

LE  **UCHRONICLES**
E-Vol

LE UCHRONICLES

E-Vol

ideato e progettato da



finanziato da



“Le uChonicles e-Vol” espande e adatta i contenuti della prima edizione promosso dalla Città metropolitana di Milano nell’ambito del progetto Metropoli Strategiche



LE ➡ UCHRONICLES

Area territoriale di riferimento

Città Metropolitana di Milano

1° EDIZIONE
2019-2020



LE ➡ UCHRONICLES E-Vol

Area territoriale di riferimento

Città Metropolitana di Napoli

2° EDIZIONE
2023-24



LE ➡ UCHRONICLES

Area territoriale di riferimento

Città Metropolitana di Milano

1° EDIZIONE
2019-2020

Studenti

Insegnanti

Coinvolgimento delle **scuole** e delle **Pubbliche Amministrazioni** nella ideazione e progettazione di soluzioni per i territori, in particolare per la valorizzazione del *Campus Digitale*.

LE ➡ UCHRONICLES E-Vol

Area territoriale di riferimento

Città Metropolitana di Napoli

2° EDIZIONE
2023-24

Studenti

Insegnanti

Volontari

Coinvolgimento delle **scuole secondarie superiori** e agli **ETS del territorio** nell'ambito delle attività di valorizzazione della cultura della solidarietà e della cittadinanza attiva, tra i giovani e nelle scuole, e delle attività tese a qualificare i volontari o coloro che aspirino ad esserlo, con la trasmissione di conoscenze, abilità e competenze per la valorizzazione del ruolo del volontariato e delle attività del Terzo settore.

I numeri della prima edizione di uChronicles

Il percorso “Le uChronicles”, promosso dalla Città metropolitana di Milano nell’ambito del progetto Metropoli Strategiche, ha visto un’ampia partecipazione e interazione degli studenti durante i cinque mesi in cui si è articolato il progetto, attraverso un ambiente di apprendimento strutturato all’interno di **Moodle**.

Alcuni numeri:

118.998 clic, **14.879 attività completate**, **42 idee progettuali individuali per il proprio territorio** e **25 idee progetto in team**, come dimostrato dai dati sul traffico generato in piattaforma.

LE UCHRONICLES

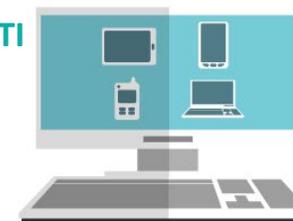
232 STUDENTI
COINVOLTI

8 CLASSI

PERCORSO DI
4 MESI

118.998

CLICK IN
PIATTAFORMA



14.879
ATTIVITÀ
COMPLETE



LE PROPOSTE PER IL
PROPRIO TERRITORIO:

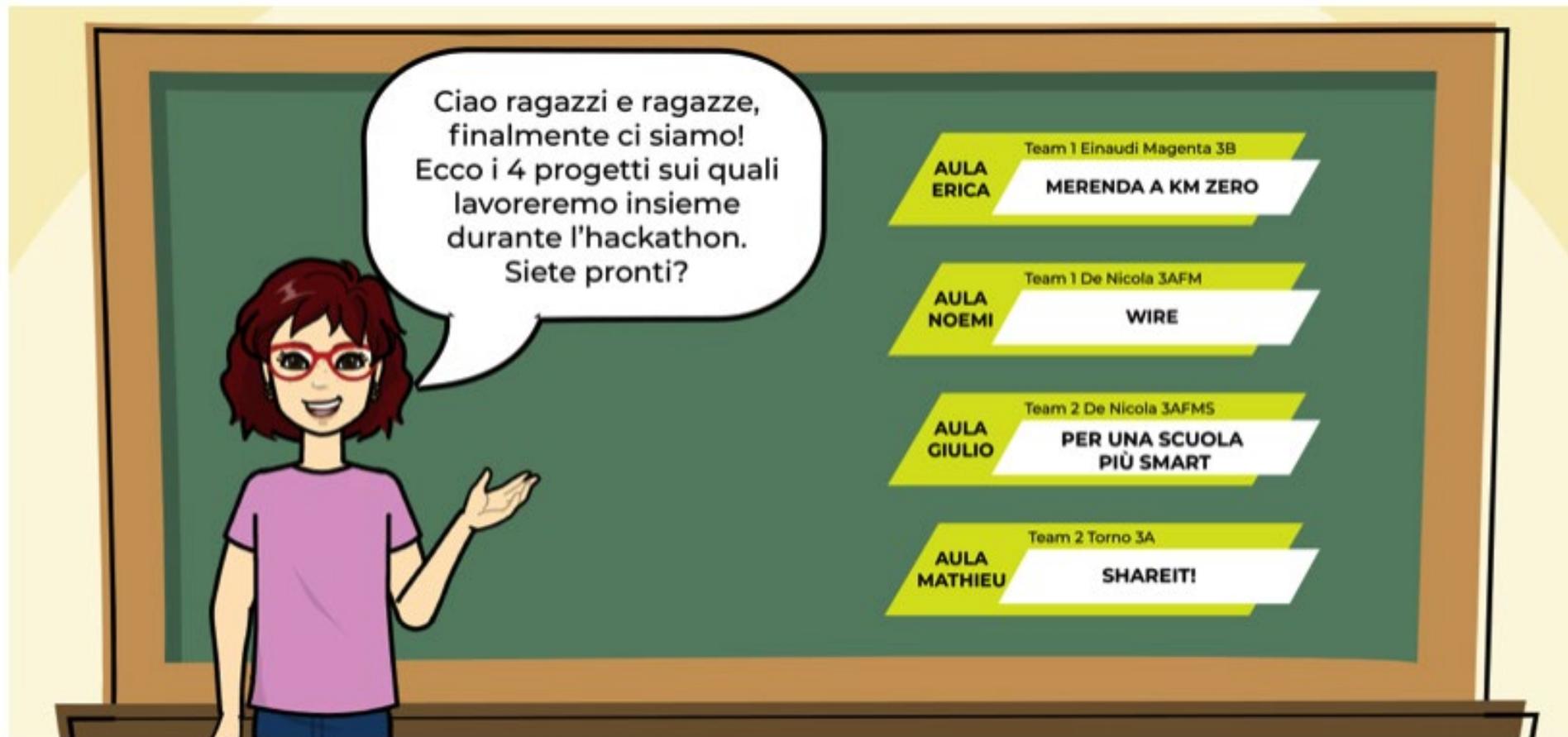


42
IDEE PROGETTUALI
INDIVIDUALI



25
IDEE PROGETTUALI
IN TEAM

HACKATHON



Gli **studenti** saranno coinvolti in un percorso della durata complessiva di **8 mesi**

DIVISO IN 3 FASI

FASE 0

Formazione per
volontari e insegnanti

RIFLETTI

IMMAGINA

PROGETTA

FASE di
CROWDFUNDING

LE UCHRONICLES

E-Vol

0

LUGLIO - FEBBRAIO
15 ORE

FASE ZERO

PERCORSO FORMAZIONE
PER DOCENTI E VOLONTARI

1

OTTOBRE- FEBBRAIO
20 ORE

RIFLETTI

AVVIO PERCORSO
MOODLE

9 tiles
formative

9 attività laboratoriali
con volontari ETS e
docenti

Tiles
"GenerAzioni"

