



Scuola Campus



COCCHI - AOSTA
 SCUOLA SECONDARIA
 DI PRIMO GRADO
 TODI - COLLEPEPE
 PANTALLA - FRATTA TODINA

INDICE

SEZIONE 1 : *MODELLO SCS*

PREFAZIONE	1
INTRODUZIONE.....	3
AREE INTERNE. L'ISTRUZIONE COME LEVA DI CONTRASTO ALL'ISOLAMENTO E AL CALO DEMOGRAFICO	7
COS'È LA "SCUOLA CAMPUS STEAM"?.....	9
UNA E PER EUROPA	12
PERCHÉ IL MODELLO SCS È COSÌ IMPORTANTE?	14
PERCHÉ È UNA SCUOLA INCLUSIVA?	15
COME CAMBIA IL SETTING D'AULA NEL MODELLO SCS?.....	17
QUALI SONO I VANTAGGI PER GLI STUDENTI?.....	18
QUALI SONO I VANTAGGI PER I GENITORI?	19
QUAL È IL RUOLO DELL'AMMINISTRAZIONE COMUNALE E DEGLI STAKEHOLDERS?	20
MODELLO ORARIO.....	21

SEZIONE 2 : LE BUONE PRATICHE

LABORATORIO DI SCIENZE.....24

ASTROCLUB A 4 ZAMPE27

LABORATORIO DI CODING E ROBOTICA.....30

VIDEO MAKING.....33

ERASMUS +.....35

LABORATORIO DI ARTE38

LABORATORIO DI CERAMICA40

FAB LAB 43

DRAMA CLUB..... 46

SCRITTURA CREATIVA...E NON SOLO!.....49

L'ORCHESTRA DELLA SCUOLA..... 52

LABORATORIO INCLUSIVO DI PERCUSSIONI.....55

COCCHI AOSTA ROCK BAND 58

CICLISMO 60

BIBLIOGRAFIA 63

SITOGRAFIA..... 65

Prefazione

Scopo di questo documento è illustrare il modello educativo e organizzativo della Scuola Campus STEAM (SCS), frutto dell'esperienza maturata dagli organi collegiali e dalla dirigenza della scuola secondaria di I grado "Cocchi Aosta".

Tale modello è da un lato il risultato della sistematizzazione del consistente lavoro di programmazione dell'offerta formativa partito nell'anno 2020 in piena emergenza COVID, ma è anche un proposta strategica che intende affrontare le sfide educative presenti e future legate ai bisogni del territorio. Tra questi rientrano quelli legati alle peculiarità delle aree interne italiane ed in particolare del suo cuore verde, all'interno del quale si assiste ad un calo demografico che in sei anni porterà, secondo le proiezioni Istat, a 25.000 umbri in meno (Antonini, 2024) e alla progressiva mancanza di occasioni di socializzazione tra i più giovani, col rischio di compromettere l'acquisizione di competenze relazionali, ma anche - seppur indirettamente - disciplinari.

Il modello SCS, accoglie le Linee guida per le discipline STEM emanate mediante la L. 197 del 29 dicembre 2022, interpreta gli approcci della tradizione pedagogica guardando ai principi dello *Universal Design for Learning* (CAST, 2008), del *learning by doing* (Dewey, 1938) e del *service learning* (Fiorin, 2016). Garantisce lo sviluppo di competenze trasversali, anche note come competenze del ventunesimo secolo, che consentono agli studenti di affrontare le sfide quotidiane, ma anche quelle del futuro, non pienamente delineate al momento della stesura di questo documento (Fadel & Trilling, 2009).

Scuola Campus STEAM, oltre a mirare al successo formativo degli allievi e al pieno sviluppo della Persona, ha cura del loro stato d'animo, del loro benessere fisico e psichico: garantisce occasioni di apprendimento e socializzazione fuori e dentro alla scuola, occupandosi anche delle attività generalmente definite extrascolastiche, quali sport e musica, che invece divengono parte integrante e strategica del curriculum.

Introduzione

Questo documento chiarisce il significato di Scuola Campus STEAM (SCS): equa, inclusiva, di qualità, che fonde la didattica delle discipline tradizionali ad attività sportive e/o musicali a scelta, garantendo agli alunni il raggiungimento di 36 ore settimanali.

Com'è noto, STEM è un approccio laboratoriale grazie al quale Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica vengono potenziate. STEM favorisce un apprendimento trasversale e la sua applicazione al mondo reale (Linee guida per le discipline STEM, 2022) promuovendo lo sviluppo di quattro delle competenze del ventunesimo secolo: pensiero critico, comunicazione, collaborazione, creatività (Fadel & Trilling, 2009). Scuola Campus STEAM sollecita il loro sviluppo, sottolineando l'importanza della necessità di coltivare, sviluppare e valorizzare la creatività anche mediante espressioni artistiche e musicali, attività manipolatorie, esperimenti, giochi, drammatizzazioni e narrazioni; scelta testimoniata dall'inserimento della A di Arte nell'acronimo STEM, che nel modello SCS diviene STEAM. L'acquisizione di queste quattro competenze da parte degli studenti favorisce il

superamento della rigida suddivisione tra le discipline e li supporta ad affrontare sfide quotidiane sempre più complesse con flessibilità e resilienza (World Economic Forum, 2022).

La E che nell'acronimo STEM sta per Engineering, nel modello SCS assume un ulteriore significato: Europa. La E per Europa fa riferimento al concetto di dimensione europea dell'istruzione, che ha origine nel riconoscimento del pluralismo e delle diversità (INDIRE, 2020).

Per Campus, invece, si intende un modello organizzativo grazie al quale la scuola può essere luogo di crescita per gli allievi e fungere da strumento principale di promozione sociale.

Il modello SCS è infatti la risposta della scuola secondaria di I grado Cocchi Aosta di Todi, Collepepe, Fratta Todina e Pantalla alla frammentazione delle aree interne, soggette a progressivo spopolamento e alla conseguente diminuzione di occasioni di socializzazione per gli studenti.

Scuola Campus STEAM si caratterizza, inoltre, per la sua inclusività: l'approccio laboratoriale abbraccia tutti gli stili di apprendimento (Keefe, 1979), offrendo

agli allievi strumenti vari e flessibili per essere coinvolti, imparare e dimostrare ciò che si è compreso, valorizzando le peculiarità di ognuno, nel rispetto dei principi dello Universal Design for Learning (CAST, 2008).

