

1. Le attività didattiche "*dove si descrivono le attività che costituiscono il progetto*".
2. I.L.V. "*dove si descrive la tipologia del lavoro didattico*" (in riferimento al modello didattico ILV - Informazione Laboratorio Verifica' proposta alla fine degli anni '90 dal gruppo di Umberto Margiotta – U.Margiotta, Riforma del curriculum e formazione dei talenti, Armando Editore Roma, 1997).
3. Le competenze "*dove si descrivono le competenze che si intendono potenziare*", facendo riferimento alle competenze proposte dai documenti ministeriali e dalle proposte europee (Competenze chiave, LifeComp).
4. Le competenze DigComp "*dove si descrivono le competenze digitali che si intendono verificare*".
5. I livelli DigComp2.1. "*dove si individuano i livelli di padronanza per ogni competenza*" (utilizzando, per questo, i livelli proposti dal documento europeo e/o la riscrittura fatta dal gruppo della prof.ssa Sandra Troia).
6. Gli strumenti "*dove si descrivono gli strumenti che vengono utilizzati*"
7. I materiali didattici prodotti "*dove si descrivono i materiali prodotti dell'UdA*"
8. Le modalità di valutazione "*dove si descrivono le modalità di valutazione e valorizzazione da applicare*"

Link alla biblioteca di INDIRE¹

Versione 1 8 Voci

Punto 1 Contesto + attività didattiche Le attività didattiche "dove si descrivono le attività che costituiscono il progetto

LuccAway è nato come un progetto di *Service Learning*, consistente in una vera e propria impresa didattica, per l'avvio di un'attività imprenditoriale per la realizzazione di un portale di e-commerce da mettere a disposizione di tutte le aziende del commercio lucchese per la valorizzazione dei prodotti tipici. Nella prima fase di attuazione, per la realizzazione dell'idea imprenditoriale nel quadro di una struttura organizzativa riprodotte le funzioni di un'impresa reale, gli alunni sono stati affiancati da esperti del settore. Con l'esplosione della pandemia COVID-19 è stata necessaria una rimodulazione del progetto che permettesse il suo adattamento ai nuovi scenari imposti dall'emergenza sanitaria. Gli studenti hanno, perciò, ripensato la *mission* iniziale, incentrata sulla valorizzazione del Made in Lucca, trasformandola in quella di offrire uno strumento di concreto aiuto a tutte le realtà del commercio locale, per gestire le vendite *on line* in tempo di pandemia, per chi non era attrezzato per farlo. Conseguentemente, il portale *LuccAway* si è configurato come un vero e proprio *Marketplace* sul modello di *Amazon*. L'azione didattica si è sviluppata attraverso le seguenti fasi:

- *preparatoria/formativa:*

in questa fase i ragazzi sono stati impegnati, con il sostegno delle associazioni di categoria, nello svolgimento di un monitoraggio sulla misura in cui il mercato del commercio *on-line* fosse radicato all'interno delle medio-piccole aziende del nostro territorio. Sono state attivate 12h di formazione, anche in modalità *webinar*, con esperti del settore delle vendite *on-line* per sviluppare le competenze generali sul tema (per rendere gli studenti consapevoli dei rischi/benefici di un avvio di una simile attività) e operative sull'utilizzo del portale per l'implementazione del *Marketplace*;

- *operativa:*

il *business plan* è stato redatto prima di avviare l'attività al fine di definire la fattibilità del progetto.

¹ <https://biblioteca.indire.it/esperienze-innovazione/view/416>

All'interno dello stesso sono stati indicati gli elementi del progetto quali:

- la descrizione dell'idea imprenditoriale;
- le proiezioni economiche-finanziarie;
- lo studio di fattibilità (analisi dei potenziali fattori di successo e analisi critica dell'attività).

Il portale è stato personalizzato attraverso l'acquisto di un idoneo *template* multivetrina per ottimizzare la visibilità dei prodotti di ogni singolo esercente grazie anche al contributo degli studenti del settore grafica e comunicazione. L'utilizzo del *CMS Prestashop* è stato il vero cuore del progetto tramite la gestione ed il monitoraggio necessari sia dalla parte degli esercenti che dalla parte dei potenziali clienti (ordini, pagamenti, resi etc.);

- di diffusione:
la diffusione è avvenuta attraverso profili *social* dedicati al progetto (*Facebook* e *Instagram*) e realizzati grazie anche al contributo degli studenti dell'indirizzo professionale. Questa attività ha permesso agli allievi di sperimentare un efficace uso dei *social* al fine della promozione commerciale, della visibilità dei prodotti e per l'ampliamento della rete dei contatti e inoltre, a tal fine, sono stati realizzati brevi comunicati di presentazione del progetto sui quotidiani *on line* locali.

