



IMPARARE FELICI, UNA SFIDA DEL FUTURO*

Immagina. Progetta. Insegna... Impara!

FINALITÀ

Fondazione Enaip Lombardia promuove il concorso **“Imparare felici: la sfida del futuro”**, un’iniziativa volta a valorizzare la creatività, la collaborazione e la capacità di innovazione degli studenti dei Centri di Formazione Professionale.

L’obiettivo è immaginare e realizzare **la lezione ideale**, quella che ciascuno studente vorrebbe vivere: coinvolgente, significativa, inclusiva e capace di unire tecnologia, metodo e passione per l’apprendimento.

Una lezione diversa dal solito, che faccia venire voglia di partecipare e di imparare e in cui ognuno possa esprimere il proprio talento.

Una lezione in cui sia possibile **stare bene**, sentirsi coinvolti, ascoltati e motivati.

Il concorso quindi intende:

- **promuovere una didattica innovativa**, in cui la tecnologia è uno strumento per costruire conoscenza e non solo per trasmetterla e dove lo studente è davvero protagonista del proprio percorso di apprendimento;
- **offrire uno spazio per riflettere su come cambiare e migliorare la scuola**, rendendola più vicina ai bisogni e ai desideri degli studenti e contribuendo a creare ambienti di apprendimento più ricchi, stimolanti e accoglienti.

TEMA - IMPARARE FELICI

Gli studenti sono invitati a ideare e realizzare un’attività didattica innovativa, capace di rendere l’apprendimento più attivo, motivante e vicino ai loro interessi.

La lezione potrà riguardare **materie tecnico-professionali, discipline culturali di base o competenze trasversali** e dovrà esprimere un approccio personale e creativo al “fare scuola”.

L’innovazione potrà essere:

- **tecnologica** (uso di strumenti digitali, app, intelligenza artificiale, realtà aumentata, video interattivi, simulazioni, robotica...);
- **metodologica** (*flipped classroom, project-based learning, peer tutoring, learning by doing, gamification, design thinking, storytelling digitale, service learning, ecc.*);
- **organizzativa o inclusiva**, quando contribuisce a creare un contesto di apprendimento collaborativo, accessibile e partecipativo;
- **ambientale**, intesa come attenzione al **setting di apprendimento**, alla configurazione dello spazio, al modo in cui ambiente e strumenti favoriscono il benessere e la partecipazione.

Per aiutare la progettazione, è possibile partire da alcune **domande-stimolo**:

- *Quali tecnologie posso utilizzare per rendere la mia lezione più coinvolgente e significativa?*
- *In quale ambiente o spazio immagino che questa lezione possa funzionare al meglio?*
- *Quali contenuti, attività o situazioni di apprendimento renderebbero questa lezione davvero speciale per me e per i miei compagni?*

- *Che cosa renderebbe questa lezione diversa dal solito e più vicina ai modi in cui mi piace imparare?*
- *In che modo posso far sentire tutti partecipi, coinvolti e protagonisti della lezione?*
- *Quali cambiamenti introdurrei nella scuola o nel modo di fare lezione per stare meglio e imparare in modo più efficace?*

Ecco alcuni esempi (sono solo semplici spunti):

- una lezione di **matematica** spiegata attraverso un videogioco o un'app usata insieme in classe;
- una lezione di **italiano** dove gli studenti trasformano una poesia di un autore classico in un testo musicale;
- una simulazione di **laboratorio professionale** dove mostrate un processo passo per passo con riprese, come in un tutorial;
- un'attività di **educazione civica** raccontata come una challenge o una missione;
- un **progetto professionale** in cui fate davvero un esperimento o costruite qualcosa;
- un'attività su **lingue straniere** fatta attraverso role play, situazioni reali o video interattivi;
- una lezione sulle **competenze trasversali** progettata come un percorso a tappe o una storia interattiva.
- ...

DESTINATARI

Possono partecipare **gruppi di studenti da 3 a 5 componenti** dei CFP di Enaip Lombardia anche iscritti a classi diverse e frequentanti I, II, III o IV anno dei corsi di Istruzione e Formazione Professionale.

Ogni gruppo potrà presentare **un solo elaborato**.

PRODOTTI ATTESI

Il concorso è finalizzato alla realizzazione di un **video della durata massima di 5 minuti**, che rappresenti o simuli **la lezione ideale** progettata dal gruppo e raccontata esclusivamente dai componenti.

Il video potrà:

- raccontare la lezione attraverso una **narrazione o simulazione** (es. finta lezione, role play, spiegazione, dimostrazione);
- **documentare** parti reali della lezione stessa, se svolta in classe o in laboratorio;
- presentare **fasi e strumenti** utilizzati per la progettazione e la realizzazione.

Nella **scheda descrittiva del progetto**, compilata **direttamente nel form di partecipazione online**, sarà necessario:

- indicare **titolo** e breve descrizione dei **partecipanti**;
- presentare **il tema** e **gli obiettivi formativi** della lezione;
- descrivere **come si svolge**, **chi fa cosa** e **quali strumenti/metodi** vengono utilizzati;
- evidenziare **l'aspetto innovativo** (tecnologico, metodologico, organizzativo) e l'eventuale utilizzo di strumenti o applicazioni digitali.

Ogni partecipante e/o gruppo farà riferimento a un **tutor/coordinatore/formatore** che lo accompagnerà e lo supporterà nella progettazione e realizzazione della lezione.

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

Le **iscrizioni** al concorso saranno aperte **dal 26 gennaio al 20 febbraio 2026** e dovranno essere formalizzate dai tutor/formatori mediante la compilazione di un apposito modulo disponibile sul sito di Enaip Lombardia: <https://www.enaip Lombardia.eu/imparare-felici-una-sfida-del-futuro>.

Il giorno 28 gennaio sarà organizzato un incontro online, aperto a partecipanti, docenti e tutor, con l'obiettivo di rispondere a dubbi e domande relativi ai prodotti da realizzare.

Successivamente all'incontro, i referenti dell'Area Innovazione saranno disponibili a supportare i gruppi di lavoro e i tutor/formatori attraverso modalità operative che verranno comunicate in seguito.

I video e le schede descrittive dovranno essere **caricati** nell'apposita sezione del sito **entro il 15 maggio 2026**.

CRITERI DI VALUTAZIONE E GRIGLIA

Criterio	Descrizione	Punteggio massimo
Innovazione metodologica e tecnologica	Originalità e coerenza della proposta rispetto a metodologie attive e all'uso creativo delle tecnologie digitali.	0-40 punti
Creatività ed efficacia comunicativa	Originalità della presentazione, linguaggio espressivo, capacità di emozionare o sorprendere. Capacità del prodotto di comunicare in modo chiaro, interessante e coinvolgente; qualità narrativa e visiva.	0-30 punti
Valore educativo e replicabilità	Potenzialità della lezione di essere proposta o adattata in altri contesti formativi.	0-30 punti
		TOT MAX: 100 punti

La valutazione sarà a cura di una **giuria Enaip Lombardia** composta da formatori, esperti di innovazione didattica e rappresentanti della Direzione.

Saranno selezionati e premiati i progetti con il punteggio complessivo più alto.

PREMI

Primi classificati: un **tablet** per ogni componente del gruppo

Secondi e terzi classificati: un **buono** per acquisti online (Amazon) per ogni componente del gruppo

INFORMAZIONI E CONTATTI

Per informazioni o domande scrivere a: innovazione@enaip Lombardia.it.