A tal fine, il setting d'aula tradizionale viene modificato, per favorire la collaborazione tra i pari - veri protagonisti nel loro percorso di apprendimento - nelle attività laboratoriali, supervisionate e guidate dagli insegnanti.

Gli studenti beneficiano di questo approccio innovativo, grazie ai tempi concentrati dal lunedì al venerdì, ma distesi dalle 8:00 alle 16:00 del modello SCS, che consente loro due pause, una breve per la ricreazione ed una lunga per il pranzo; nonché di effettuare attività laboratoriali e/o sportive e/o musicali il pomeriggio e, grazie ad uno spazio studio interno, di effettuare i compiti a scuola, senza essere sovraccaricati di lavoro a casa.

Ai genitori viene invece garantita la sorveglianza, l'educazione, la cura dei propri figli fino ad un massimo di 37 ore settimanali. Per le famiglie di fascia medio bassa, il costo dello sport e dello strumento

potranno essere supportati dall'amministrazione comunale, che potrà garantire il trasporto sia mattutino che pomeridiano degli allievi. Gli stakeholders del territorio lavoreranno in sinergia con la scuola garantendo un'offerta formativa ricca e varia.

Il modello orario viene presentato a pag. 21.

A partire dalla pagina 24 vengono presentate alcune buone pratiche della scuola.

Aree interne. L'istruzione come leva di contrasto all'isolamento e al calo demografico

La scuola delle aree interne è considerata un'importante "agenzia formativa" o "centro civico" capace di interpretare bisogni economici e produttivi di un'area e di utilizzare spazi e risorse (presenti dentro e fuori la scuola) per tradurli in progettualità pedagogiche e in opportunità di sviluppo.

Ribaltando i paradigmi classici e valutando con obiettività l'oggettivo calo demografico e l'inevitabile invecchiamento della popolazione, le scuole delle aree interne potrebbero essere trainanti nel cambiamento dei modelli educativi. Un elemento su cui le scuole delle aree meno popolate possono essere d'esempio per quelle situate in città è la creazione di Patti educativi di comunità, strumenti che consentono all'ambiente didattico di allargarsi alla collettività e di costruire alleanze con gli enti locali, le realtà del Terzo settore, le istituzioni pubbliche e private. È possibile così aprire le classi al territorio, svolgendo attività didattiche in contesti sia formali che non formali, in un'ottica di *learning by doing*.

Valore fondamentale dei piccoli paesi è l'intergenerazionalità: le persone giovani e quelle più anziane si conoscono, comunicano, collaborano, hanno la possibilità di incontrarsi e quindi di scambiare visioni del mondo e competenze. L'intera comunità diventa comunità educante, che può venire coinvolta e integrata nella didattica più convenzionale.

Il Sindaco di Monte Castello di Vibio

Daniela Brugnossi

Il Sindaco di Fratta Todina

Gianluca Coata

Cos'è la “Scuola Campus STEAM”?

La Scuola Campus STEAM (SCS) è un modello di scuola equa, inclusiva, di qualità che si svolge dal lunedì al venerdì, con due rientri pomeridiani settimanali e la possibilità, da parte degli alunni, di svolgere uno sport a loro scelta tra calcio, basket, nuoto, danza, ginnastica artistica, ciclismo nei giorni che non prevedono attività curriculari ordinarie, accompagnati dagli insegnanti o dagli esperti.

STEM è l'acronimo inglese che in italiano sta per: Scienze, Tecnologia, Ingegneria e Matematica, discipline in cui purtroppo gli studenti hanno competenze scarse, come dimostrano le indagini Ocse-Pisa (OECD, 2023), con conseguenze negative sia nel mercato del lavoro che nello sviluppo economico (Linee Guida per le discipline STEM, 2022). L'approccio laboratoriale STEM enfatizza l'interconnessione tra le discipline e la loro applicazione nel mondo reale (D.M. 30 aprile 2021, n. 147) per lo sviluppo delle 4C, ovvero pensiero critico, comunicazione, collaborazione e creatività, quattro delle competenze del ventunesimo secolo (Fadel & Trilling, 2009).

Il modello SCS promuove il loro sviluppo, sottolineando l'importanza della necessità di coltivare, sviluppare e valorizzare la creatività anche mediante espressioni artistiche e musicali, attività manipolatorie, esperimenti, giochi, drammatizzazioni e narrazioni. Vi sono due ordini di motivi che giustificano questa scelta, testimoniata dalla A di Arte inserita nell'acronimo STEM, che diviene dunque STEAM. Nei percorsi espressivi artistici e musicali gli allievi potenziano le 4C fino a farne uno strumento strategico a loro disposizione sia nel loro percorso di apprendimento che nella quotidianità. Il secondo ordine di motivi parte dalla considerazione che, da un punto di vista più generale, l'atto creativo è frutto di una fusione di competenze mai esclusivamente settoriali, bensì trasversali, capaci di condurre all'avvento di un nuovo Umanesimo (Indicazioni Nazionali per il curriculum della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione, 2012).

Di certo vi è che i nostri studenti saranno chiamati ad affrontare sfide sempre più complesse, che richiederanno loro di mettere in gioco risorse

intrapersonali ed interpersonali elevate (Goleman, 2011; World Economic Forum, 2022). Se pensiamo ad una futura missione spaziale, gli argonauti affronteranno viaggi in dimensioni ignote e dovranno andare d'accordo per mandare avanti la baracca o l'astronave, gestire lo stress senza farsi prendere dal panico, consapevoli delle risorse proprie e del team di appartenenza o, rimanendo sulla terra, affronteranno situazioni fino ad ora imprevedute, legate a possibili cambiamenti climatici, ma anche economici e sociali (Agenda 2030, 2015; World Economic Forum, 2022).

Adottare l'approccio STEAM dal primo anno della scuola primaria fino al termine del primo ciclo d'istruzione significa, dunque, garantire un'esperienza di apprendimento trasversale che incoraggi gli alunni a pensare in modo critico, a risolvere i problemi in maniera creativa, a comunicare e a collaborare, nonché ad applicare le conoscenze a situazioni pratiche (Linee Guida per le discipline STEM, 2022), nell'ottica di un curriculum a spirale (Bruner, 1960).

Una E per Europa

La scuola Cocchi Aosta ha potenziato la E che sta per Engineering, cioè Ingegneria, di STEM attribuendole un ulteriore significato, Europa.