Uno degli aspetti essenziali del progetto è stata la proficua collaborazione con le associazioni di categoria della Confcommercio, Conflavoro e Confesercenti Toscana Nord che ha permesso una rapida diffusione dell'iniziativa all'interno della rete degli associati;

- di monitoraggio:
durante il processo progettuale sono stati somministrati, attraverso *Google Moduli*, questionari di soddisfazione al fine di raccogliere i *feedback* e procedere quindi all'analisi delle criticità e definire quindi le strategie e gli interventi di miglioramento.

Punto 2 I.L.V

Informazione

È stata attivata una metodologia di didattica laboratoriale tramite il *learning by doing* e lo sviluppo di *project work* attraverso i quali è stato possibile sviluppare ed incrementare negli studenti le competenze prefissate, raggiungendo, per alcuni allievi, un livello di apprendimento difficilmente conseguibile con un approccio didattico tradizionale.

Il vantaggio di questa metodologia è stato la personalizzazione del processo di apprendimento, poiché non esiste un modo univoco per rispondere al problema dato, ma una molteplicità di soluzioni alternative adottabili dagli studenti, monitorate costantemente anche attraverso strumenti di autovalutazione.

In tale contesto anche l'errore è diventato significativo poiché ha spinto l'alunno alla riflessione sul suo processo di apprendimento aiutandolo a superare i suoi insuccessi e le sue insicurezze.

La metodologia del *learning by doing*, introdotta all'inizio dello sviluppo del progetto, si è pienamente consolidata durante la prosecuzione in DAD.

Laboratorio

Valutazione

Punto 3 Le Competenze

L'azione didattica si è sviluppata attraverso una metodologia laboratoriale tramite il *learning by doing* e lo sviluppo di *project work*, attraverso i quali è stato possibile sviluppare ed incrementare negli studenti le competenze prefissate e favorirne la personalizzazione.

Dal punto di vista didattico è stato inoltre fondamentale sviluppare la dimensione collaborativa dell'intero gruppo classe, simulando una vera e propria attività di *smart working* in DAD nel periodo del *lockdown*. Peraltro è risultato vincente il coinvolgimento delle competenze professionali degli studenti di altri settori dell'istituto per il *layout* grafico e la pubblicizzazione sui *social*.

Sul piano formativo l'obiettivo principale del progetto è stato quello dello sviluppo delle competenze imprenditoriali, nello specifico assumere idee, creare opportunità e saperle trasformare in valori per sé e per gli altri. Il percorso didattico si è perciò strutturato su azioni modellate per stimolare la creatività, lo spirito di iniziativa e per prefigurare l'eventuale futuro lavorativo,

presentando esempi di casi e prassi aziendali per potenziali opportunità occupazionali. Inoltre il processo progettuale ha consentito l'acquisizione di competenze trasversali quali l'assunzione di responsabilità, lo spirito d'iniziativa, la capacità di *team* e *smart working*, l'intraprendenza, la negoziazione, la fiducia in se stessi. Nell'ambito dell'Educazione alla Cittadinanza Responsabile, la competenza implementata è stata quella riferibile alla consapevolezza dell'importanza di maturare un atteggiamento olistico nei confronti della sostenibilità d'impresa.

Punto 4 Le Competenze Digcomp

Sono state messe in atto competenze digitali quali saper elaborare informazioni, saper creare contenuti di qualità, saper comunicare in forme e modalità diversificate, saper gestire problematiche di sicurezza in rete. Il quadro di riferimento per gli studenti è stato quello del *digcomp 2.1* in particolare riferito alle aree delle competenze n. 3 (creazione di contenuti digitali) e della competenza n. 5 del *Problem Solving*.

Punto 5 I Livelli Digcomp2.1.