2

IMMAGINA

PILLOLE E STRUMENTI
PER L'ANALISI DEL
CONTESTO

LAVORO INDIVIDUALE

3

APRILE - MAGGIO

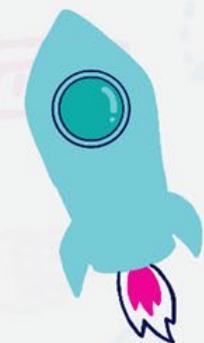
PROGETTA

LAVORI DI GRUPPO
PITCH DEI PROGETTI
E VOTAZIONE

HACKATHON

4

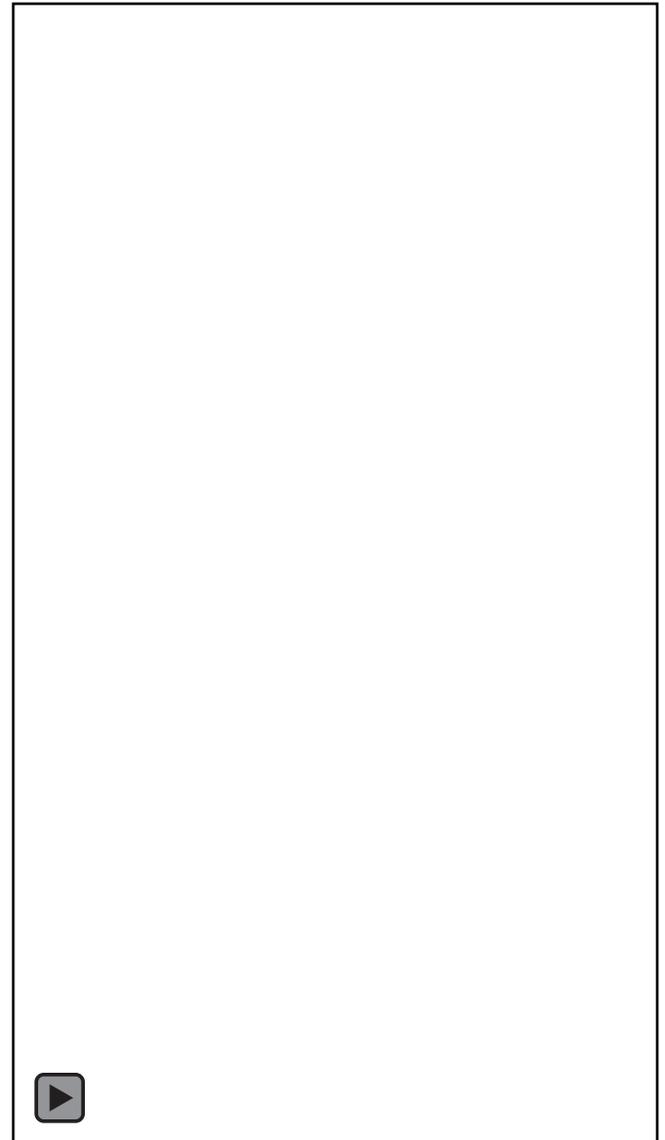
CROWD- FUNDING





IISS G. Torno

ShareIt ! <https://youtu.be/qWmJ-UaxuJw>



Progetto ShareIt!

Scuola: IISS G. Torno

Classe: 5°ALSC

Partecipanti: Gli studenti della 5°ALSC



ShareIt! 



ShareIt! 

L'IDEA PROGETTUALE

Connettere i giovani

*Musica, arte, lettura: **valorizzare** i nostri talenti*

***Ampliare** i propri orizzonti e esplorarne di nuovi*

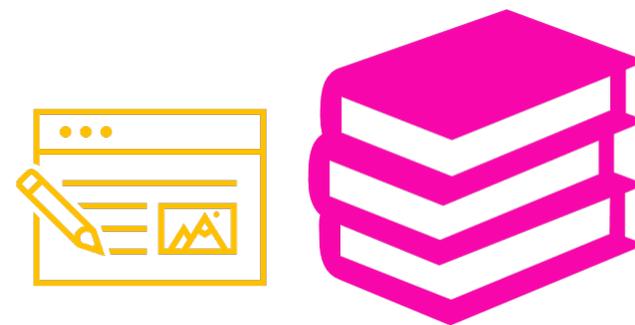
***Condividere** e **comunicare** passioni, idee e aspirazioni*

*Gruppi di studio: **conoscere** e **consolidare***

***Crescere** come individui e sviluppare nuovi legami*

BISOGNI E NECESSITÀ

- ❖ Condividere **passioni** e conoscere studenti di altre scuole
- ❖ Migliorare **l'offerta** formativa scolastica
- ❖ Rafforzare il **legame** tra studenti e tra studenti e scuola



COME?

- ❖ Condivisione di foto ed **esperienze**
- ❖ Chat virtuali e **videochiamate** di gruppo
- ❖ Gruppi di **studio** personalizzati
- ❖ Corsi di potenziamento e **lezioni** online
- ❖ Organizzazione di **eventi** nelle scuole

BENEFICIARI E FRUITORI

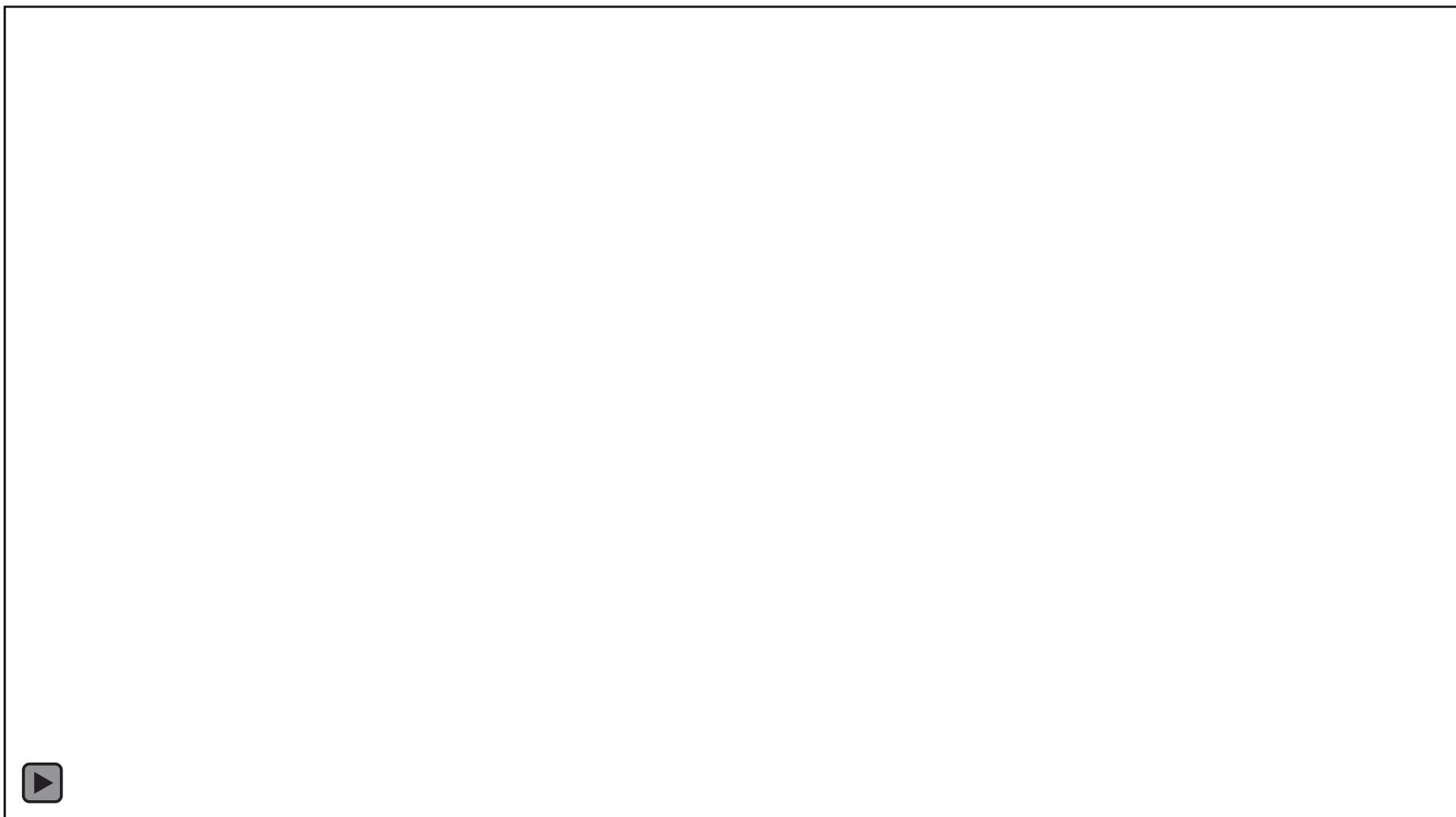
I **giovani**, in particolare i ragazzi e ragazze delle scuole superiori, ma anche le **scuole**, che potranno implementare sulla piattaforma i loro servizi.



Gli studenti potranno così **condividere** passioni e interessi con i loro coetanei, ma anche **migliorare** le loro capacità di studio e apprendimento.

Le scuole potranno **aiutare** in maniera più personalizzata e mirata gli studenti.