La E potenziata di Europa racchiude in sé l'ambizioso ma nobile proposito di permettere agli allievi di percepire le differenze linguistico-culturali con i pari non come una minaccia o un limite per l'identità propria e del proprio Paese, bensì come un arricchimento dal punto di vista didattico, disciplinare, umano.

L'intento è dunque quello di focalizzarsi da un lato sul concetto di dimensione europea dell'istruzione, che nasce dalla volontà del riconoscimento del pluralismo e della diversità (INDIRE, 2020), dall'altro su alcune delle 8 competenze chiave europee in particolare.

Le competenze in gioco sono:

- 1) la competenza multilinguistica, per migliorare le lingue e promuovere la diversità linguistica nelle scuole;
- 2) la competenza digitale, per sollecitare l'utilizzo di nuove tecnologie e metodologie di

apprendimento innovative;

- 3) la competenza personale, sociale e di imparare ad imparare, per favorire la gestione dello stress, la collaborazione e la resilienza;
- 4) la competenza in materia di cittadinanza, nonché quella in materia di consapevolezza ed espressione culturale, in modo tale da agevolare la crescita di cittadini consapevoli dapprima all'interno di un microcosmo protetto, la scuola; in un secondo momento nella loro città natale ed infine nel mondo intero (Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio, 2018).

Non a caso, lo scopo ultimo di Erasmus+, cui la scuola "Cocchi-Aosta" partecipa sin dal 2019, è quello di promuovere valori fondamentali nelle nuove generazioni: quelli dell'inclusione e della diversità, della tolleranza e della partecipazione democratica, della conoscenza del patrimonio comune e della diversità europei, sviluppando reti professionali in tutta Europa (Accreditamento Erasmus nel campo dell'istruzione e formazione professionale, dell'istruzione scolastica e dell'istruzione degli adulti).

Perché il modello SCS è così importante?

Scuola Campus STEAM si presta fortemente a risolvere i bisogni educativi delle aree soggette ad un calo demografico: in queste zone vi è una frammentazione dei servizi, che provoca la diminuzione delle occasioni di socializzazione tra gli studenti. La scuola funge invece da catalizzatore di risorse volte al benessere tanto fisico quanto psichico dei suoi studenti, in quanto in essa educazione, formazione, socializzazione, sport si compenetrano. Per questa ragione la C nell'acronimo sta per Campus, in quanto si tratta della proposta di un modello organizzativo, che concepisce l'istruzione come lo strumento principale per la promozione sociale degli allievi.

Perché è una scuola inclusiva?

La Scuola Campus STEAM si ispira ai tre principi dello Universal Design for Learning (CAST, 2008): lo studente dispone di strumenti vari e flessibili per essere coinvolto, imparare, dimostrare ciò che sa e che ha compreso. Non solo fonde il sapere al saper fare, conferendo carattere di organicità al primo, ma supera la rigida divisione tra attività mattutine e pomeridiane: al suo interno lezione tradizionale e attività laboratoriali si compenetrano. Questo porta nella didattica quotidiana una costante alternanza di teoria e pratica, nonché il coinvolgimento di tutti gli stili di apprendimento: uditivo, cinestetico, visivo verbale, visivo non verbale (Keefe, 1979). La SCS affonda inoltre le sue radici nel *learning by doing* (Dewey, 1938): l'alunno è protagonista del proprio percorso di apprendimento, che costruisce in prima persona, diviene progressivamente responsabile ed autonomo, organizza le attività dei laboratori, applica le conoscenze teoriche a situazioni pratiche, consolida conoscenze e abilità preacquisite e sviluppa nuove competenze, diviene gradualmente sicuro di sé, delle proprie capacità, impara a valorizzare le sue e

le altrui peculiarità. Il modello SCS si ispira anche al *service learning* (Fiorin, 2016), che unisce cittadinanza attiva a azioni solidali con l'acquisizione di competenze sociali e professionali pervasive, spendibili in contesti formali e informali per tutta la vita, nell'ottica di un apprendimento permanente, che conduce lo studente al successo formativo, ma anche al pieno sviluppo della persona umana.

Come cambia il setting d'aula nel modello SCS?

Il setting d'aula tradizionale viene destrutturato per favorire il dialogo tra pari privo di gerarchie; l'ambiente di apprendimento viene dunque ridefinito per configurarsi come un vero e proprio spazio laboratoriale a misura di ragazzo, costruito, personalizzato e curato dagli alunni stessi, i quali divengono progressivamente responsabili degli ambienti in cui vivono, quelli di un microcosmo protetto – la scuola - preparandosi a divenire cittadini rispettosi e consapevoli del loro territorio e del mondo intero.

Quali sono i vantaggi per gli studenti?

Gli studenti dispongono di tempi di apprendimento che sono al contempo concentrati e distesi, con un modello orario che *non* li appesantisce, poiché prevede una pausa per la ricreazione, una abbondante per il pranzo e attività laboratoriali o sportive di pomeriggio. Hanno inoltre la possibilità di usufruire di uno spazio studio interno alla scuola dove svolgere i compiti e di tornare a casa senza un carico di lavoro che impedisca loro di avere del tempo libero.

Quali sono i vantaggi per i genitori?

Ai genitori viene garantita la sorveglianza, l'educazione, la cura dei propri figli fino ad un massimo di 37 ore. Insegnanti, professionisti ed esperti guideranno gli alunni verso la loro autonomia, promuovendo la socializzazione e coltivando le loro potenzialità, orientandoli verso stili di vita sani e socialmente sostenibili. Per le famiglie di fascia medio-bassa lo sport o lo strumento (colore giallo) potrà essere supportato dall'amministrazione comunale con propri fondi.

Qual è il ruolo dell'amministrazione comunale e degli stakeholders?

L'amministrazione comunale si impegna ad alleggerire le spese a carico delle famiglie di fascia medio-bassa e a garantire il trasporto degli studenti sia mattutino che pomeridiano dal lunedì al venerdì. La SCS è inoltre costruita nel territorio e con il territorio, in quanto gli stakeholders presenti nelle zone a rischio spopolamento (es. associazioni sportive, banda musicale, ecc.) lavorano in sinergia con la scuola per dare un'offerta formativa ricca e varia agli studenti.

Modello orario

Di seguito viene presentato il modello orario della scuola. Occorre tenere a mente che:

*I giorni a 8 ore sono puramente indicativi, verranno stabiliti secondo le richieste delle famiglie e la disponibilità degli enti che collaboreranno con la scuola.

