



SWITCH ON *YOUR FUTURE*

**Progettualità, orientamento
e didattica innovativa**



Unione europea
Fondo sociale europeo





SWITCH ON YOUR FUTURE

Progettualità, orientamento
e didattica innovativa

IMMACOLATA DE SIMONE

DIRIGENTE SETTORE ISTRUZIONE,
INNOVAZIONE SOCIALE E SPORT
REGIONE MARCHE

Il futuro della nostra regione passa per le aule, gli studenti e i docenti degli istituti scolastici marchigiani. Nelle scuole i nostri ragazzi sono spronati quotidianamente a scoprire e valorizzare i propri talenti, le proprie attitudini ed inclinazioni attraverso percorsi didattici e attività progettuali innovative in grado di stimolare la loro curiosità e massimizzare le capacità di apprendimento.

Per questo motivo Regione Marche finanzia progetti di grande innovazione didattica capaci di innescare un processo formativo circolare che va a sostituirsi alla tradizionale didattica frontale. Attraverso l'innovazione digitale dei nostri istituti scolastici vogliamo costruire un "ponte" verso una didattica individualizzata e innovativa in grado di evidenziare e valorizzare le potenzialità degli studenti.



JOB@orienta 2023



REGIONE MARCHE AL JOB&ORIENTA2023:

ORIENTAMENTO SCOLASTICO E DIDATTICA INNOVATIVA

Software, tecnologia, evoluzione digitale e imprenditorialità giovanile come base per la realizzazione di veri e propri 'progetti di innovazione'.

È il risultato di diversi interventi del POR Marche FSE 2014 -2020 che ha finanziato una serie mirata di sperimentazioni realizzate dalle Istituzioni Scolastiche e dalle Università marchigiane che hanno avuto come destinatari un selezionato e motivato insieme di docenti e tutor, i quali hanno perfezionato e applicato metodologie di didattica innovative con i propri studenti. 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, 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.

La finalità dell'intervento di carattere sperimentale? Attivare un circolo virtuoso partendo da buone pratiche, riconosciute anche a livello internazionale, per rispondere ai bisogni di orientamento emergenti, dare visibilità alle innovazioni e impulso allo sviluppo economico regionale così da creare opportunità occupazionali proiettate nel futuro.



LA DIDATTICA GUIDA IL FUTURO

Utilizzo di Digital Board, visori per la realtà aumentata e kit di robotica a servizio dell'Istituto Comprensivo 'Don Giussani - Monticelli' di Ascoli Piceno. La scuola ha così realizzato il progetto 'La didattica guida il futuro', in collaborazione con l'Università di Trento, accompagnando gli studenti nella sperimentazione di sé e nella conoscenza dei contesti formativi e produttivi. I risultati? I ragazzi hanno creato una vera e propria 'Escape Room' sulla sostenibilità ambientale, per rielaborare le conoscenze apprese in geografia, in scienze e in educazione civica e il 'Gioco sul fiume Tronto', un percorso di valorizzazione del fiume basato sulla tecnologia del QR Code. In classe ha fatto ingresso poi il tema del riciclo dei rifiuti, affrontato attraverso il coding e l'intelligenza artificiale e trasportato poi su Scratch. La progettualità ha lasciato spazio anche alla fantasia e ai desideri degli studenti, che hanno immaginato la loro scuola ideale, per poi rappresentarla attraverso la scelta di immagini e parole.

PROGETTO REALIZZATO DA: Istituto Comprensivo 'Don Giussani - Monticelli' di Ascoli Piceno