Find out (<https://youtu.be/0pwt3MdbIwo>)



Find out

Scuola: IIS G.Torno

Classe: 5° A Liceo Scientifico

Partecipanti: La classe 5° A



L'idea progettuale:



BISOGNI E NECESSITÀ

Instagram: Ispirazione per il tempo libero, interazione con box domande e sondaggi

TikTok: Consigli sui posti migliori da visitare e attività da fare

Spotify: Interviste a esperti e studenti



BENEFICIARI E FRUITORI

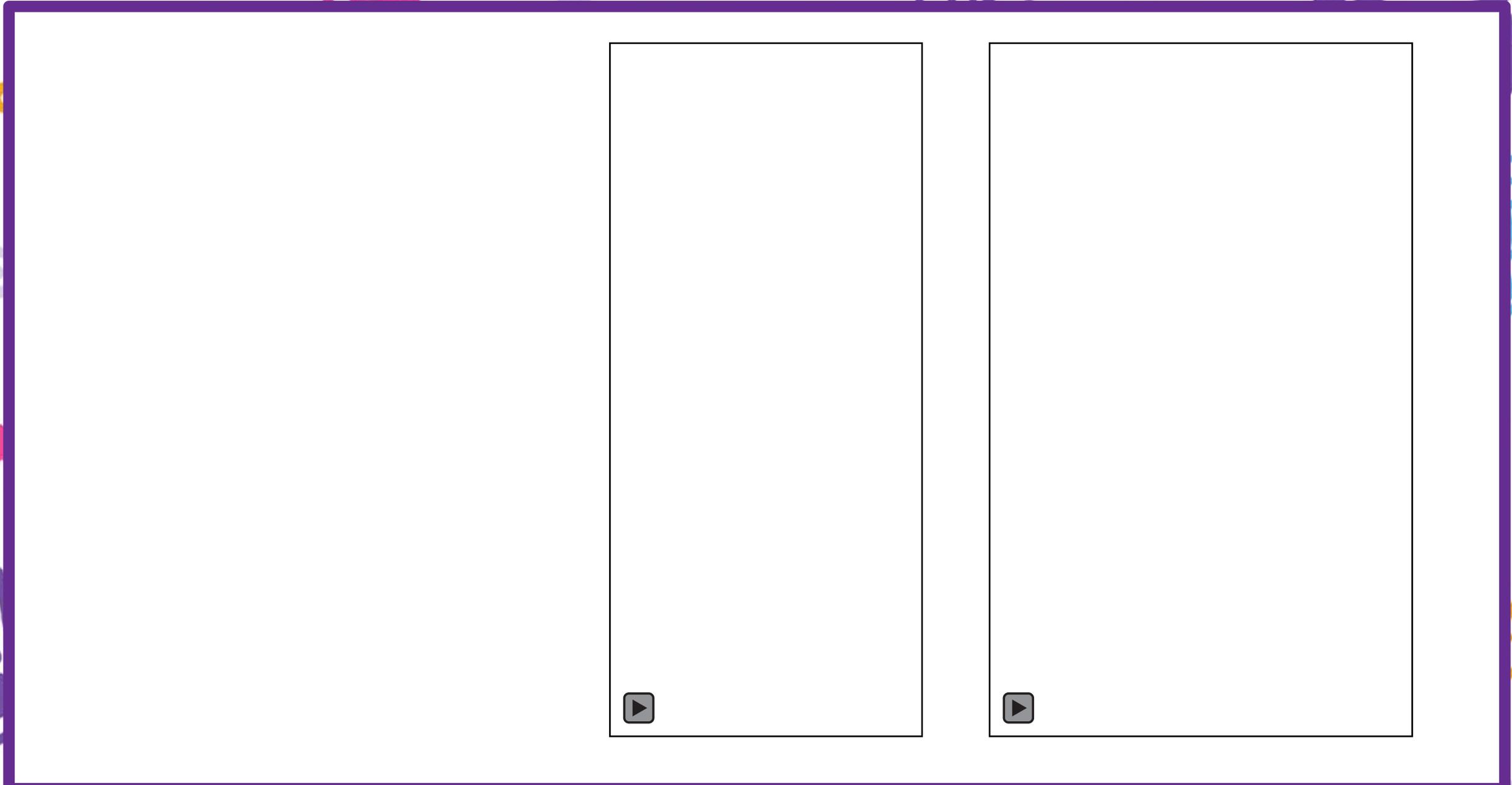


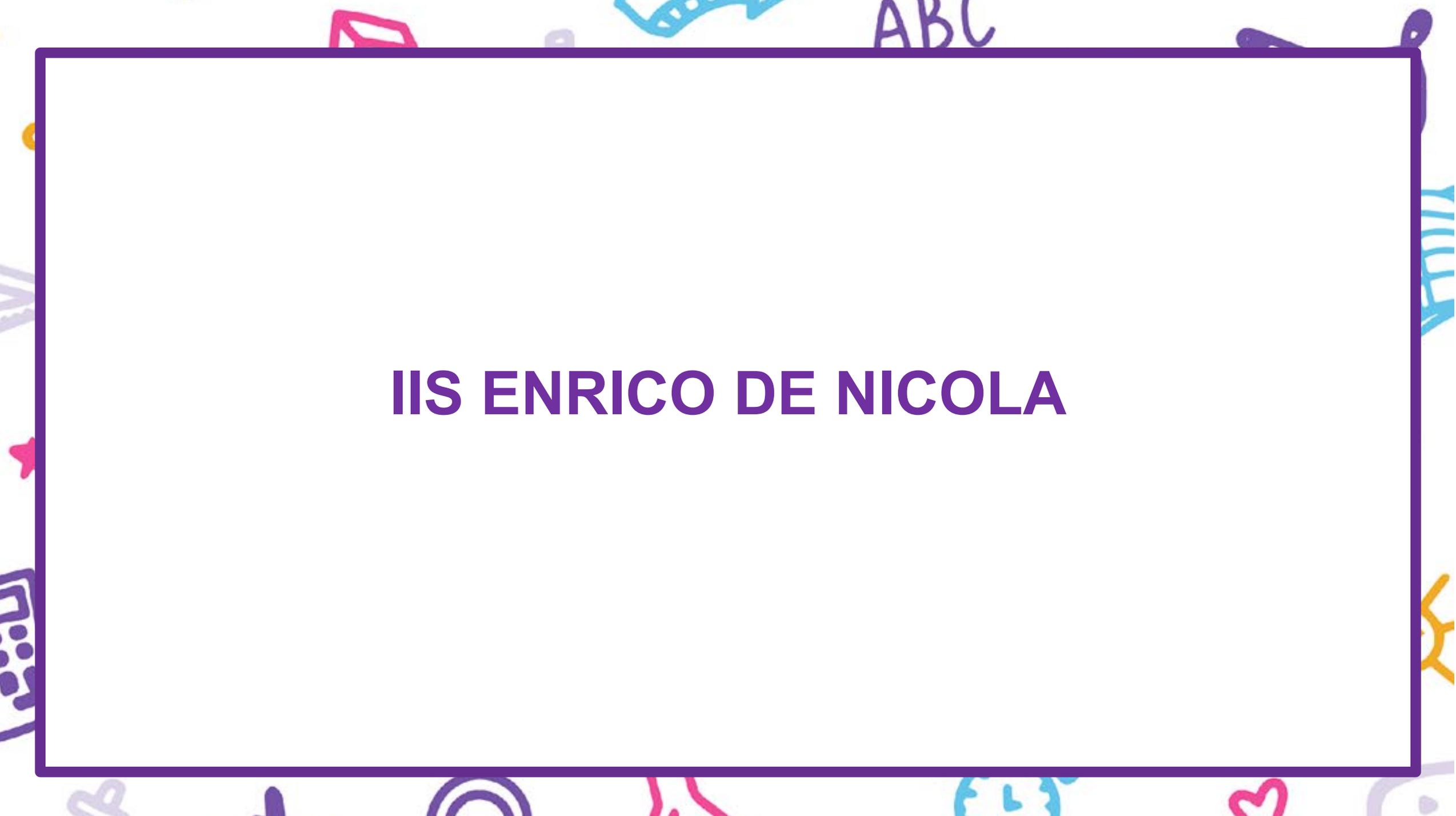
TARGET

I giovani e gli adolescenti

Come vengono coinvolti?

Con l'utilizzo dei social network più utilizzati (Instagram, TikTok, Spotify)





IIS ENRICO DE NICOLA

WIRE

<https://youtu.be/LUiwZmT9m9g>



WIRE

Scuola: IIS ENRICO DE
NICOLA

Classe: 5M

Partecipanti: Luca Brambilla,
Alessandro Folla, Giulia
Improvola, Simone Pinardi,
Andrea Lavorgna, Samuel
Sensibile.