**A richiesta è possibile personalizzare il proprio curriculum attivando percorsi certificati in convenzione con associazioni sportive, banda musicale ed altri enti, garantendo il raggiungimento delle 36 ore settimanali

	LUN	MAR	MER	GIO	VEN
8:00-9:00					
9:00-10:00					
RICREAZIONE					
10:10-11:00					
11:00-12:00					
12:00-13:00					
PAUSA PRANZO					
14:00-15:00	SPORT* MUSICA* LAB*		SPORT* MUSICA* LAB*		
15:00-16:00					

Una materia a scelta tra: matematica, scienze, italiano, geografia, storia, inglese, francese, ed. fisica, arte e immagine, tecnologia, religione/alternativa.



BUONE PRATICHE

Scuola Campus



LABORATORIO DI SCIENZE



Il laboratorio di scienze si svolge ogni mercoledì dalle 14:00 alle 16:00 ed è curato dalla professoressa di matematica e scienze Pisasale Rita.

Le attività proposte sono tra le più variegate: dall'osservazione della cellula al microscopio alla costruzione del suo modellino, dall'estrazione del DNA del pomodoro e del kiwi alla costruzione di tre modellini del DNA con caramelle, mollette e carta; dal fenomeno dell'osmosi alla realizzazione di caramelle osmotiche, piante colorate, lievitazione del pane e

molto altro ancora!

Tutte le attività in laboratorio mirano a favorire l'apprendimento delle scienze mediante il metodo della scoperta, rendono l'allievo il vero protagonista del suo percorso di apprendimento, gli insegnano ad utilizzare strumenti tecnici e scientifici correttamente e autonomamente. Non solo, fanno sì che acquisisca una corretta metodologia di ricerca, deducendo appropriate conseguenze da determinate premesse, formulando ipotesi, discutendo con i pari al riguardo, imparando a lavorare in gruppo in vista di un obiettivo comune e a relazionare le esperienze in laboratorio utilizzando un linguaggio scientifico adeguato, con termini tecnici propri della disciplina.

Tutto ciò non solo lo conduce ad un metodo di lavoro sempre più autonomo, ma lo coinvolge, stimola il suo interesse per la materia e aumenta la motivazione per lo studio della stessa.

Imparare ad applicare un metodo di ricerca non è una competenza da sottovalutare, in quanto è applicabile ed utile a risolvere una vasta gamma di problemi concreti, calati nella realtà, anche di carattere non scientifico. Ciò che si apprende durante le lezioni di questo laboratorio, dunque, sono competenze

trasversali, quali spirito critico e problem solving, indispensabili per il futuro degli studenti.

ASTROCLUB A 4 ZAMPE



L'Astroclub a 4 zampe è un laboratorio annuale che si svolge ogni mercoledì pomeriggio dalle 14:00 alle 16:00. Due docenti di matematica e scienze, le professoresse Norgini Maria Chiara e Mannaioli Stefania, curano le lezioni su sistema solare, terra, luna, costellazioni, galassie, forza di attrazione gravitazionale; mentre due docenti di lettere, il prof. Russo Mattia e la prof.ssa Patalini Daniela, si occupano di lezioni sulla mitologia relativa agli astri e alle costellazioni. Gli studenti, col supporto dei

professori e del Dirigente, organizzano picnic astronomici, in occasione dei quali sono immersi nella natura, ascoltano affascinati esperti astrofili mentre narrano loro dei miti legati alle costellazioni, dormono in tenda, coccolano due dolcissimi pastori australiani, Casey e Adry, e sono affettuosamente ricambiati.

L'aula di Astroclub è stata interamente personalizzata dagli alunni, i quali hanno costruito e dipinto tutti i pianeti del sistema solare da appendere al soffitto, arricchendoli di particolari, sulla base di quanto di volta in volta affrontato a lezione. Il laboratorio dispone di un particolare telescopio, Unistellar Equinox, che è in grado di proiettare l'immagine zoomata di ciò che si osserva nella volta celeste su di un tablet, acuendone la nitidezza.

L'Astroclub a 4 zampe è un laboratorio che cura non solo la formazione didattica degli studenti, ma anche il loro benessere emotivo, sociale e comportamentale. L'attenzione è rivolta agli alunni, che sono al centro dell'attività didattica, costruiscono e personalizzano gli spazi di apprendimento, organizzano le uscite astronomiche, divenendo sempre più consapevoli, responsabili, autonomi; ma allo stesso tempo l'ascolto attivo è anche rivolto al loro umore, alle emozioni che

difficilmente riescono a gestire, all'ansia da prestazione. Il laboratorio fonde il learning by doing di Dewey (1938) all' "anticipare liberando" di Heidegger (1976), secondo cui "la cura autentica aiuta gli altri a divenire consapevoli e liberi per la propria cura" (Heidegger, 1927) in un connubio che li accompagna verso la propria crescita, la socializzazione, l'autodeterminazione.

LABORATORIO DI CODING E ROBOTICA



Il laboratorio di coding e robotica si tiene ogni lunedì, martedì e mercoledì dalle 14:00 alle 16:00 ed è curato rispettivamente dalle prof.sse Norgini Maria Chiara, Mannaioli Stefania, Bianchi Miriana e dal professor Feliciani Nicola il lunedì; dalla professoressa Benedetti Maria Candida il martedì e dal professor Travia Emanuele il mercoledì.

Il coding e la robotica sono accattivanti e coinvolgenti per gli studenti: stimolano in loro motivazione e partecipazione. Costruendo e modellando il proprio

artefatto, passo dopo passo gli alunni sviluppano un senso di appartenenza che li spinge ad affrontare nuove sfide, fallimenti imprevisti, a confrontarsi coi pari per trovare delle soluzioni alternative. Non solo, coding e robotica aiutano a sviluppare competenze trasversali, in quanto promuovono la rielaborazione delle conoscenze acquisite e la loro applicazione in contesti differenti, sia formali che informali, spendibili per tutto l'arco della vita, nell'ottica di un apprendimento permanente (Raccomandazioni del Parlamento Europeo e del Consiglio, 22 maggio 2018).

