema o dispositivo, nonostante questa parola venga usata anche per descrivere l'intero processo" (Freeman Soete, 199: 6). L'innovazione è stata condensata in una breve formula: Innovazione = Creatività + Implementazione (von Stamm, 2003). Chiaramente, la caratteristica distintiva dell'innovazione sociale è il suo aspetto "sociale", nonché il fatto che l'innovazione debba essere motivata da - e tarata su - i bisogni, i problemi, gli obiettivi, i cambiamenti sociali non soddisfatti. Per Phills et al., (2008), ad esempio, innovazione sociale significa "una nuova soluzione più efficace, più risolutiva, più sostenibile rispetto alle soluzioni esistenti, grazie alle quale il valore creato va soprattutto a favorire la società nel suo complesso, piuttosto che i singoli individui" (p. 36). L'innovazione sociale perciò incoraggia la crescita della società civile utilizzando nuove strategie, concetti, idee e organizzazioni legate a tutti i tipi di bisogni sociali, quali i miglioramenti della comunità, dell'educazione e dell'apprendimento. Per questa ragione, essa offre un canale pratico potente per una "educazione esperienziale per la vita". L'innovazione sociale può aiutare a concentrare l'attenzione, la motivazione e le azioni delle persone in modi che incoraggiano la pratica del sapere, le competenze per la vita, i valori fondamentali e i tratti caratteriali positivi. In definitiva, l'innovazione sociale può essere interpretata come strategie, concetti, idee e attività che portano cambiamenti positivi nella comunità, beneficiando e soddisfacendo i bisogni di tutti i gruppi sociali e rafforzando la capacità e le competenze della società civile in generale.

37

c. L'Apprendimento e la Solidarietà Intergenerazionale (ASI)

La dimensione intergenerazionale dell'approccio di questo progetto ha due componenti correlate: (a) la solidarietà intergenerazionale e (b) l'apprendimento intergenerazionale.

(a) Solidarietà intergenerazionale.

Le sfide sociali richiedono delle risposte innovative che possano riunire tutte le possibili energie, conoscenze, esperienze e risorse disponibili in modo da fare la differenza nella comunità. A questo proposito, tutte le barriere e i divari devono dare la precedenza ai rapporti di solidarietà - siano essi digitali, legati al genere, culturali o intergenerazionali. ComeON! costruisce sull'esperienza tra collaboratori nel

campo della solidarietà e dell'apprendimento intergenerazionale. I vantaggi della solidarietà intergenerazionale comprendono l'inclusione digitale degli anziani, l'eliminazione del divario intergenerazionale e l'acquisizione e messa in pratica delle competenze per la vita (l'educazione del XXI secolo) per i giovani. In particolare, ai giovani si cerca di offrire l'importante opportunità di generare ciò che Daloz (2000: 110) definisce un coinvolgimento costruttivo con la diversità, ossia una "esperienza significativa in un certo momento dei loro anni di formazione, quando essi [sviluppano] un forte legame con qualcuno che prima percepivano come 'altro' da sé".

(b) Apprendimento intergenerazionale.

Esso coinvolge gruppi di persone di età differenti che imparano insieme o imparano uno dall'altro in una gamma di scenari diversi. Questa è una sfida importante nell'Europa contemporanea perché coinvolge aspetti complessi come le strutture familiari, la migrazione, i cambiamenti tecnologici e la segregazione per età. L'interesse per l'apprendimento intergenerazionale ha origine nella nuova comprensione dello svolgimento e della partecipazione nel campo dell'educazione e dell'apprendimento. Nei concetti di "apprendimento permanente" e di "apprendimento in tutti gli ambiti della vita", l'educazione e l'apprendimento si configurano come degli investimenti che contrastano la crescente separazione tra anziani e giovani. L'interesse per l'apprendimento intergenerazionale non rientra più nella logica delle implicazioni economiche di una popolazione europea che continua a invecchiare, necessitando, soprattutto ora, di una solidarietà reale in ogni aspetto della vita personale. Il tema dell'apprendimento intergenerazionale è stato trattato da studiosi riconosciuti; nel 2009 Jessel ha affermato: "L'apprendimento intergenerazionale nell'ambito della famiglia è informale, multigenerazionale e soprattutto prende vita in modo naturale, come un'attività sociale quotidiana".

d. Il Volontariato del XXI secolo e Phyrtnality

L'elemento finale della metodologia didattica del progetto ComeON! è il volontariato del XXI secolo. Insieme agli altri elementi, esso costituisce una solida base su cui costruire il tipo di educazione per la vita che ispira questo progetto. Il concetto è strettamente legato allo sviluppo umano e a "fattori come la solidarietà, l'inclusione sociale, il potere, la soddisfazione esistenziale e il benessere individuale e sociale" (United Nations Volunteers, 2011: xxiii-xxiv). Allo stesso tempo, l'obiettivo sistematico di questa educazione per la vita offre al volontariato una nuova dimensione, ovvero un nuovo tipo di volontariato formativo che sviluppa sistematicamente e persegue l'apprendimento e l'innovazione sociale, mescolando l'educazione formale con lo sviluppo congiunto delle competenze per la vita e delle regole e dei valori fondamentali. In aggiunta, questo nuovo volontariato cerca di potenziare una nuova competenza per la vita, ossia la "phyrtuality": l'innovativa integrazione degli elementi fisici e virtuali (phyrtual) mirando a un apprendimento e innovazione sociale efficace. Per il concetto e gli obiettivi dell'ambiente Phyrtnality.org si veda Molina (2011).