L'IDEA PROGETTUALE:

Wire è un sito web sviluppato per aiutare i giovani ad affrontare problemi psico-fisici.

Con il supporto dell'istituzione scolastica questo progetto può raggiungere direttamente gli studenti, principali protagonisti e fruitori di questa piattaforma.

La sicurezza e il supporto sono alcune delle priorità sulle quali quest'idea si sviluppa.

L'idea nasce anche soprattutto in funzione del periodo di pandemia che abbiamo vissuto.

Gli elementi chiave sono:

- l'anonimato
- il supporto di esperti
- la solidarietà reciproca

BISOGNI E NECESSITÀ

Wire risponde **al bisogno dei ragazzi di esprimersi sui problemi che non sono trattati adeguatamente nella vita di tutti i giorni** e si sviluppa online, in modo tale da poter essere accessibile ovunque e in qualsiasi momento.

Problemi di qualsiasi natura verranno trattati in modo esaustivo da esperti del settore e professionisti su base volontaria, attraverso l'apposita piattaforma online.

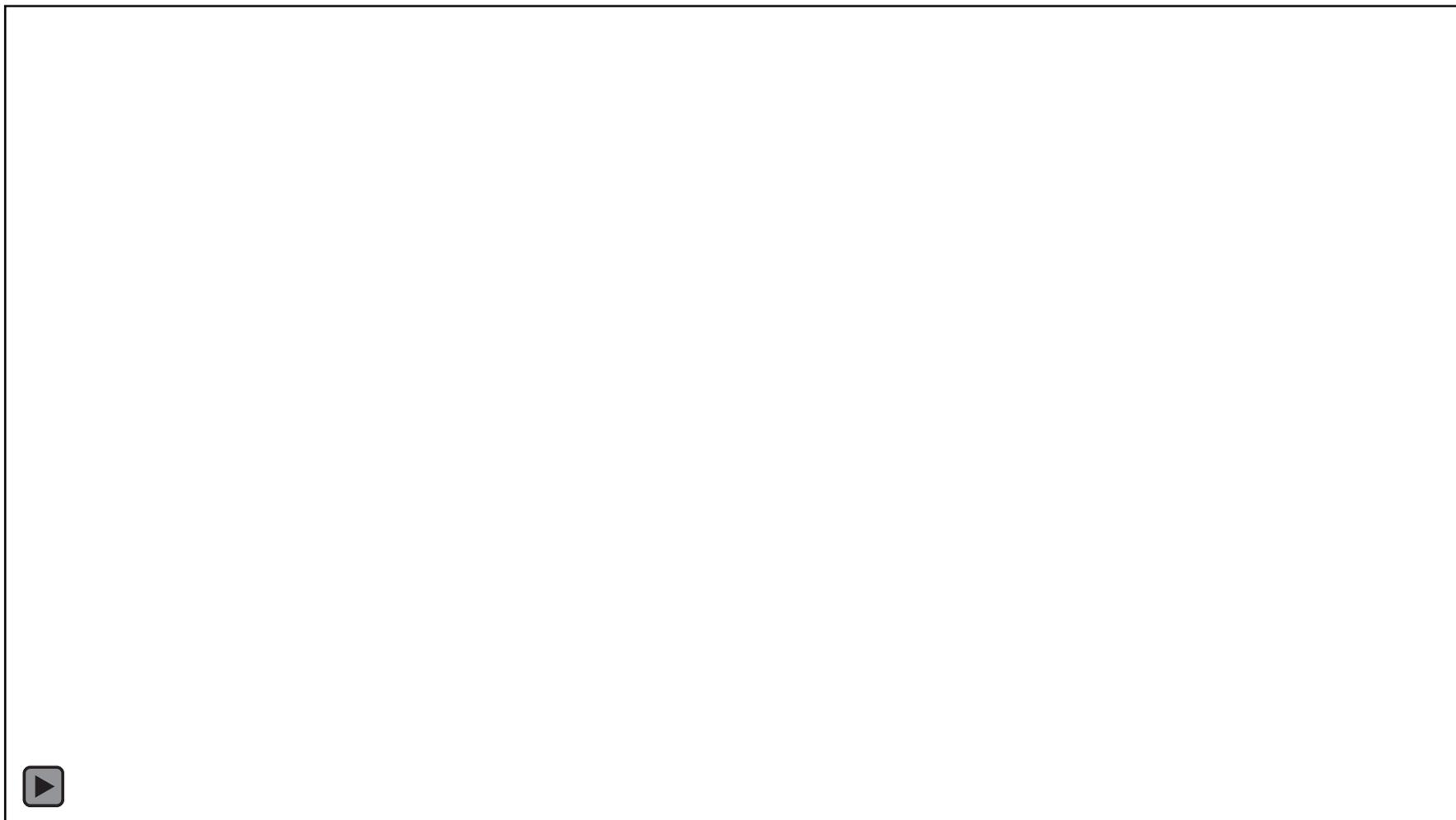
BENEFICIARI E FRUITORI

I beneficiari ai quali è indirizzata questa piattaforma sono coloro che **soffrono di ansia**, depressione, dca e tutti quei problemi che rivestono la sfera psico-fisica.

I fruitori vengono coinvolti in prima persona e mediante una consulenza vengono ascoltati e aiutati dai professionisti.

SCUOLA PIÙ SMART

<https://youtu.be/WEcXeKOTu9M>



Per una scuola più smart

Scuola: Istituto Enrico De Nicola

Classe: 5MS

Partecipanti:

Thomas Caminiti, Davide Di Giorgi, Eduard Fedorcea, Daniele Zacheo, Alessandro Avoledo, Giorgia Montoya



L'idea progettuale:



BISOGNI E NECESSITÀ



Rispetto ambientale



Usabilità



Digitalizzazione



BENEFICIARI E FRUITORI

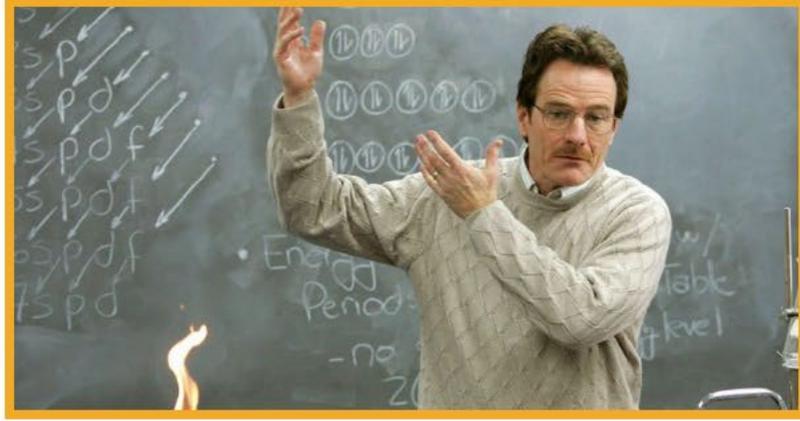
Studenti



Personale
scolastico

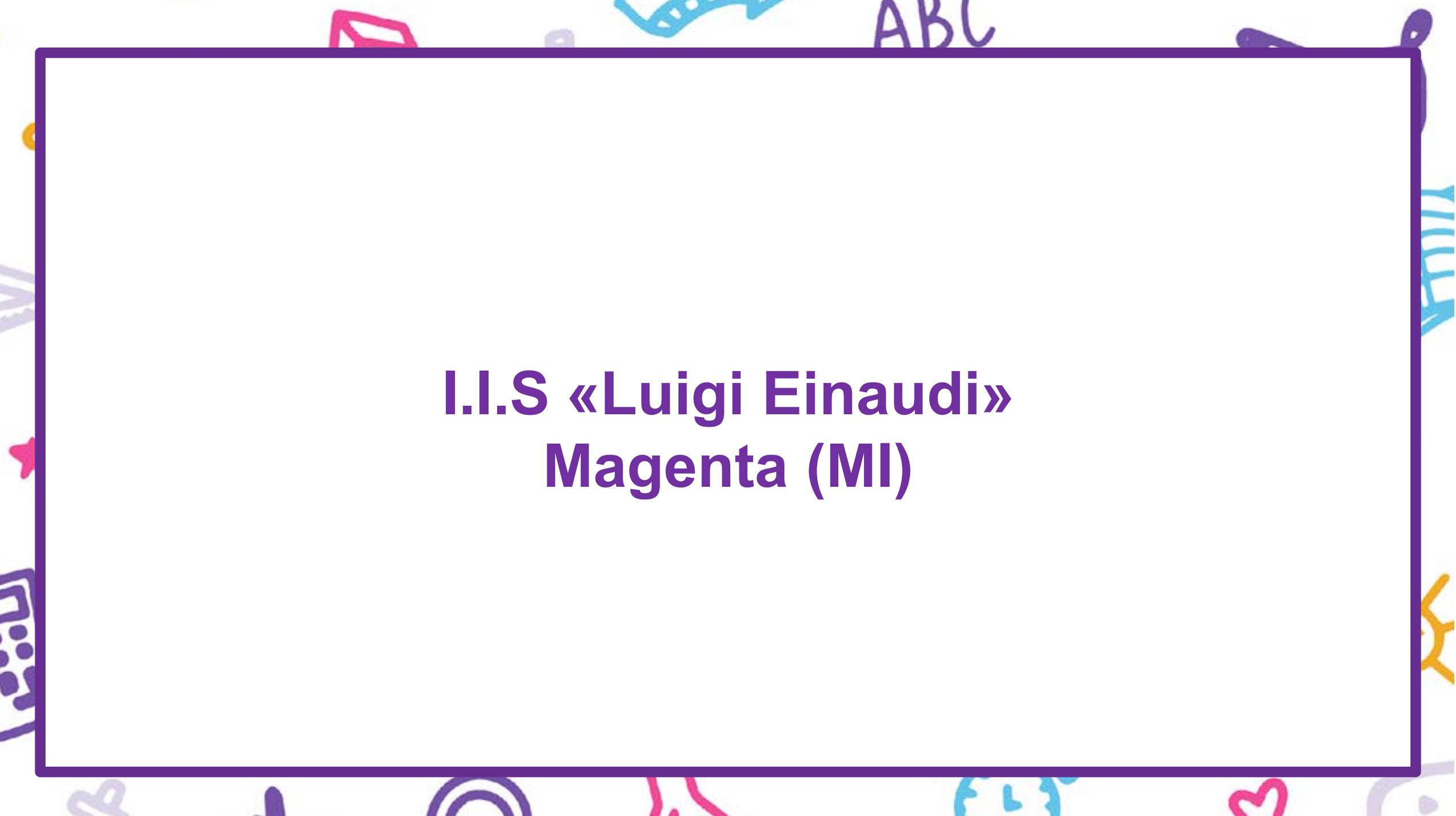


Professori



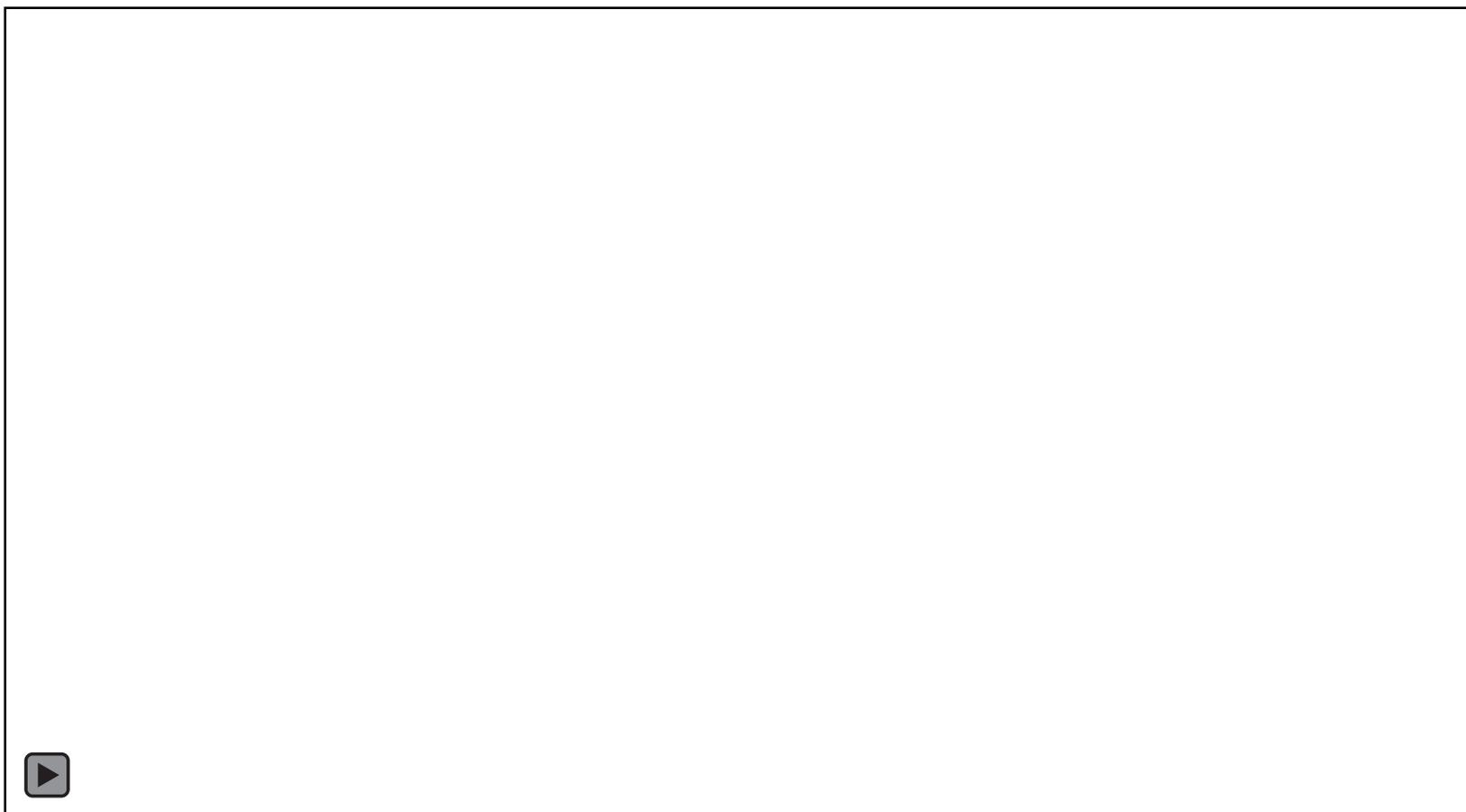
Persone con
disabilità





**I.I.S «Luigi Einaudi»
Magenta (MI)**

Merenda a km 0 <https://youtu.be/SmMqX4oQ-Y4>



Merenda a km 0

Scuola:

I.I.S «Luigi Einaudi» – Magenta (MI)

Classe:

3^a B SIA a.s. 2020/21

(5^a B SIA a.s. 2022/23)

Partecipanti:

- Davide Caba Huarcaya
- Giacomo Viola
- Lorenzo Colombini
- Nicolò Barlocchi



L'idea progettuale:

- Per sviluppare la nostra proposta siamo partiti dal fatto che è necessario **rendere più sana ed equilibrata l'alimentazione** degli studenti, delle studentesse e della comunità scolastica in generale, coinvolgendo il territorio e agevolando la distribuzione di **cibi sani, possibilmente a Km 0**. A cominciare dalla scuola.
- Il nostro progetto, inoltre, vuole lavorare sulla consapevolezza degli studenti circa la loro alimentazione con **iniziative educative mirate ed incontri con esperti** che possano anche aiutare a prevenire il fenomeno dei disturbi alimentari.
- Un altro punto importante è quello di aiutare gli studenti e le studentesse che necessitano di **alimenti speciali – per motivi di salute, di cultura o religione** – a trovare soluzioni alimentari adatte a loro.



BISOGNI E NECESSITÀ

Il progetto risponde ai seguenti bisogni:

- **EDUCAZIONE ALIMENTARE** attraverso percorsi educativi e interventi di esperti in materia.



- **DISTRIBUZIONE DI ALIMENTI DI QUALITÀ PRODOTTI NEL NOSTRO TERRITORIO (Parco del Ticino)** mediante il coinvolgimento di produttori locali e delle associazioni di categoria territoriali nel selezionare i circuiti migliori per reperire alimenti sani e a Km 0 da vendere anche attraverso distributori automatici (vending).
- **IMPATTO POSITIVO SUL TERRITORIO E SULLA SOCIETÀ**, individuando delle modalità per coinvolgere altri produttori e distributori che operano secondo gli stessi criteri (genuinità, salubrità, biologico, Km 0) nell'intera Città Metropolitana di Milano.