Inizialmente gli studenti sviluppano basi di programmazione a blocchi. Viene introdotto, attraverso le carte della serie Cody-Roby, il coding unplugged e si procede ad un torneo. Viene poi creata un'animazione di personaggi che si muovono al ritmo di una playlist di hit recenti ed esplorato in un secondo momento un mondo virtuale, ispirato ad un noto videogioco. Viene successivamente introdotto Scratch e si insegna agli alunni a gestire il movimento di un personaggio e delle sue dimensioni, gli sfondi e i suoni, le conversazioni e le creazioni di scene, i costumi, nonché a creare un gioco interattivo con

punteggi e livelli. Imparano poi il funzionamento di mBot, un robot in alluminio da assemblare, economico e versatile, e molto altro ancora!

VIDEO MAKING



Il laboratorio di videomaking si svolge ogni venerdì pomeriggio, dalle 14:00 alle 16:00 ed è curato dai professori Boco Daniele e Feliciani Nicola.

Ha lo scopo di produrre testi multimediali utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali e quelli iconici e sonori; progettare contenuti video; utilizzare i principali software di videoscrittura; conoscere e utilizzare i sistemi operativi IOS e Windows; incentivare il lavoro cooperativo, anche attraverso le tecnologie digitali; promuovere il dialogo con il gruppo dei pari e con l'insegnante durante le varie fasi della realizzazione di un progetto complesso; navigare, ricercare e filtrare dati,

informazioni e contenuti digitali; valutare dati, informazioni e contenuti digitali.

Supporta gli studenti a conoscere il funzionamento del materiale tecnico a disposizione nell'aula videomaking della scuola, i rudimenti di ripresa e montaggio. Coinvolge gli allievi nell'attività laboratoriale di montaggio di brevi video utilizzando IMovie, Filmora Wondershare, Adobe Premiere e altri.

Li guida nella realizzazione di brevi video tutorial per effettuare esperimenti scientifici in collaborazione con il laboratorio di scienze. Cura inoltre le riprese sia di interviste e servizi informativi riguardanti gli eventi organizzati dalla scuola, sia di un breve telegiornale scolastico.

Supporta gli studenti nello sviluppo nel pensiero critico, tramite un uso consapevole del linguaggio cinematografico e audiovisivo. In questo modo i discenti imparano a destreggiarsi nel mare di informazioni audio e video cui sono quotidianamente bombardati senza esserne travolti, discernendo le fake news da quelle provenienti da fonti accreditate.

ERASMUS +



La scuola Cocchi Aosta ha una lunga tradizione con i gemellaggi all'esterno: è dal 2009, infatti, che partecipa al progetto Comenius e a partire dal 2019, grazie al finanziamento dell'Unione Europea, ha preso parte al progetto Erasmus+.

Erasmus+ è il Programma dell'Unione Europea per L'Istruzione, la Formazione, la Gioventù e lo Sport, che mette in collaborazione più scuole europee allo scopo di realizzare un progetto su una tematica di interesse comune, collegata a una o più priorità europee

rilevanti per il settore della scuola, che permette di effettuare mobilità di alunni e staff presso le scuole partner. La partecipazione rappresenta un'opportunità per stimolare processi di innovazione e miglioramento, nonché promuovere i valori di inclusione e tolleranza.

Nel 2022 ha preso il via il progetto MUSIC BEYOND BORDERS. Il progetto è nato con l'intento di creare un'orchestra transnazionale all'interno di un partenariato strategico che la Scuola Cocchi-Aosta di Todi ha siglato con il Gymnasio Platania (Creta – Grecia) e il Maria Regina College di Naxxar (Malta).

I Paesi coinvolti in questa azione chiave all'interno dei progetti Erasmus+ per le scuole, condividono la comune appartenenza al bacino del Mediterraneo: suoni, ritmi e colori delle tre Nazioni risuonano nei brani che meglio esprimono la cultura di ciascun Paese.

Il progetto si è articolato in tre azioni di mobilità, durante le quali i ragazzi hanno eseguito dei brani originali che rappresentavano tre momenti di una

sinfonia, un'opera collettiva che nasce dal contributo e dalla creatività di ogni paese partner.

La musica è dunque diventata un elemento di condivisione culturale e umano: dopo un lungo periodo di isolamento dovuto al Covid-19, i ragazzi si sono aperti alla conoscenza dei coetanei maltesi e greci, sono entrati in contatto con la loro cultura e hanno vissuto l'esperienza unica di suonare in un'orchestra nata dal contributo di tre nazioni figlie della millenaria cultura mediterranea.

LABORATORIO DI ARTE



Il laboratorio di arte si svolge ogni martedì dalle ore 14:00 alle ore 16:00 ed è tenuto dalla prof.ssa Regni Anna.

Si pone l'obiettivo di ideare e progettare elaborati ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche allo studio dell'arte e della comunicazione visiva; scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline;

nonché di rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici per produrre nuove immagini

Inizialmente viene presentato il laboratorio e si osservano dei video in merito al materiale in vetro da utilizzare, come ad esempio bottiglie, barattoli, quadri, bicchieri. Dopo di che si procede a realizzare dei bozzetti su carta, che in un secondo momento vengono controllati dai docenti, i quali eventualmente suggeriscono agli alunni delle modifiche da apportare.

Si procede dunque alla scelta dei colori (colori acquarellati o uso dei pennarelli brush). Una volta scelto il supporto o materiale da utilizzare si procede a riprodurre il soggetto sulla superficie da colorare e si inizia la distribuzione del finto piombo. Si termina con la decorazione.

L'uscita didattica prevista è una passeggiata per la città di Todi alla scoperta di alcune chiese con delle vetrate, che possano ispirare i giovani artisti.

LABORATORIO DI CERAMICA



Il laboratorio di ceramica si svolge ogni lunedì e mercoledì dalle 14:00 alle 16:00. Le lezioni sono curate dalle Professe: Vitali Tania, Gualtieri Alice, Scibinitti Gilda in diverse sedi. Il laboratorio aiuta a soddisfare il bisogno di operatività degli adolescenti, a sviluppare la manualità, stimolare la potenzialità creativa ed estetica, favorire l'attitudine a progettare, realizzare e valutare il proprio operato. Inoltre aiuta l'alunno a sperimentare ed acquisire nuove tecniche, nonché a stimolare l'interesse e la curiosità favorendo tanto la socializzazione quanto l'autostima. In modo particolare sostiene il recupero, il rilancio e la valorizzazione delle attività artigianali.

