Switch on your future - Regione Marche a JOB&Orienta 2023

Di Paola Paolinelli
Orientamento scolastico e didattica innovativa - Regione Marche

Negli anni recenti Regione Marche ha attuato una strategia di intervento nella quale ha fatto confluire le progettualità tipiche dell'orientamento con quelle legate alla innovazione della didattica. Ci riferiamo ad una serie mirata di sperimentazioni realizzate dalle istituzioni scolastiche e dalle università regionali che hanno avuto come destinatari un selezionato e motivato insieme di docenti, ricercatori e tutor, i quali hanno perfezionato e applicato metodologie di insegnamento innovative con i propri studenti.

La creatività ha rappresentato un fattore chiave nello sviluppo dei diversi progetti (tutti finanziati con il POR FSE Marche 2014-2020): la frontiera della didattica innovativa richiede una costante analisi degli scenari in mutamento, a partire dalle implicazioni della trasformazione digitale sui processi di apprendimento di giovani e giovanissimi. La sinergia tra orientamento, nuove metodologie di insegnamento (didattica digitale e laboratoriale, ***design thinking***) e strumenti tecnologici è stata in grado di stimolare gli studenti a pensare e sperimentare, ma anche ad assecondare le attitudini e i tempi di apprendimento di ognuno.

I cinque progetti pilota sulla "Trasformazione digitale e didattica orientativa"

Questo intervento pone al centro la valorizzazione delle propensioni, potenzialità e diversità di ciascuno studente, lo sviluppo dell'intelligenza emotiva e le ***soft skills***.
Nasce dalla necessità di rinnovare l'approccio formativo negli istituti comprensivi (dunque studenti tra gli 11 e i 13 anni) con l'obiettivo di trasformare queste scuole in "laboratori di innovazione", basati su una didattica individualizzata e flessibile e sulla scelta della didattica digitale: ***coding*** e robotica, realtà virtuale, droni, ***game design***, ecc.

Tutti i cinque progetti hanno previsto una prima fase di ricerca ed analisi, la modificazione degli ambienti di apprendimento, la formazione degli insegnanti (oltre 200, di ogni disciplina) sui nuovi modelli educativi e sulla progettazione di Unità di Apprendimento; una fase di implementazione con l'applicazione concreta nelle classi; una rete di contributi specialistici e altamente qualificati con Università, Centri di ricerca, professionisti di ICT e imprese del territorio; la sensibilizzazione dei genitori e dell'intero personale della scuola.

"#Podestiforfuture", dell'ICS Posatora-Piano-Archi di Ancona, è stato creato ed attivato in collaborazione con l'ICS G. Ungaretti di Melzo (MI) e con Tuttoscuola: ciò ha consentito di sperimentare una didattica digitale e del ***problem solving*** secondo un modello di intervento collaudato, il quale ha perciò incluso anche una riflessione su spazi, metodologie, modi e tempi.

"Gaming Tour Ancona", dell'ICS C. Urbani di Jesi (AN), ha lavorato insieme con la Scuola di Informatica dell'Università di Camerino e la Welcome APS – il focus è stato la progettazione e realizzazione di videogiochi (con l'obiettivo di conoscere e valorizzare il territorio, ragionare sulla sostenibilità ambientale), realizzando tour professionali presso aziende leader del settore, insieme con i genitori degli studenti.

"Gaming Tour Macerata", dell'ICS Mestica di Macerata, con lo stesso partenariato di cui sopra, ha focalizzato le attività sulla progettazione e realizzazione di videogiochi, integrando in questo caso narrativa e ricerca storica. Ma con l'obiettivo di implementare la didattica digitale e la didattica orientativa in tutte le materie.

"La didattica guida il futuro", dell'ICS Don Giussani Monticelli di Ascoli Piceno, ha indirizzato la progettualità in diverse direzioni, sviluppando prodotti digitali originalissimi ***(digital storytelling***) sulla tematica ambientale e sul riciclo dei rifiuti abbinato all'intelligenza artificiale (argomento molto sentito dagli studenti) e, in collaborazione con l'Università di Trento, i ragazzi hanno immaginato la loro scuola ideale "La scuola che vorrei".

"Didattica Orientativa e Digitale", dell'ICS di Falerone (FM), in collaborazione con WEGA APS, si fonda su due macro obiettivi: abbandonare progressivamente la lezione frontale/disciplinare e innalzare le aspirazioni degli studenti sia in termini di risultati scolastici immediati, sia di competenze per il futuro. In pratica, laboratori sullo sviluppo del pensiero computazionale (Arduino e Scrath), pratica con la stampante 3d, con visor, video e ***audio editing*** e, infine, la progettazione di un gioco da tavolo.

Educare all'imprenditorialità nelle Università

Questo intervento ha per oggetto l'educazione all'imprenditorialità nei quattro Atenei delle Marche secondo il modello "Impresa in Aula". È una azione di sistema che prevede un programma di formazione per gli studenti in grado di sviluppare attitudini quali la creatività, il ***problem solving***, la proattività, il lavoro di gruppo. La finalità dell'amministrazione era di dare vita ad un ampio ***network*** di studenti con capacità imprenditoriali. Ciò è particolarmente importante, in quanto potrà consentire ad alcuni di essi di progettare il proprio futuro come imprenditore, riuscendo ad individuare prontamente opportunità di sviluppo, oppure a rafforzare gli obiettivi e le strategie dell'imprenditore e, in ogni caso, di conoscere il valore e le caratteristiche dell'imprenditorialità e dell'innovazione, così da inserirsi più agevolmente ed efficacemente nella realtà produttiva locale.

Con "Impresa in Aula" il punto è cambiare radicalmente la didattica. La costruzione di un ***mindset*** imprenditoriale non è infatti oggetto di una materia "a parte" o "aggiuntiva" (come avviene per esempio in attività per le startup), ma è integrata all'interno degli insegnamenti.
Docenti e tutor di tutte le università delle Marche (e di qualsivoglia indirizzo di studio) hanno seguito insieme una formazione in presenza; utilizzando la metodologia del ***design thinking***, hanno ripensato la didattica per le loro singole discipline, rinforzando in tal modo quel proficuo confronto tra diversi ambiti disciplinari che spesso conduce a soluzioni innovative, stimolando la crescita dell'intero sistema economico.

Una ***competition*** tra tutti i gruppi di lavoro è il momento conclusivo del percorso intrapreso: accompagnati dai docenti e dai ***tutor***, i ***team*** di studenti hanno presentato le loro idee innovative ad una giuria composta dagli ***stakeholder*** dell'ecosistema imprenditoriale regionale.