REFERENTE: Tiziana Gaspari



GAMING TOUR JESI

Coding e robotica, realtà virtuale e game design al centro del progetto 'Gaming Tour', realizzato dall'Istituto Comprensivo 'Carlo Urbani' di Jesi, in collaborazione con Unicam e Welcome Aps. Prima la formazione da parte dell'Università di Camerino a 13 docenti dell'istituto, che a cascata hanno formato 47 studenti. Quest'ultimi hanno aderito spontaneamente al progetto, mettendosi in gioco con entusiasmo e passione anche nel periodo estivo. I ragazzi, accompagnati in un vero e proprio 'laboratorio innovativo', hanno avviato un percorso orientativo scolastico e professionale, aprendosi al mondo dell'università e alle realtà produttive regionali. Hanno progettato e realizzato loro stessi dei videogiochi con l'obiettivo di conoscere e valorizzare il proprio territorio. Poi un secondo percorso con protagonisti altri 67 ragazzi delle classi prime e seconde: nuovi laboratori digitali all'interno della scuola, con docenti interne specializzate, il tour accademico presso i laboratori di Informatica e Scienze di Unicam e i tour professionali presso le aziende del territorio. Al termine dell'innovativo viaggio gli studenti, divisi in gruppi di lavoro, hanno ideato e progettato dei giochi innovativi sul tema della sostenibilità ambientale.

PROGETTO REALIZZATO DA: Istituto Comprensivo 'Carlo Urbani' di Jesi (AN)

REFERENTE: Noemi Lancioni



#PODESTIFORFUTURE

#PODESTIFORFUTURE è il progetto di trasformazione digitale e didattica orientativa dell'Istituto Comprensivo 'Posatora Piano Archi' di Ancona. Una scuola, quella destinataria dei finanziamenti, con un'alta concentrazione di alunni stranieri e un numero di alunni con disabilità e bisogni educativi speciali superiore alla media. Grazie al progetto, realizzato in collaborazione con l'agenzia formativa nazionale 'Tuttoscuola' e l'Istituto Comprensivo 'Statale Ungaretti' di Melzo (Milano), sono arrivate dotazioni tecnologiche all'avanguardia e un ampio piano di formazione per i docenti. L'obiettivo? L'impiego e l'utilizzo di metodologie didattiche innovative per trasformare l'istituto in un 'laboratorio di innovazione', basato su una didattica individualizzata e flessibile e sulla personalizzazione dei piani di studio. L'intervento ha permesso di puntare, anche a fronte delle sollecitazioni di DAD e DDI, sulla scelta della didattica digitale, con un rinnovamento dell'offerta formativa negli spazi, nei modi e nei tempi. Durante il progetto si sono sperimentate pratiche di eccellenza per favorire il successo formativo, l'inclusione scolastica e il contrasto alla povertà educativa.

PROGETTO REALIZZATO DA: Istituto Comprensivo "Posatora Piano Archi" di Ancona

REFERENTE: Maria Lucia Colella



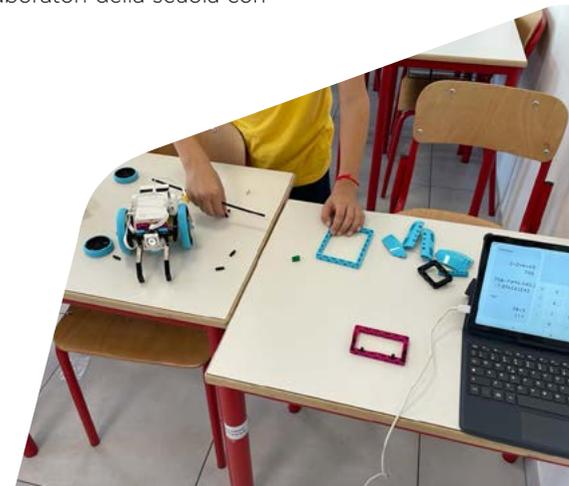
**REGIONE
MARCHE** 
JOB@rienta 2023

GAMING TOUR MACERATA

'Gaming Tour' è il progetto innovativo dell'Istituto Comprensivo "Enrico Mestica" di Macerata, realizzato in collaborazione con l'Università di Camerino e Welcome Aps. L'iniziativa, dal carattere multidisciplinare, ha visto la realizzazione di due videogiochi per la valorizzazione del territorio. Approfondimento narrativo e ricerche storiche per lo sviluppo di una vera e propria avventura digitale nel cuore della storia e della cultura italiana. Prima la preparazione dei docenti dell'Istituto da parte di Unicam, poi a cascata la formazione di oltre 50 alunni. Gli alunni delle classi terze hanno strutturato un videogioco nel quale il protagonista ha l'obiettivo di liberare tre personaggi illustri della storia maceratese: Padre Matteo Ricci, Pier Alberto Conti e Ivo Pannaggi. Gli studenti delle seconde hanno realizzato un secondo videogioco ambientato all'interno dello Sferisterio di Macerata. La missione? Recuperare le pietre della celebre arena, risolvendo enigmi legati proprio alla storia della stessa. I ragazzi delle classi prime, hanno invece sviluppato un prototipo di robot. Prodotti altamente innovativi, realizzati grazie all'ammodernamento dei laboratori della scuola con attrezzature ad alta tecnologia.