Gli obiettivi specifici del laboratorio consistono nel progettare manufatti ricercando soluzioni creative originali, ispirate anche dallo studio dell'arte e della comunicazione visiva; scegliere le tecniche e i linguaggi più adeguati per realizzare prodotti visivi seguendo una precisa finalità operativa o comunicativa, anche integrando più codici e facendo riferimento ad altre discipline; utilizzare consapevolmente gli strumenti, le tecniche (grafiche, pittoriche e plastiche) e le regole della rappresentazione visiva per una produzione creativa che rispecchi le preferenze e lo stile espressivo personale.

Nel laboratorio di ceramica la foggatura si alterna alla decorazione e si sperimenta la ricerca di superfici (texture). L'attività di ceramica si svolge periodicamente durante tutto l'anno scolastico in corso. Dapprima vengono presentati materiali e strumenti da utilizzare, in un secondo momento le tecniche di modellazione. Nel corso del laboratorio di ceramica la verifica del grado delle abilità acquisite avviene osservando il comportamento degli alunni durante la lavorazione del prodotto: se sono

autonomi, se hanno cura del materiale, se portano a termine nei tempi richiesti il loro prodotto e se quest'ultimo è attinente al tema assegnato.

FAB LAB



Il Fab Lab è un laboratorio innovativo curato dalla professoressa Cruciani Alessandra e la professoressa Durastanti Patrizia. Si svolge ogni mercoledì dalle 14:00 alle 16:00.

Il laboratorio mira a valorizzare le peculiarità e le abilità specifiche di ogni studente in contesti informali, in cui esse possono emergere liberamente. Questo tipo di attività ha un forte valore inclusivo perché ogni allievo può operare e sviluppare le proprie abilità nel rispetto dei suoi ritmi di apprendimento, divenendo protagonista di quest'ultimo.

Il laboratorio ha come obiettivo primario quello di sviluppare competenze progettuali, pratiche e manipolative che gli studenti stanno progressivamente perdendo, attraverso l'utilizzo di materiali di vario genere (legno, carta, stoffa) e del loro utilizzo per la realizzazione di progetti ideati interamente da loro. Si ispira all'attivismo pedagogico di Dewey, secondo cui lo studente è il costruttore del proprio percorso di apprendimento.

FabLab prevede da un lato la promozione di competenze afferenti a varie forme di artigianato come cucito, falegnameria, restauro, pittura, con lo scopo di sviluppare negli studenti anche l'orientamento per le scelte future in modo consapevole e concreto; dall'altro sollecita in loro lo sviluppo di competenze sociali e civiche, promuovendo la collaborazione tra pari. Non solo, il FabLab è collegato ad una tradizione storica locale che favorisce il senso civico degli studenti e la loro crescita come cittadini consapevoli.

In particolare, una delle attività è legata alla tradizione medievale della Città di Todi. Il laboratorio prevede la

realizzazione di manufatti in legno o di artefatti dipinti o di abiti e costumi di scena cuciti a mano o a macchina che consentono la partecipazione degli allievi ad un mercatino in Piazza, di fronte al Duomo di Todi, in occasione della festa del patrono: San Fortunato.



DRAMA CLUB



Il laboratorio di teatro “DRAMACLUB” della scuola secondaria di I grado “Cocchi-Aosta” si tiene ogni martedì dalle 14:00 alle 16:00. Due docenti di lettere, il professor Russo Mattia e la professoressa Maestripietri Federica, curano lezioni sull’educazione alla teatralità durante il primo quadrimestre e lezioni di teatro in preparazione dello spettacolo finale durante il secondo. La tematica dello spettacolo finale viene selezionata dagli allievi stessi e varia di anno in anno, sulla base dei loro interessi, delle loro passioni, delle loro peculiarità. Il teatro, infatti, si configura come un

vero e proprio mezzo di comunicazione, grazie al quale - con gesti, intonazioni, espressioni facciali, canti, balli - i discenti donano agli spettatori il privilegio di entrare nel loro mondo e di guardarlo dal loro punto di vista.

Gli studenti sono dapprima coinvolti grazie a giochi di conoscenza, in un secondo momento - tramite tecniche di riscaldamento graduali - esercitano la voce, i movimenti, l'espressività corporea e facciale, la dizione, la lettura espressiva, la memoria, l'interpretazione senza mai smettere di interagire l'uno con l'altro.

E' proprio nella relazione uno dei grandi punti di forza del laboratorio: calarsi in un personaggio diverso da sé richiede agli alunni di uscire dalla prospettiva egocentrica per comprendere quella altrui, di conoscere se stessi e le proprie emozioni per riconoscersi e riconoscerle nell'altro. Recitare, infatti, accresce la loro intelligenza emotiva (Alfonso Benlliure V. et al., 2021). Non solo, stimolandoli a mettersi alla prova, il laboratorio promuove un'immagine positiva del sé, incrementando la loro autostima; favorisce una maggiore conoscenza

reciproca tra i compagni, consente loro di vincere ansie e paure, nonché di sviluppare competenze di cittadinanza in una dinamica di confronto; educa al rispetto dell'altro, alla collaborazione e alla cooperazione; potenzia la memoria, nonché l'acquisizione di strategie volte allo sviluppo dell'autonomia, dell'autocontrollo e dell'autoregolazione; sviluppa la consapevolezza, la responsabilità e l'impegno personale; potenzia l'intelligenza linguistica, prossemica ed emotiva; sollecita le capacità di scrittura e di lettura ad alta voce, ampliando conoscenze di dizione.

SCRITTURA CREATIVA...E NON SOLO!



Il laboratorio di “Scrittura creativa...e non solo!” viene svolto ogni mercoledì dalle ore 14:00 alle ore 16:00. La prof.ssa Bucci Dorella e la prof.ssa Bianchi Miriana curano lezioni appassionanti sulle strategie per scrivere in maniera creativa, leggere in modo espressivo e rappresentare graficamente le proprie creazioni.

In particolare, il laboratorio ha l’obiettivo primario di far riconoscere agli allievi, all’ascolto, alcuni elementi ritmici e sonori del testo poetico; promuovere la narrazione da parte loro di esperienze, eventi, trame,

selezionando informazioni significative in base allo scopo, ordinandole in base a un criterio logico-cronologico, esplicitandole in modo chiaro ed esauriente, usando un registro adeguato all'argomento e alla situazione; descrivere oggetti, luoghi, persone e personaggi, esporre procedure selezionando le informazioni significative in base allo scopo e usando un lessico adeguato all'argomento e alla situazione.