BENEFICIARI E FRUITORI

- La dotazione di distributori di merendine a km zero, cioè provvisti di alimenti salutarì e/o prodotti nel Parco del Ticino **presso la nostra scuola** permetterà a **docenti, studenti e tutta la comunità scolastica** in generale di essere i diretti beneficiari della nostra idea progettuale. E l'iniziativa potrà allargarsi alle **altre scuole** del territorio Magentino.
- I **produttori agricoli del Parco del Ticino** potranno beneficiare di un nuovo canale di commercializzazione dei loro prodotti.
- Lo sviluppo del progetto richiede il coinvolgimento degli studenti in una progettazione dettagliata, che prevede una diretta interazione con i piccoli produttori del territorio. In questo modo **tutti i soggetti coinvolti potranno assumere un ruolo attivo** – dalla selezione alla vendita e fino al consumo dei prodotti – e quindi sentire il progetto come una loro creatura.



8 COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

COME DEFINITE DAL D.M. n. 139/2007 DEL M.I.U.R.
IN MATERIA DI ADEMPIMENTO DELL'OBBLIGO DI ISTRUZIONE

1: IMPARARE AD IMPARARE

2: PROGETTARE

3: COMUNICARE

4: COLLABORARE E PARTECIPARE

5: AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE

6: RISOLVERE PROBLEMI

7: INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI

8: ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE



PIENO SVILUPPO DELLA PERSONA NELLA COSTRUZIONE DEL SÉ
CORRETTE E SIGNIFICATIVE RELAZIONI CON GLI ALTRI
POSITIVA INTERAZIONE CON LA REALTÀ NATURALE E SOCIALE

COMPETENZE DI CITTADINANZA:

LINFA delle azioni, scelte, obiettivi
e progetti di vita

Connettono l'essere umano agli altri
SOGGETTO SOCIALE

Delineano in modo **DINAMICO**
la personalità
CITTADINO/CITTADINA

Ricordano il **CONTINUO SVILUPPO**
IN CONNESSIONE con la realtà
nella sua **COMPLESSITÀ**
in **INCESSANTE CAMBIAMENTO**

Consentono comportamenti adeguati rispetto alle
DIVERSE SITUAZIONI

Aiutano ad **ORIENTARSI** e **RI-ORIENTARSI**



PCTO: OPPORTUNITÀ

SERVICE LEARNING

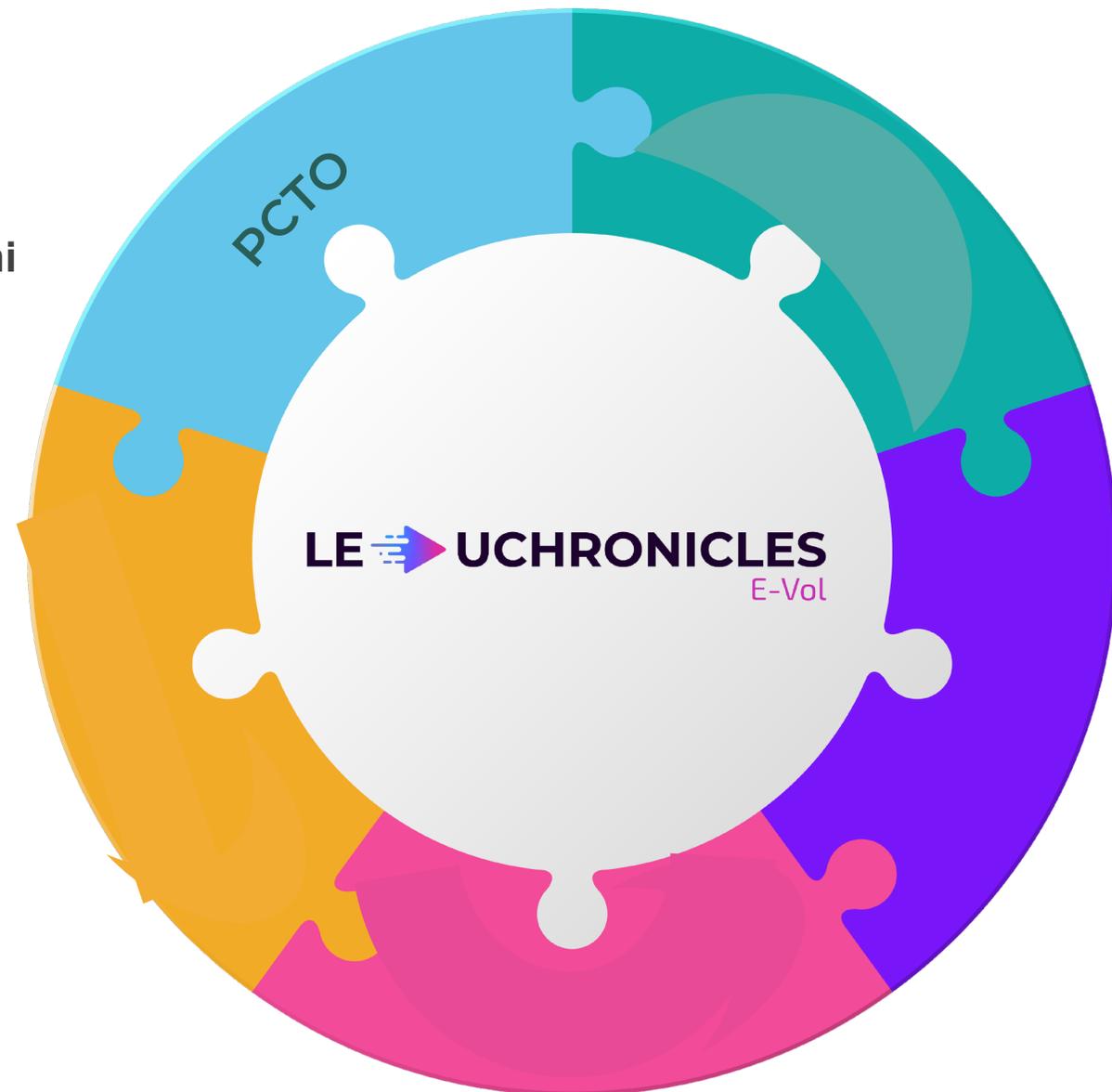
- **partecipazione - collaborazione con associazioni**
- **ruolo attivo**
- **responsabilità sociale - cittadinanza attiva**

LINEE GUIDA

- centralità dello studente nell'azione educativa
- collaborazione con il contesto territoriale
- integrazione degli insegnamenti con
- lo sviluppo di competenze trasversali

COMPETENZE TRASVERSALI

- occupabilità, inclusione e proattività sociale
- trasferibilità
- complessità del reale
- sensibilità per analizzare i contesti
- consapevolezza degli altri attori sociali



CONNESSIONI TRA SCUOLA, TERZO SETTORE e TERRITORIO

METTERE IN VALORE

esperienza di comunità in apprendimento
contesti formali, non formali ed informali
persone, enti pubblici ed ETS