**PROGETTO REALIZZATO DA:
Istituto Comprensivo "Enrico Mestica"
di Macerata**

REFERENTI: Lucia Seri e Paola Petrocchi





DIGI ORIENTA INNOVARE L'ORIENTAMENTO

Dare voce al proprio futuro professionale, valorizzando le diverse attitudini ed inclinazioni. Rispondere ai bisogni di orientamento emergenti è possibile grazie a 'SORPRENDO', l'innovativa piattaforma tecnologica per l'orientamento, progettata per aiutare gli studenti nelle loro scelte progettuali. Grazie a strumenti di esplorazione dei propri interessi, preferenze, abilità e un database con schede dettagliate, la piattaforma permette di individuare obiettivi di studio e lavoro e costruire dei piani di azione per raggiungerli. Il progetto ha l'obiettivo di sostenere e promuovere il sistema di orientamento permanente della Regione Marche, mettendo a disposizione degli studenti uno strumento di orientamento personalizzato, fruibile online e utile per favorire le scelte di studio e carriera. La piattaforma fornisce infatti un aiuto concreto nelle scelte post diploma, permettendo di approfondire l'autoconoscenza di sé in una prospettiva laboratoriale di rete.

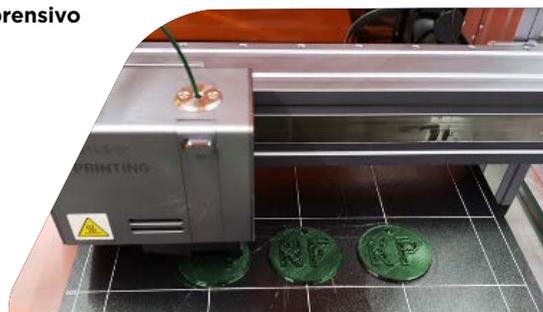
A CURA DI: Regione Marche - Settore Istruzione, Innovazione sociale e Sport, in collaborazione con la società Centro Studi Pluriversum

DIDATTICA ORIENTATIVA E DIGITALE

Prevedere il progressivo abbandono del sistema educativo, basato soltanto su percorsi classici che si dissolvono all'interno dell'ambito disciplinare. È il focus del progetto 'Didattica orientativa e digitale' realizzato dall'Istituto Comprensivo 'Falerone' di Falerone, in collaborazione con l'impresa sociale Wega. Il progetto della scuola in provincia di Fermo ha permesso di sviluppare una didattica individualizzata, digitale e aperta all'innovazione. Flessibilità e personalizzazione dei piani di studio curricolari per gli studenti che si sono relazionati con le più moderne tecnologie. L'Istituto, grazie ai fondi della Regione Marche, ha sperimentato l'uso della stampante 3D nella sua declinazione tecnica e didattica, realizzando contenuti tridimensionali. Ma non è finita qui: docenti e ragazzi hanno studiato il linguaggio cinematografico, all'interno di un laboratorio di audio e video editing, e la realtà virtuale, attraverso l'impiego in classe di visori per la realtà aumentata. Una nuova didattica centrata sullo sviluppo dell'imprenditività e del problem solving, conquistata durante l'anno attraverso la creazione di giochi da tavola originali.

PROGETTO REALIZZATO DA: Istituto Comprensivo 'Falerone' di Falerone (FM)

REFERENTE: Federico Tordelli



SORPRENDO

SORPRENDO è l'innovativa piattaforma online di orientamento pensata per aiutarti a prendere decisioni consapevoli per il tuo futuro



IN COSA CONSISTE SORPRENDO? GUIDA PER L'USO

Mini guida utente di SORPRENDO

Scarica la Mini Guida che ti aiuterà a iniziare il tuo percorso con SORPRENDO, in 6 semplici passi.