La seconda parte delle lezioni si svolge a seguito della creazione dei testi appena descritti e consiste nel rappresentare graficamente, tramite tecniche artistiche e digitali, le proprie storie, successivamente animandole e registrandole: i ragazzi realizzano delle vere e proprie graphic novel.

Realizzando i prodotti multimediali descritti si possono superare eventuali barriere sensoriali, garantendo a chiunque una fruizione degli elaborati. L'arricchimento lessicale che deriva dalla partecipazione al laboratorio, inoltre, promuove la consapevolezza emotiva, la gestione e l'autoregolazione dei propri comportamenti, delle proprie emozioni, dei propri sentimenti, sollecitando

un confronto coi pari in cui l'altro è inteso come risorsa e non come minaccia o limite.

Questa pratica contribuisce ad un notevole sviluppo dell'empatia e della sensibilità nei ragazzi.

L'ORCHESTRA DELLA SCUOLA



L'orchestra della scuola secondaria di I grado "Cocchi-Aosta" rappresenta una realtà unica nel panorama nazionale italiano. Nasce all'interno dell'esperienza dei corsi ad indirizzo musicale della scuola, ma è parte di un più ampio progetto di socialità e alta formazione fondato sulla musica che si sta realizzando a Todi con la collaborazione di molteplici istituzioni, tra cui il Comune di Todi, il Liceo "Jacopone da Todi", l'Istituto "Ciuffelli-Einaudi", l'Associazione "Amici dell'Orchestra".

L'organico, anche questo assolutamente innovativo, prevede i seguenti strumenti stabili: clarinetto, sassofono, chitarra, flauto traverso, pianoforte; a cui si aggiungono, in qualità di strumenti esterni, violoncello, batteria, percussioni e basso elettrico.

La preparazione strumentale avviene da settembre a giugno ed è curata dai docenti di ruolo della scuola, a cui si aggiunge uno stage estivo di perfezionamento con personalità di rilievo della scena musicale internazionale. Ad oggi sono stati invitati, in qualità di direttori ospiti: Giancarlo Aquilanti della Stanford University e Antonio Pantaneschi per molti anni direttore della JuniOrchestra dell'Accademia di Santa Cecilia in Roma, e, in qualità di compositore in residence, Fabrizio De Rossi Re, nome di punta di Rai Trade.

Vista l'originalità dell'organico e il rapporto diretto con molti compositori, il repertorio dell'Orchestra, che spazia dalla musica colta al tango, è costituito da arrangiamenti espressamente studiati per questa compagine e da opere originali di cui l'orchestra ha curato la prima esecuzione, come la Piccola Sinfonia di Giancarlo Aquilanti (Prima esecuzione europea all'Istituto Italiano di Cultura di Vienna) e Ricercare il La minore e Todi Blues di Fabrizio De Rossi Re (Prima esecuzione assoluta al Teatro dell'Istituto Ciuffelli Einaudi di Todi).

Per l'entusiasmo che riesce a trasmettere durante i suoi concerti, per il repertorio e per il livello esecutivo, l'Orchestra ha riscosso crescente consenso di pubblico e critica, suscitando l'interesse di testate giornalistiche, tra cui la Rai, il Giornale dell'Umbria e La Nazione, che le hanno dedicato molteplici servizi ed articoli. Nel corso degli anni, l'Orchestra ha avuto la possibilità di esibirsi in concerto in Italia, Austria, Spagna, Romania e Grecia.

LABORATORIO INCLUSIVO DI PERCUSSIONI



Il laboratorio inclusivo di percussioni si svolge ogni martedì dalle 14:00 alle 16:00. Le lezioni sono tenute dai professori Mattoni Mattia e Baldelli Andrea.

Il laboratorio nasce un anno fa, nel 2022, con l'idea di far partecipare gli alunni della scuola Cocchi-Aosta alla Disfida di San Fortunato, in occasione del patrono della città di Todi, durante la quale si tengono varie esibizioni e rievocazioni storiche, tra cui tamburi medievali, sbandieratori, arcieri. Grazie alla partecipazione attiva a questa manifestazione, gli alunni sono venuti a conoscenza della storia e

dell'arte della loro città natale acuendo il senso di appartenenza che già li legava ad essa e sviluppando copiose competenze.

Quest'anno il laboratorio di percussioni è iniziato a settembre: gli studenti hanno continuato a coltivare l'attaccamento alle radici esercitandosi ad esibirsi con tamburi medievali.

La musica già di per sé è inclusiva, ma le percussioni sono forse ancora più immediate di qualsiasi altro strumento: grazie ad esse si ottiene subito un buon suono senza la necessità di studiare a lungo prima di ottenerlo. Inoltre, all'interno del laboratorio di percussioni la lettura della musica è più semplice: non vi è melodia o armonia, ma solo figure ritmiche. Per queste ragioni gli allievi sin dalle prime lezioni riescono a suonare tutti insieme. Creando dei ritmi che si ripetono e ciclicamente vengono cambiati, gli allievi aumentano la concentrazione, l'ascolto di se stessi e degli altri e in questo modo riescono a suonare insieme.

Il laboratorio fa sì che si utilizzino le percussioni per attuare esperienze divertenti ed inclusive.

Le regole e gli schemi ritmici danno supporto tanto alla concentrazione quanto alla memorizzazione, all'attenzione e all'ascolto di sé e degli altri. Inoltre, durante l'attività, la musica assume un ruolo "sociale" perché si entra in relazione con gli altri.

COCCHI AOSTA ROCK BAND

La "Cocchi-Aosta Rock band" si riunisce ogni venerdì pomeriggio, è seguita dai docenti Ferdinandi Gloria e Francesco Migliaccio ed è composta attualmente da 8 alunni, 2 dei quali suonano la batteria, 2 la tastiera, ilbasso e la chitarra e 2 sono, invece, sono le voci.

La rock band nasce circa due anni fa e da allora ha visto variare i suoi componenti per via dei ragazzi che

hanno terminato gli studi e che attualmente frequentano la scuola secondaria di secondo grado. Gli allievi procedono alla pratica strumentale d'insieme e tutte le sue componenti, soffermandosi sull'importanza del dialogo e dell'ascolto reciproco tra i vari musicisti; comprendono come si studia, si prepara e si prova un brano e lo analizzano; si dilettono a conoscere il repertorio pop-rock italiano e internazionale con ascolti e confronti tra i generi che più appassionano i musicisti.