GENERARE

effetto propulsore della partecipazione
e della collaborazione

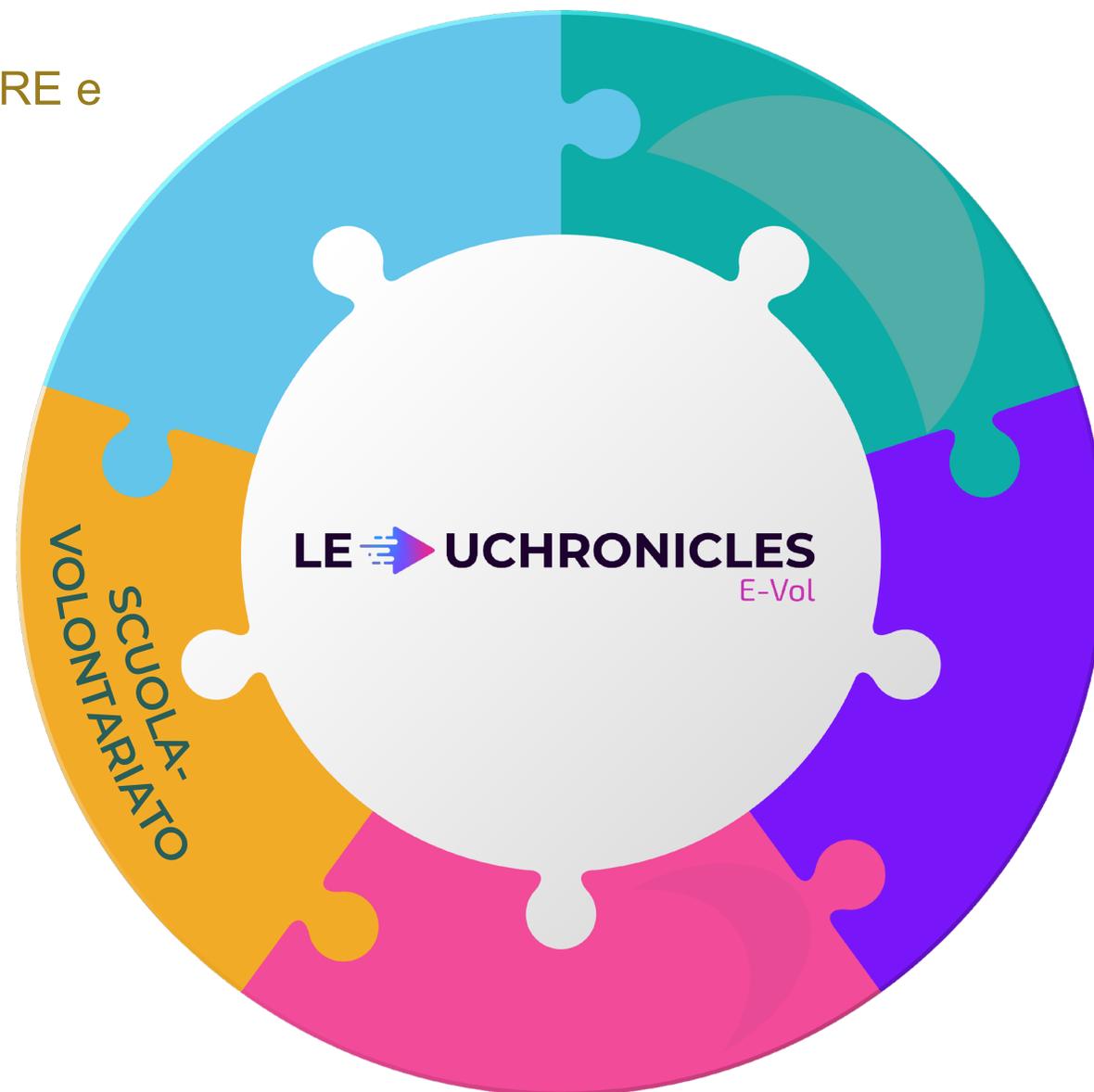
PERSONALIZZAZIONE/ADEGUAMENTO

studenti, docenti, volontari, contesto

RICADUTA SOCIALE GENERATIVA

EFFETTO MOLTIPLICATORE

legami sociali
processi di sviluppo di comunità



ESSERE NEL PRESENTE ANDARE OLTRE

- Attività di apprendimento
- Consapevolezza
- Progettualità sociale

NUOVI PERCORSI DI CAMBIAMENTO

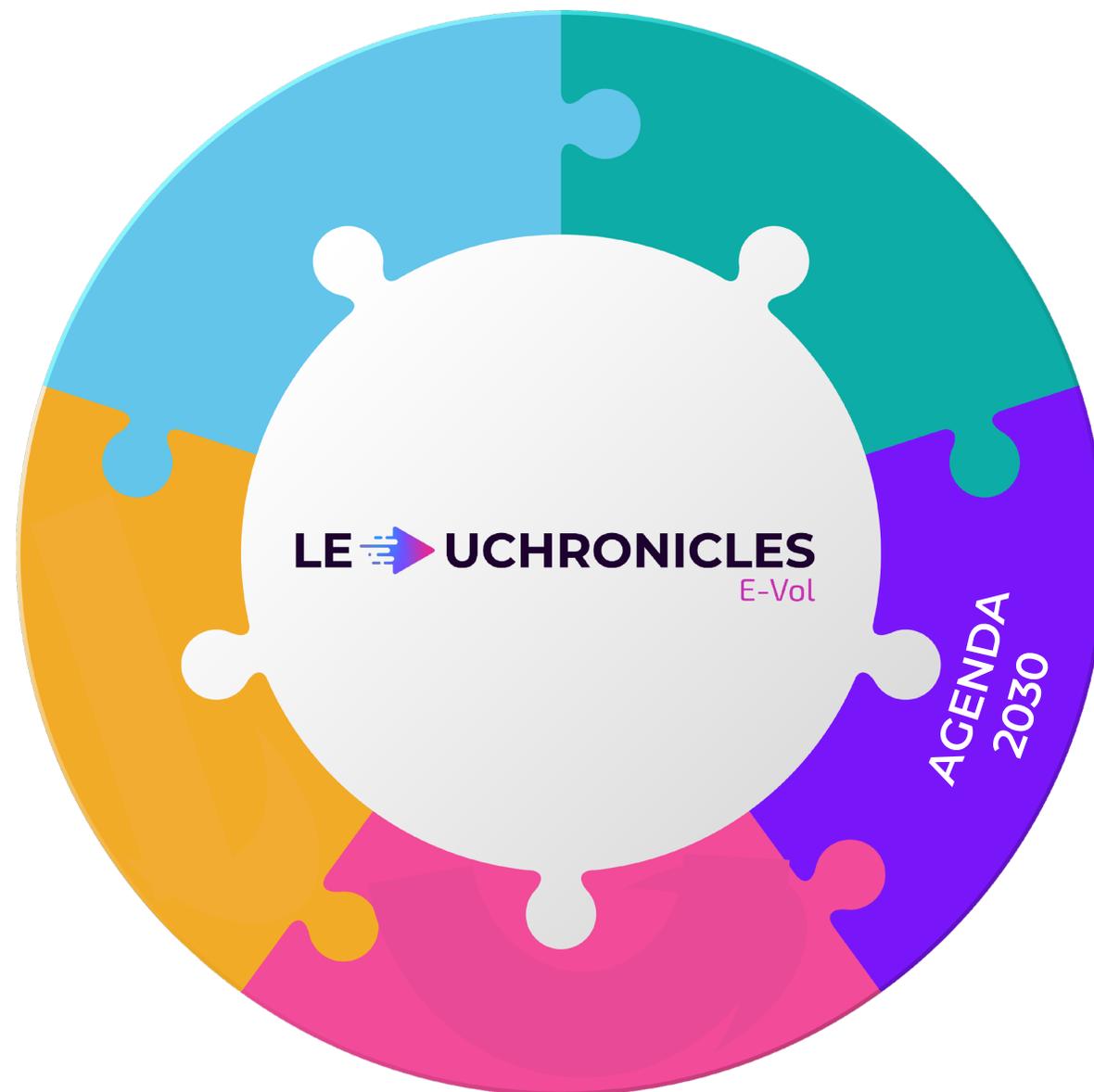
- logica **SISTEMICA** di relazioni solidali
- responsabilità dell'abitare **INSIEME** un territorio

PROGETTUALITÀ SOCIALE

allenare la capacità di agire sulla base di idee e di opportunità per trasformarle in **VALORE** per gli altri

FASE IMMAGINA - OBIETTIVI DELL' AGENDA 2030

connessione tra lo sviluppo sostenibile locale e quello globale



INTERCONNESSIONI

CONTENUTO unità – COMPETENZA di cittadinanza

COSTRUTTO DI COMPETENZA

collegamento tra
contesti, persone, motivazioni, obiettivi

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

in presenza e a distanza
individuale e in gruppo

COMPETENZE DIGITALI - DIGCOMP

collaborazione, comunicazione e risoluzione dei problemi
utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
interagire con gli altri
condividere informazioni
esercitare la cittadinanza
collaborare