SCARICA LA GUIDA PER L'UTENTE

Log in

Username

Password

Non ricordi i dati di accesso?

LOGIN

Crea nuovo account

Se hai acquistato la licenza



IMPRESA IN AULA EDUCARE ALL'IMPRENDITORIALITÀ

L'imprenditoria giovanile come driver per lo sviluppo economico regionale e per la creazione di opportunità occupazionali proiettate nel futuro. È la scommessa della Regione Marche con il progetto pilota 'Impresa in Aula', una 'scuola' per docenti e ricercatori che mira a promuovere, attraverso una didattica innovativa, le competenze imprenditoriali sia lato studenti che lato docenti e ricercatori. Ispirata ad una buona pratica accreditata a livello internazionale - creata nell'ambito del progetto Interreg Europe IEER di cui Regione Marche è partner - la sperimentazione è stata estesa ai quattro atenei marchigiani (Università Politecnica delle Marche, Università di Camerino, Università di Macerata e Università di Urbino).

Impresa in Aula nasce con l'obiettivo di innovare le modalità didattiche attraverso l'applicazione di metodologie volte all'acquisizione di competenze imprenditoriali: lavoro di squadra, orientamento al problem solving, sviluppo della creatività, connessione del sistema di formazione e di ricerca con l'ecosistema economico, per promuovere la cultura imprenditoriale a tutti i livelli.

A CURA DI: Regione Marche - Settore Istruzione, Innovazione sociale e Sport, in collaborazione con l'Università Politecnica delle Marche (UNIVPM)

REGIONE
MARCHE 
JOB@orienta 2023

PROGRAMMA REGIONE MARCHE AL JOB&ORIENTA DI VERONA 2023

22-25 NOVEMBRE 2023

Stand "La Scuola delle Regioni" di Tecnostruttura		
ORARIO	22 MERCLEDÌ	23 GIOVEDÌ
9:00 - 10:00		Gaming Tour Macerata <i>IC E. Mestica (MC)</i>
10:00 - 11:00	Didattica Orientativa e Digitale Ascoli Piceno <i>ICS Don Giussani Monticelli (AP)</i>	Didattica Orientativa e Digitale Fermo <i>ICS Falerone (FM)</i>
11:00 - 12:00	Gaming Tour Ancona <i>IC Carlo Urbani Jesi (AN)</i>	
12:00 - 13:00	#Podestiforfuture <i>ICS Posatora Piano Archi (AN)</i>	
ORARIO	24 VENERDÌ	
11:00 - 12:00 <i>Sala Bellini</i>	Evento "DIGI ORIENTA - Innovare l'orientamento" <i>A cura di Regione Marche - Settore Istruzione, Innovazione sociale e Sport, in collaborazione con la società Centro Studi Pluriversum.</i>	
12:30 - 13:30 <i>Sala Bellini</i>	Evento "IMPRESA IN AULA - Educare all'imprenditorialità" <i>A cura di Regione Marche - Settore Istruzione, Innovazione sociale e Sport, in collaborazione con l'Università Politecnica delle Marche (UNIVPM)</i>	
12:45 - 13:15 <i>Stand "La Scuola delle Regioni" di Tecnostruttura - Spazio Agorà</i>	Testimonianza "Radicali Liberi intorno a noi" <i>Testimonianza degli studenti dell'IIS Galilei di Jesi - Gaia Pittori e Tommaso Baldini - accreditati tramite il concorso nazionale "Giovani e le Scienze 2023" all'Expo Sciences International del Messico.</i>	

A CURA DI **REGIONE MARCHE**

**SETTORE ISTRUZIONE,
INNOVAZIONE SOCIALE E SPORT**

Dirigente dott.ssa Immacolata De Simone

**ORIENTAMENTO SCOLASTICO
E DIDATTICA INNOVATIVA**

Paola Paolinelli | paolinelli.p@regione.marche.it

Chiara di Furia | chiara.difuria@regione.marche.it

Melissa Sartini | melissa.sartini@regione.marche.it

Diego Ferrante | diego.ferrante@regione.marche.it