Per entrambe le aree gli obiettivi sono stati il raggiungimento dei livelli di padronanza intermedio ed avanzato che sono stati ottenuti dalla maggior parte degli studenti del gruppo classe. Una particolare attenzione infine è stata focalizzata anche sull'area della competenza n. 4 (sicurezza) riferita soprattutto alla protezione dei dati personali e alla *privacy* tema molto sensibile nell'ambito del commercio elettronico.

Punto 6 Gli Strumenti

Gli strumenti utilizzati sono stati:

- la *Google Suite* di istituto e nello specifico:
- Google Drive per condividere il materiale tra gli studenti e con le aziende esterne;
- *Google Meet* per comunicare, sincronizzare le attività in DAD e per ottimizzare i tempi di lavorazione delle richieste di pubblicazione dei marchi e dei prodotti nel portale;
- *Google classroom* per la condivisione dei materiali durante la fase di formazione;
- *Google mail* per comunicare in asincrono tramite email con aziende e *partner*;
- *Canva* per la preparazione dei materiali promozionali (brochure e pieghevoli);
- *Prestashop* un CMS (Content Management System) open-source ad alte prestazioni ed elevata affidabilità che, con migliaia di installazioni e un numero considerevole di sviluppatori, permette alte performance anche in presenza di un elevato traffico di
- *Google Analytics* e *Google Search Console* per attività di monitoraggio ed analisi del sito internet.

Tutti gli strumenti sopra elencati non hanno avuto un impatto economico sul budget scolastico in quanto già in dotazione alla scuola o comunque sono stati fruibili gratuitamente come ad esempio OpenSource. Le uniche spese hanno riguardato la registrazione e l'acquisto di un dominio dedicato per il portale e l'acquisto di un template grafico per migliorare la visibilità del *Marketplace*.

Punto 7 I Materiali Didattici Prodotti

Il prodotto finale dell'esperienza è stato il portale LuccAway, accessibile al link ² attraverso il quale le aziende commerciali lucchesi hanno potuto promuovere gratuitamente i loro prodotti.

Punto 8 Le Modalità Di Valutazione

Lo sviluppo del progetto ha consentito l'implementazione di un'idea di valutazione dell'apprendimento che tenesse conto del processo formativo e non solo della singola *performance*, attraverso la costruzione di rubriche dedicate.

L'osservazione della ricaduta formativa sugli studenti è stata monitorata attraverso *Moduli Google*, costruiti ad *hoc*, che hanno permesso di osservare le competenze acquisite in tutte le fasi del progetto. È stata, inoltre, posta attenzione all'efficacia dell'azione didattica nei termini di

² www.luccaway.it,

restituzione da parte delle aziende *partner*: Sono stati attivati, sempre attraverso *Google Moduli*, questionari per ottenere *feedback* sull' effettiva validità della attività proposta, e per ottenere eventuali spunti di miglioramento del portale, che hanno anche contribuito alla valutazione complessiva sugli studenti.

Le rubriche utilizzate sono state costruite aggiungendo agli indicatori delle competenze disciplinari quelli relativi alle competenze trasversali (come l'imparare ad imparare, il collaborare e partecipare e le competenze digitali) e ad altre evidenze quali l'assunzione di responsabilità, lo spirito d'iniziativa, la capacità di lavorare in team e in smart working, la creatività, l'intraprendenza e l'autostima.

Esempi di griglie contenenti gli indicatori relativi alle competenze trasversali sono rintracciabili al link³

All'inizio delle varie fasi del progetto, per promuovere l'autovalutazione con gli studenti, sono stati introdotti dei momenti di valutazione/autovalutazione tramite apposite schede di osservazione/misurazione delle competenze sviluppate (non solo disciplinari) condivise. Tale processo è stato fondamentale per garantire l'efficacia dell'apprendimento perché ha permesso di analizzare e comprendere il processo metacognitivo di ciascun alunno permettendo, al contempo, la consapevolezza di quanto appreso mettendo in risalto anche le difficoltà e potenzialità di ognuno. Le attività del progetto sono state considerate anche come attività per i Percorsi delle Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO) e la loro valutazione, come prassi dell'Istituto, ha pesato fino al 50% sul voto di fine anno delle discipline coinvolte.

Griglia da guardare tutti

[inserire qui la tabella]

3 <https://drive.google.com/file/d/12rLBoVtgcSxqhNM-WvLA8fmvbJQBL-yB/view?usp=sharing>