

VITAMINA C Senior
Scuole Secondarie di II Grado - Bologna
Anno Scolastico 2020/2021

Vitamina C - Cooperazione, Condivisione e Cultura d'Impresa è il progetto promosso da Legacoop Bologna, Confcooperative Bologna e Centro Italiano di Documentazione sulla Cooperazione e l'Economia Sociale, volto alla conoscenza e sperimentazione della cooperazione nelle scuole Secondarie di II grado.

Dal 2017 il progetto di ideazione di impresa cooperativa ha coinvolto oltre 20 classi di Licei, Istituti Tecnici e Professionali di Bologna e provincia, con l'obiettivo di fornire una maggiore consapevolezza sui processi, sulle conoscenze e sulle abilità necessarie nel mondo del lavoro, sperimentando e riconoscendo nuove competenze e dinamiche relazionali - e rispondendo così appieno alle linee guida sui PCTO.

Ispirandosi a documenti di respiro europeo, quali **DigComp** (quadro europeo per le competenze digitali) ed **EntreComp** (quadro europeo per le competenze imprenditoriali), nonché a programmi internazionali, prima tra tutti l'**Agenda ONU 2030** per lo sviluppo sostenibile, il percorso si è man mano affermato come un'esperienza solida e fertile per docenti e studenti, distinguendosi per l'attenzione all'innovazione e ai cambiamenti sociali.

È proprio per questo che, con il nuovo Anno Scolastico 2020-2021, Vitamina C intende trasformarsi nuovamente, mantenendo saldi i propri obiettivi, ma aggiornando metodi e strumenti, in linea con il particolare momento storico che stiamo attraversando e che sta profondamente mutando il mondo del lavoro - anche quello cooperativo.

Vitamina C diventa Cooperazione, Competenze e Cultura d'Impresa Digitale.

Facendo tesoro di strumenti, pratiche, esigenze e soluzioni individuate nella primavera 2020, quando l'emergenza sanitaria ha costretto a spostare l'attività dall'aula vera a quella virtuale, cogliamo l'occasione per un **ripensamento del percorso**, perché possa essere sempre più recettivo di cambiamenti, flessibilità e incertezza che caratterizzano il contesto attuale, scolastico e non.

Il **digitale e la cooperazione a distanza** non sono più meri strumenti utili a colmare le distanze, ma veri e propri protagonisti per lo sviluppo di competenze che i giovani studenti potranno sperimentare nel futuro.

Non a caso, sono tanti gli studi e gli osservatori che negli ultimi anni (e ancora di più negli ultimi mesi) hanno posto al centro del proprio focus le tante e specifiche **skills** che il digitale porta con sé: non solo alfabetizzazione informatica e conoscenza degli strumenti, ma anche comunicazione e informazione, *data literacy* e sicurezza, creazione di contenuti e risoluzione di problemi.

In particolare, in linea col percorso di Vitamina C, citiamo nuovamente DigComp: il framework europeo per le competenze digitali elenca come seconda area di competenza quella legata alla "**Comunicazione e collaborazione**", individuando una lista di competenze specifiche che, lette alla luce della recente e diffusa

esperienza di **didattica a distanza**, assumono un significato ricco di potenzialità per i giovani:

- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale

Avvicinando lo sguardo a livello nazionale, lo stesso **Dipartimento per la trasformazione digitale della Presidenza del Consiglio dei ministri** ha promosso **Repubblica Digitale**, un'iniziativa strategica nazionale promossa con l'obiettivo di combattere il divario digitale di carattere culturale presente nella popolazione italiana, per sostenere la massima inclusione digitale e **favorire l'educazione sulle tecnologie del futuro**, accompagnando il processo di trasformazione digitale del Paese.

A sostegno di questo, l'**Osservatorio delle Competenze Digitali** – promosso da Aica, Anitec-Assinform, Assintel e Assinter Italia, in collaborazione con Miur e Agid – intende monitorare e schematizzare il campo delle competenze, individuandone 4: per la cittadinanza digitale, dei lavoratori, specialistiche ICT, di e-Leadership.

Parallelamente, la trasformazione digitale sta spingendo **le organizzazioni e le imprese** stesse a ripensarsi, sviluppando nuovi profili professionali in grado di supportare il cambiamento - e che nel giro di qualche anno andranno gradualmente a sostituire diversi mestieri "obsoleti".

Vitamina C intende dare il proprio contributo a questo cambiamento, consapevole di quanto sarà sempre più importante lavorare per **formare, coltivare e aggiornare costantemente le competenze digitali**.

OBIETTIVI

Agli obiettivi "classici" di Vitamina C Senior, e cioè:

- favorire l'avvicinamento al mondo della cooperazione, e ai suoi valori, inteso principalmente come approccio al mondo del lavoro;
- sperimentare l'ideazione e lo sviluppo di un progetto di impresa cooperativa supportati da tutor e professionisti in linea con l'Entrecomp e l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile;
- riconoscere e implementare hard e soft skills;

si aggiunge dunque un nuovo obiettivo trasversale, e cioè lo sviluppo della competenza imprenditoriale attraverso la capacità di leggere e sperimentare i cambiamenti nel mondo del lavoro, dallo smart working alla conoscenza di strumenti e software, dalla condivisione online alle competenze digitali. In poche parole, **cooperare nel digitale**.

METODI E STRUMENTI

Il percorso si caratterizza quest'anno per un **approccio flessibile**, che intende accompagnare le **esigenze** delle singole classi e il modo in cui esse si sono adattate al **cambiamento**, in termini di:

- organizzazione e logistica: ogni incontro è pensato per essere svolto sia in presenza che a distanza, con il supporto di documenti e materiali utilizzabili da studenti e docenti anche in autonomia;
- tempistiche e numero degli incontri: la proposta "standard" è di 7 incontri da 2 ore, ma il numero di incontri e la relativa durata sono modulabili in base alle esigenze della classe e all'andamento delle attività.

Gli **strumenti digitali** diventano fondamentali nella realizzazione delle attività e vengono potenziati per ampliare l'orizzonte di competenze, nonché per ottimizzare i lavori mantenendo un filo diretto più costante con gli studenti e la costruzione di una community online, oltre che a scuola. Agli studenti sono proposte alcune piattaforme di lavoro note, quali You Rock e Drive, ma anche alcune professionali, quali Padlet, Trello, Beautiful.

La **cooperativa tutor**, una volta individuata, rimane a disposizione a distanza per un confronto e un dialogo con gli studenti in base alle necessità.

In questo senso il percorso si delinea con un approccio più flessibile anche nei contenuti, libero dai tecnicismi, per addentrarsi nella cooperazione come approccio al mondo del lavoro, anche nella versione digitale. L'approccio **flipped classroom** rimane come cornice fluida del progetto, inteso come filo che, a casa come a scuola, in presenza come nel virtuale, permette allo studente di mettersi in gioco, confrontarsi e crescere.