Le esecuzioni live della Cocchi Aosta Rock band fino ad ora sono state:

- open day della scuola nella sede centrale di Todi e in quella distaccata di Collepepe;
- visite dei partners Erasmus;
- festa di Carnevale della scuola.

Gli appuntamenti futuri saranno:

- collaborazione con il DRAMA CLUB, ovvero il laboratorio di teatro della scuola, (dove la band entrerà proprio nella narrazione!);
- un concerto a fine anno.

CICLISMO



L'U.C. Nestor di Marsciano, presieduta da Fondacci Mauro, ha stipulato un accordo con la scuola secondaria di I grado Cocchi Aosta affinché gli alunni che la frequentano abbiano un'opportunità in più per scoprire ciò li appassiona e per mettersi in gioco, anzi, in pista!

Gli allievi che aderiscono partecipano ad un'esperienza più che significativa: la stagione sportiva della federazione ciclistica italiana sia fuoristrada che su strada, sperimentano un nuovo

sport, il ciclismo, e lo fanno gratuitamente. L'U.C. Nestor di Marsciano, infatti, fornisce loro tutto il necessario: dalle biciclette alle divise, dalle scarpe ai caschi.

Gli allievi frequentanti il primo e il secondo anno di scuola secondaria di I grado si allenano due volte a settimana, il martedì e il venerdì, mentre quelli al terzo anno di frequenza quattro volte a settimana: martedì, giovedì, venerdì e domenica. Grazie a questa collaborazione gli uni hanno l'occasione di prendere parte a competizioni che si svolgono in Umbria, gli altri di gareggiare contro loro pari provenienti dal centro Italia (Emilia Romagna, Marche, Lazio, Toscana, Umbria).

Le attività vengono svolte non solo alla sede centrale, a Todi, ma anche nei plessi distaccati: Fratta Todina, Pantalla, Collepepe per sensibilizzare i ragazzi che lo desiderano ad unirsi alla squadra della Cocchi Aosta. All'interno della squadra sono presenti anche ex studenti della scuola Cocchi Aosta, che hanno iniziato questa esperienza l'anno scorso e continuano ad allenarsi anche ora che frequentano la scuola secondaria di secondo grado. L'intelligenza

cinestetica, interpersonale e intrapersonale sono sollecitate da queste attività, che curano corpo e mente dei discenti.

Bibliografia

- ★ Antonini, A. (9 aprile 2024). In sei anni calo di 25 mila umbri in età da lavoro, Corriere dell'Umbria.
- ★ Bruner, J. (1960). The Process of Education. Cambridge, MA: The President and Fellows of Harvard College
- ★ CAST (2008). Universal design for learning guidelines version 1.0 Wakefield, MA: Author
- ★ Dewey, J. (1938). Experience and Education. New York: Macmillan Company.
- ★ D.M. 30 aprile 2021, n.147
- ★ Decreto ministeriale n° 254 del 16/11/2012. Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione, MIUR. Gazzetta Ufficiale n. 30 del 5 febbraio 2013. Reperibile in: www.gazzettaufficiale.it
- ★ Fiorin, I. (2016). Oltre l'aula. La proposta pedagogica del Service Learning, Mondadori, Milano.
- ★ Heidegger, M. (1927). Essere e tempo, Longanesi, Milano 2009.

- ★ Keefe J.W. (1979). Student learning styles, National Association of Secondary School Principals, Reston V.A.
- ★ Goleman, D. (2011). Intelligenza emotiva:cos'è e perché può renderci felici, BUR.
- ★ OECD (2023), PISA 2022 Results (Volume I):The State of Learning and Equity in Education, PISA, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>

Sitografia

- ★ [Corriere dell'Umbria - 09/04/2024](https://www.corriere.it/2024/04/09/corriere-dellumbria/#/2/)
([corrieredellumbria.it](https://www.corriere.it/2024/04/09/corriere-dellumbria/#/2/))<https://edicola.corrieredellumbria.it/gruppocorriere/pageflip/swipe/corrieredellumbria/20240409corriere-dellumbria#/2/>
- ★ [Uno spazio europeo dell'istruzione entro il 2025: ripensare l'istruzione e la formazione per l'era digitale - Indire](https://www.indire.it/2020/10/01/uno-spazio-europeo-dellistruzione-entro-il-2025-ripensare-listruzione-e-la-formazione-per-lera-digitale/)
<https://www.indire.it/2020/10/01/uno-spazio-europeo-dellistruzione-entro-il-2025-ripensare-listruzione-e-la-formazione-per-lera-digitale/>
- ★ [Is it true that young drama practitioners are more creative and have a higher emotional intelligence?](https://psycnet.apa.org/record/2021-38121-001)
<https://psycnet.apa.org/record/2021-38121-001>
- ★ [Linee guida STEM_12lugio \(003\)\(miur.gov.it\)](https://www.miur.gov.it/linee-guida-stem-12lugio-003)

https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Linee+guida+STEM.pdf/2aa0b11f-7609-66ac-3fd8-2c6a03c80f77?version=1.0&t=169817304358_6

- ★ [Raccomandazione del Consiglio, del 22 maggio 2018, relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente](#)
[Testo rilevante ai fini del SEE. \(europa.eu\)](#)
[https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=EN)

- ★ [INDICAZIONI_NAZIONALI.pdf](#)
[\(mondadorieducation.it\)](http://mondadorieducation.it)
https://www.mondadorieducation.it/media/contenuti/canali/primaria/IndicazioniNazionali/INDICAZIONI_NAZIONALI.pdf

- ★ [A/RES/70/1\(unric.org\)](#) <https://unric.org/it/wp-content/uploads/sites/3/2019/11/Agenda-2030-Onu-italia.pdf>

- ★ [WEF_Future_Focus_2025.pdf \(weforum.org\)](https://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_Focus_2025.pdf)
https://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_Focus_2025.pdf
- ★ [Accreditamento Erasmus nel campo dell'istruzione e formazione professionale, dell'istruzione scolastica e dell'istruzione degli adulti | Erasmus+ \(europa.eu\)](https://erasmus-plus.ec.europa.eu/it/programme-guide/part-b/key-action-1/erasmus-accreditation-vet-school-adult)
<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/it/programme-guide/part-b/key-action-1/erasmus-accreditation-vet-school-adult>