} attraverso le tecnologie
digitali



PRETESTI RIFLESSIVI E METODOLOGIE
PER L'APPRENDIMENTO
COLLETTIVO E CONNETTIVO

COLLEGAMENTO ALLA REALTÀ

IDEAZIONE DI PERSONAGGI

incipit

coerenza e continuità

cornice di senso

NARRAZIONE

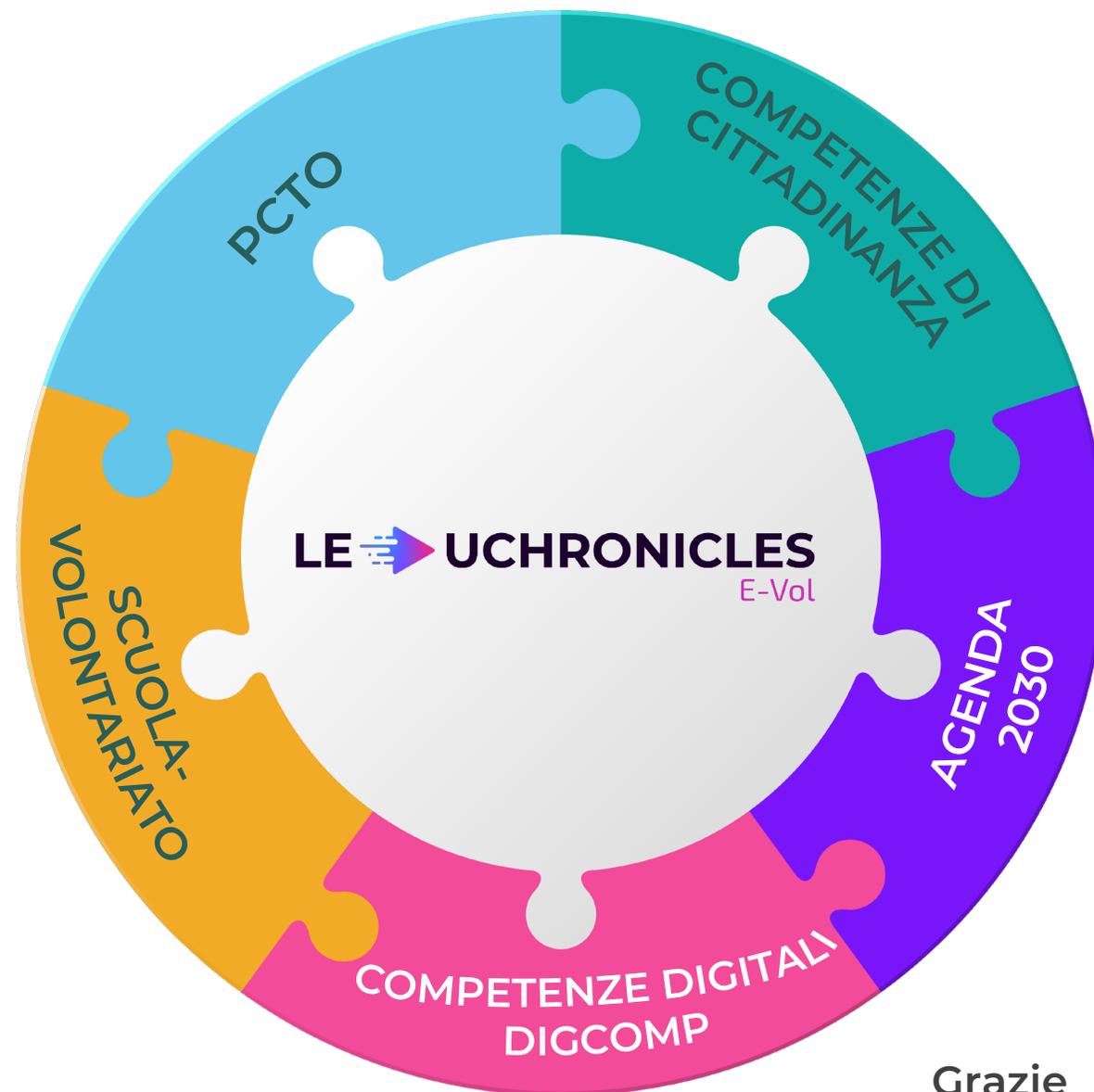
connessione

antidoto alla frammentazione delle attività

STORYTELLING

GAMIFICATION

COOPERATIVE LEARNING



Grazie



Margrit Stamm

**Titolare della cattedra di Scienze dell'Educazione - Università di Friburgo
Direttrice del Centro Universitario per la Formazione della Prima Infanzia (ZeFF)**

High/Scope Perry Preschool Program (1962)



Margrit Stamm

**Titolare della cattedra di Scienze dell'Educazione - Università di Friburgo
Direttrice del Centro Universitario per la Formazione della Prima Infanzia (ZeFF)**

High/Scope Perry Preschool Program (1962)

Cosa influenza il successo dei ragazzi nella vita lavorativa e sociale?

- **Quoziente Intellettivo (?)**



Margrit Stamm

Titolare della cattedra di Scienze dell'Educazione - Università di Friburgo
Direttrice del Centro Universitario per la Formazione della Prima Infanzia (ZeFF)

High/Scope Perry Preschool Program (1962)

Cosa influenza il successo dei ragazzi nella vita lavorativa e sociale?

- ~~Quoziente Intellettivo~~
- Livello di sviluppo delle funzioni esecutive
- Competenze nell'ambito socio-affettivo-relazionale
- Competenze trasversali

LE UCHRONICLES

E-Vol

Percorso di formazione

INNOVATIVO e INCLUSIVO



GAMIFICATION



STORYTELLING



APPRENDIMENTI COLLABORATIVI

GAMIFICATION

Applicazione di meccanismi propri del **gioco** in contesti non ludici attraverso la combinazione e la pianificazione di **meccaniche** e **dinamiche**

GAMIFICATION

Applicazione di meccanismi propri del **gioco** in contesti non ludici attraverso la combinazione e la pianificazione di **meccaniche** e **dinamiche**

Meccaniche

Le regole, che mettono in relazione tra loro una o più azioni con un effetto



AGON



ALEA

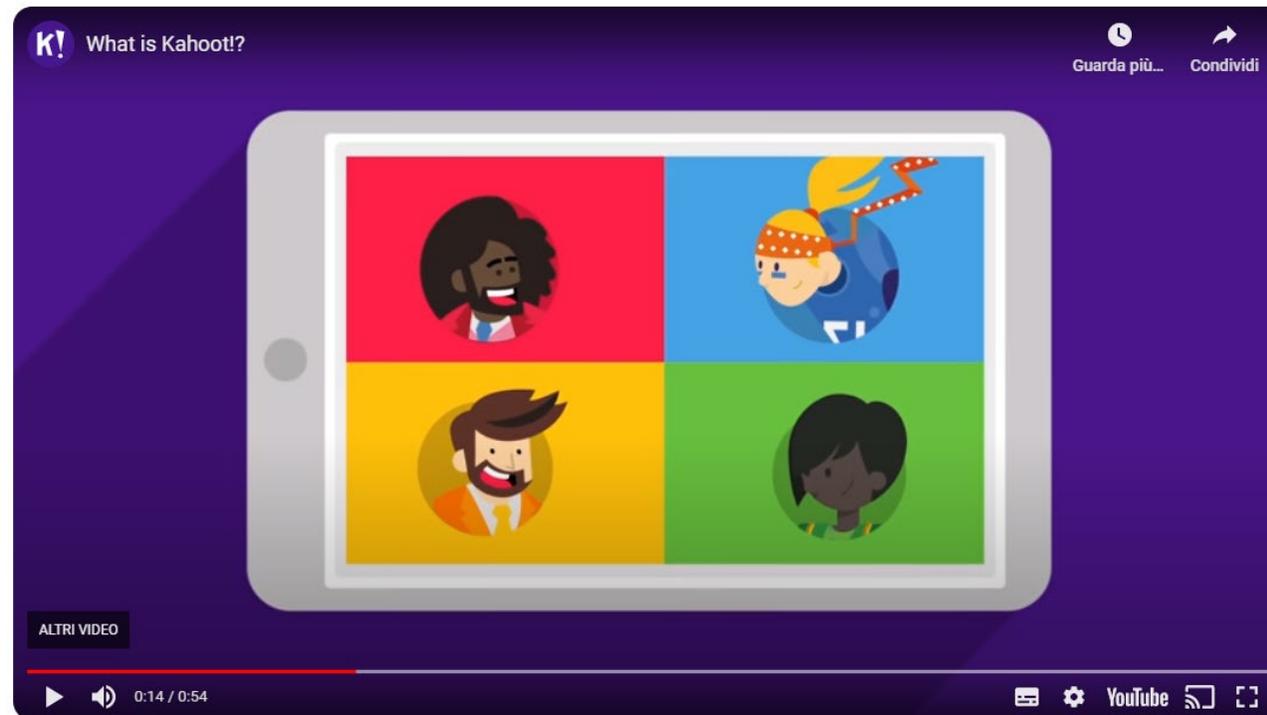
Dinamiche

Le condotte di gioco, che emergono dall'attivazione delle meccaniche e dall'interazione tra i giocatori



Gamification

GAMIFICATION



<https://youtu.be/7XzfWHdDS9Q>

STORYTELLING



MIMICRY



APPRENDIMENTI COLLABORATIVI



LE UCHRONICLES

E-Vol



Ideazione e progettazione del percorso didattico a cura dello staff del [Mycro Working ETS](#)