Allegato II: Tabella dei materiali di riferimento per unità/sessione

Unità/Sessione	Materiali di riferimento
Tutte le unità	Foglio delle presenze; scheda di valutazione dell'unità (Allegato II).
UNITÀ 0. "Introduzione al corso ComeON!"	Presentazione PPT sul corso ComeON! e sul fare squadra, contenente concetti, immagini, video, vignette, citazioni, ecc.
UNITÀ 1. "Le sfide personali, locali e globali del XXI secolo"	Presentazione PPT "Sfide personali, locali e globali del XXI secolo" contenente concetti, video, immagini, ecc. Schemi per l'Attività 1.
UNITÀ 2. "Verso un'educazione per la vita"	Presentazione PPT "Verso un'educazione per la vita" contenente concetti ed esempi.
UNITÀ 3. "Innovazione sociale e volontariato del XXI secolo"	Presentazione PPT "Innovazione sociale e volontariato del XXI secolo" contenente concetti, video, immagini, tabelle, esempi. Tabelle per l'Attività 2.
UNITÀ 4. "Progetti di innovazione sociale per migliorare le comunità locali"	
1. Fare squadra Fase 3 – Attività ludica. Individuazione dei problemi della comunità	Presentazione PPT "Individuazione dei problemi" contenente concetti, esempi e tabelle.
2. Creazione di scenari risolutivi che portino alla progettazione	Presentazione PPT "Problem-solving e analisi delle cause alla radice", con relativi strumenti e tabelle.
3. Imparare a utilizzare la piattaforma online Phyrtual.org	Tutorial su "Phyrtual.org".
4. Lavorare sull'idea di progetto su Phyrtual.org	Tutorial su "Phyrtual.org". Strumenti e tabelle disponibili sulla piattaforma.
5. Definire il piano di sviluppo del progetto	Strumenti e schemi disponibili su Phyrtual.org (es: schemi di piano di sviluppo, carta di Gantt, modello di budget etc.).
UNITÀ 5. "Proporre il progetto alla comunità" 1. Preparare la squadra a entrare nella comunità. 2. Testare con la comunità se il progetto è realizzabile. 3. Analisi del feedback e miglioramento del progetto. 4. Attuazione del progetto – fasi successive. 5. Valutazione dei progressi. 6. Presentazione dei risultati.	Presentazione PPT su come costruire il sostegno al progetto presso la comunità; introduce il concetto di "Schieramento degli stakeholder". Tabella per l'Attività 1.1 (schema a ragnatela). Cartoncino segnapunti e questionario per la valutazione dell'unità.

Allegato III: Tabella per la valutazione delle unità

Questa è una breve tabella valutativa che va completata dall'insegnante alla fine di ogni sessione (tempo stimato: 10-15 minuti). Essa mira a offrire un'idea generica sul grado di partecipazione, sull'apprendimento dei concetti, sulla qualità dei materiali di supporto e sulle attività didattiche. La scala indica il grado di approvazione rispetto all'affermazione proposta: da 1 (minimo) a 5 (massimo).

SCALA: 1 (Disaccordo totale), 2 (Disaccordo), 3 (Neutro), 4 (Accordo), 5 (Pienamente d'accordo)

PARTECIPAZIONE	1	2	3	4	5
Gli studenti della scuola secondaria hanno partecipato alle attività con grande interesse					
I volontari senior hanno partecipato alle attività con grande interesse					
APPRENDIMENTO DEI CONCETTI	1	2	3	4	5
Tutti i concetti chiave delle sessioni sono stati compresi dai partecipanti					
QUALITÀ DEI MATERIALI DI SUPPORTO	1	2	3	4	5
I materiali didattici offrono un supporto ottimale per spiegare chiaramente le attività					
ATTIVITÀ DIDATTICHE	1	2	3	4	5
Le attività si sono svolte nei tempi previsti dal manuale					
Le attività si sono svolte senza difficoltà					
I partecipanti hanno risposto senza difficoltà alle domande sulle attività					

40

Descrivi le difficoltà incontrate:

Fornisci dei suggerimenti per migliorare le lezioni in futuro:

Esprimi un'opinione sulla validità dell'approccio intergenerazionale:

Altri commenti:
