

CURRICOLI DIGITALI

L'azione #15 del Piano Nazionale della Scuola Digitale (PNSD) prevede la realizzazione di **Curricoli Digitali**, che saranno messi a disposizione di tutto il sistema scolastico per lo sviluppo di competenze digitali, come descritto alle pagine 71-79 del PNSD.

“I percorsi didattici relativi al digitale non sono ancora solidamente codificati in un corpus o in una libreria ben definita: a fronte di numerose buone pratiche ed esempi pionieristici, i temi del digitale si affacciano solo ora nello scenario mainstream e hanno quindi bisogno di uno sforzo progettuale per la costruzione di percorsi a copertura curricolare utilizzabili in modo estensivo”.

Obiettivo di questa azione è dunque creare, sperimentare e mettere a disposizione di tutte le scuole 25 nuovi Curricoli Didattici innovativi, strutturati, aperti e in grado di coinvolgere la comunità scolastica allargata.

Cosa si intende per “Curricolo Digitale”?

Per Curricolo Digitale si intende un percorso didattico:

- progettato per sviluppare competenze digitali;
- di facile replicabilità, utilizzo e applicazione;
- necessariamente verticale (su più anni di corso e/o su più livelli di istruzione);
- con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare;
- declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere altamente innovativo;
- teso ad accelerare e aumentare l'impatto verso il rinnovamento delle metodologie didattiche;
- scalabile a tutta la scuola e al sistema scolastico.

Partecipazione alla procedura di selezione (prima fase)

Ai fini della partecipazione alla procedura di selezione (prima fase), si richiede la presentazione dell'idea progettuale attraverso una presentazione in formato di *slides* o video nel quale saranno descritti:

- l'idea di Curricolo Digitale relativo all'area tematica scelta che si intende sviluppare;
- l'impostazione metodologico/didattica;
- la struttura dell'ambiente di condivisione del curriculum.

I materiali inviati per la prima fase e i video-*tutorial* devono evidenziare in modo chiaro ciò che il **Curricolo Digitale** fornirà, sulla base dei seguenti criteri:

- coerenza con la tematica individuata;
- innovatività della proposta ;
- qualità del partenariato proposto;
- usabilità dell'ambiente dedicato;

- chiarezza nella comunicazione.

I materiali ammissibili alla presente procedura potranno avere le seguenti caratteristiche:

- slides* (pdf) o presentazione navigabile;
- file* video prodotto in uno dei comuni formati *standard*, che dovrà avere la durata massima di 5 minuti;
- dimostrazione di ciò che si intende produrre nella seconda fase come **prototipo** di Curricolo digitale di riferimento che verrà creato.

Per la presentazione dei materiali si rinvia all'Avviso pubblico, ribadendo che nell'apposita sezione del *form* di domanda, dovrà essere inserito un indirizzo *web* non pubblico (visibile solo a chi possiede il *link* e senza protezione con *password*), dal quale poter scaricare la documentazione.

Cosa si intende per "Proposta di Curricolo Digitale"?

La proposta di Curricolo Digitale è da intendersi come la chiara ed immediata esposizione dell'idea progettuale che illustri come questa risponda alle caratteristiche richieste dall'art. 4 dell'Avviso e restituire alla commissione di valutazione il senso delle attività previste dal percorso. Il Curricolo Digitale, nella sua realizzazione definitiva, può essere composto da ambienti, contenuti e/o applicativi digitali, anche utili all'integrazione della tematica scelta nella didattica curricolare tradizionale, in una logica di interdisciplinarietà.

Cosa si intende per "Curricoli Digitali innovativi"?

I percorsi dovranno dimostrare un forte carattere di innovatività, interpretata in particolare come capacità di rendere stimolanti e attrattive le attività didattiche attraverso modelli, metodi e strumenti utilizzati per sostenere le attività di docenti e studenti.

Il carattere di innovatività può riguardare ad esempio:

- le modalità di fruizione (*es. app, tecnologie, strumenti, ecc.*);
- i contenuti, la loro organizzazione e il loro rapporto con la didattica (*es. un percorso per scenari o per obiettivi, in cui la dinamicità delle attività sia particolarmente coinvolgente*);
- le modalità di accompagnamento e valorizzazione dei risultati (*es. la gestione di community di docenti e studenti anche attraverso podcast o youtuber, la valorizzazione delle produzioni delle classi e degli studenti in rete, un particolare modo di utilizzare la Rete o il Web per lavorare, un modo per riconoscere e valorizzare le competenze sviluppate*);
- ogni altro aspetto che massimizzi l'esperienza e il protagonismo degli studenti, a fronte di un adeguato accompagnamento dei docenti e un elevato grado di scalabilità nella scuola.

Cosa si intende per "Curricoli Digitali strutturati"?

I percorsi dovranno prevedere un'intuitiva modalità di fruizione e reperimento dei materiali didattici, oltre che delle linee guida per l'attuazione e il monitoraggio del percorso.

I curricoli dovranno offrire, quindi, un adeguato accompagnamento nella tematica scelta e, nello spirito dell'apprendimento per problemi e progetti, permettere ad ogni studente coinvolto di vivere un'esperienza di apprendimento finalizzata a chiari obiettivi e a competenze osservabili e misurabili, e considerando la didattica attiva e laboratoriale, l'apprendimento tra pari, la didattica inclusiva e per l'integrazione, il *problem solving*.

Questo può, a titolo puramente esemplificativo, prendere la forma di un percorso in 10 momenti, composto di lezioni, progettazione autonoma degli studenti, interventi di esperti, *workshop*, lavoro a distanza, uscite sul territorio e comunicazione *online*.

Per quanto riguarda il taglio disciplinare/pluridisciplinare/trasversale, gli obiettivi didattici e di competenze potranno:

- affiancarsi ad una particolare disciplina curricolare;
- essere praticati orizzontalmente alle diverse discipline curricolari del ciclo di riferimento;
- essere disciplinari (diversa pianificazione e individuazione di una quota oraria settimanale / mensile / annuale ai sensi dell'organizzazione del curricolo dell'autonomia);
- essere trasversali a discipline (collegamenti con/tra competenze e i nodi interdisciplinari), o multidisciplinari (su più discipline individuando percorsi per ciascuna e con programmazione separata) o interdisciplinari (da sviluppare in più discipline con programmazione congiunta).

Ogni curricolo si potrà, quindi, innestare su una o più discipline curricolari, per affrontare tematiche:

- fondamentali, così come individuati nel PNSD (azione #15, p. 77), a partire da quelli di base: diritti in *internet*, educazione ai *media* e ai *social*, educazione all'informazione;
- caratterizzanti, così come individuati nel PNSD (azione #15, p. 78): STEM, robotica educativa, *making* e stampa 3D, economia digitale, lettura e scrittura in ambienti digitali, uso dei dati aperti e grandi, arte e *digital cultural heritage*, imprenditorialità digitale.

I percorsi potranno essere svolti:

- sia durante l'orario curricolare che extra-curricolare;
- da singole classi o altre aggregazioni coerenti con gli obiettivi di apprendimento (gruppi omogenei, gruppi di livello, gruppi a classi aperte orizzontali/verticali, ecc.).

Lo sviluppo e la copertura di ogni curricolo dovrà specificare a quale ordine di scuola si riferisce.

Data l'innovatività dei temi e del *format* richiesto, particolare attenzione andrà posta al monitoraggio del percorso, nonché alle modalità proposte per la valutazione delle competenze attese, anche in coerenza con la certificazione delle competenze nel primo e nel secondo ciclo di istruzione.

Cosa si intende per "Curricoli Digitali aperti"?

I curricoli prodotti dovranno essere offerti in formato aperto (*OER - Open Educational Resources*), in modo da renderne possibile il pieno utilizzo, senza costi aggiuntivi di fruizione da parte dei propri utilizzatori.

Nella sua forma più semplice, il concetto di *Open Educational Resources* (OER) riguarda tutte le risorse educative (inclusi corsi, percorsi didattici e singoli moduli didattici, sillabi, materiale didattico, libri di testo, video, applicazioni multimediali, *podcast* e qualsiasi altro materiale che sia stato progettato per l'utilizzo in attività didattiche) che siano resi disponibili all'uso da parte di educatori e studenti, in forma gratuita e con apposita licenza aperta per il riutilizzo. A fronte di questo obiettivo i materiali dei percorsi didattici, che siano prodotti originali o di cui siano stati acquisiti i diritti, devono essere distribuiti con licenza aperta, per permetterne il pieno accesso e riuso da parte della comunità scolastica.

Cosa si intende per "Curricolo Digitale in grado di coinvolgere la comunità scolastica allargata"?

I percorsi potranno prevedere il coinvolgimento di partner esterni al mondo scolastico nella produzione dei format didattici (*centri di ricerca, università, istituzioni locali, associazioni, imprese ecc.*) e dovranno incoraggiare, attraverso le loro attività, il rapporto con il territorio.

La *partnership* con soggetti esterni alla scuola potrà ad esempio promuovere:

- l'incontro con il mondo del lavoro e con le vocazioni professionali del territorio;
- una relazione consapevole, innovativa e produttiva con il territorio e il suo patrimonio artistico, culturale e sociale;
- un rapporto produttivo con gli enti locali, per esempio nell'ottica di stimolare un utilizzo produttivo del patrimonio informativo pubblico e promuovere la cittadinanza attiva;
- i percorsi didattici per raccogliere o generare informazioni propedeutiche a politiche territoriali;
- le competenze sviluppate per contrastare attivamente la dispersione scolastica attraverso un rapporto diretto con partner della società civile.

A fronte di ciò, il percorso dovrà essere organizzato secondo una precisa strategia di accompagnamento e *community management* mirata all'animazione e al coinvolgimento di docenti e studenti, anche grazie all'interazione, tramite il *curricolo*, con soggetti esterni al progetto (es. enti locali, associazioni, enti pubblici).

Il progetto dovrà dimostrare anche il potenziale di **scalabilità nel sistema educativo**, attraverso ad esempio:

- l'identificazione di una strategia di accompagnamento dedicata ai docenti per la realizzazione dei percorsi in classe;
- la creazione di comunità di docenti e studenti, anche tramite la valorizzazione *online* delle attività e del loro impatto;
- il monitoraggio delle attività;
- il coinvolgimento di partner esterni scientifici;
- la valutazione finale sui risultati didattici e di processo;
- una strategia di contenuto e di *media partnership*.

Come sviluppare e presentare il progetto "Curricoli Digitali"?

Per la presentazione e lo sviluppo del progetto:

- nella **prima fase** di selezione verrà richiesto una presentazione o un "video *tutorial*" sul Curricolo Digitale, come da descrizione precedente;
- nella **seconda fase** di selezione, la presentazione e la valutazione della proposta progettuale saranno declinate in 3 sezioni, seguendo il seguente schema orientativo che sarà ulteriormente dettagliato nella procedura della seconda fase:
 1. la progettazione per punti del curricolo digitale che si intende proporre;
 2. il *vademecum* per l'accompagnamento e la sperimentazione con le iniziative da mettere in atto;
 3. un esempio rappresentativo di contenuto del Curricolo Digitale o dell'ambiente digitale.

Progettazione del Curricolo Digitale

Sviluppo e copertura <i>Descrivere la copertura rispetto ai cicli scolastici e agli ordini di studio</i>	Tipologie di Competenze <i>Descrivere i traguardi di competenze in merito alle discipline coinvolte</i>	Articolazione e struttura delle tematiche e delle competenze <i>Descrivere obiettivi, tematiche ed unità didattiche previste (sillabo)</i>	Metodologie <i>Descrivere le metodologie che si intende adottare</i>
<ul style="list-style-type: none"> - per un ciclo (<i>primo o secondo ciclo</i>) - verticale (<i>interessa ordini diversi, infanzia, primaria, secondaria di primo grado, secondaria di secondo</i>) - curricolare/extracurricolare - per fasce di età - ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> - griglia/quadro delle competenze attese, osservabili, misurabili, ecc - disciplinari (<i>diversa pianificazione e individuazione di ore ai sensi dell'organizzazione del curricolo dell'autonomia – si ritaglia una quota oraria settimanale / mensile / annuale</i>) - trasversali a discipline (<i>collegamenti con/tra competenze e i nodi interdisciplinari</i>) - multidisciplinari (<i>su più discipline individuando percorsi per ciascuna e con programmazione separata</i>) - interdisciplinari (<i>da sviluppare in più discipline con programmazione congiunta</i>) - ecc 	<ul style="list-style-type: none"> - articolazione in competenze tecniche e pratiche, culturali e tecnologiche, generali e personali - articolazione in conoscenze, abilità, ecc. - obiettivi, traguardi, ecc - unità didattiche, moduli, ecc - base, intermedio, avanzato - eventuali certificazioni - ecc. 	<ul style="list-style-type: none"> - didattica attiva e laboratoriale - Project Based Learning - apprendimento per progetti - peer tutoring – apprendimento tra pari - didattica inclusiva e per l'integrazione - problem solving - apprendimento significativo - ecc.
<p>Contenuti, attività e pratiche didattiche <i>Descrivere i prodotti e le attività che si intende realizzare</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - tipologie: testi, video, app, giochi, ecc - formato (cartaceo, digitale, virtuale) - licenze e software open - caratteristiche dei formati: riusabile, moltiplicabile, adattabile, modificabile - progettazione autonoma degli studenti - interventi di esperti - workshop - lavoro a distanza - uscite sul territorio - comunicazione online - sceneggiature (esempi di lezioni passo dopo passo) - autoproduzione di materiali - ecc. 	<p>Articolazione delle classi e dei gruppi classe <i>Descrivere le articolazioni possibili per un miglior conseguimento delle competenze</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - gruppi omogenei - gruppi di livello - gruppi a classi aperte orizzontali/ verticali - laboratorio pomeridiano / opzionale - ecc. 	<p>Strumenti <i>Indicare strumenti (arredi, dispositivi) per la presentazione e la fruizione dei contenuti</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - ambienti, piattaforme o aree dedicate on line - ambienti per l'apprendimento (<i>spazi innovativi, aule, setting diversi di aula, e ambienti digitali innovativi</i>) - differenti tipologie di dispositivi (personali, collettivi, ecc.) - impiego dei social network - ecc. 	<p>Prove, verifiche e valutazione delle competenze <i>Descrivere tipologie di prove, modelli di valutazione e modalità di mappatura</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - esperte - di realtà (<i>autentiche</i>) - individuali e di gruppo - automatizzate e laboratoriali - ecc. - valutazione diagnostica, formativa, sommativa - coerenza con la certificazione delle competenze nel primo e nel secondo ciclo di istruzione - criteri, griglie e rubriche di valutazione - corrispondenze tra valutazione formale e valutazione informale - ecc.

Vademecum per l'accompagnamento e la sperimentazione

<p>Accompagnamento, sostenibilità e trasferibilità <i>Individuare azioni a supporto della diffusione e adattabilità del percorso nelle altre scuole</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Modalità di gestione della community generata dal progetto (sia a livello di scuola, che per tutti i soggetti coinvolti nel progetto) - Scelta di strumenti e strategie per la comunicazione esterna e la condivisione pubblica di contenuti e risultati anche costruendo strategie di narrazione partecipata online - Organizzazione di meccanismi premianti per gli utenti maggiormente attivi nell'attuazione del progetto (es. challenge, gamification, competizioni nazionali e territoriali, etc.) - Organizzazione di eventi ed incontri tra i soggetti coinvolti nel progetto online e offline in fasi chiave del progetto anche stimolando la condivisione e lo scambio delle reciproche esperienze e competenze 	<p>Monitoraggio <i>Prevedere strumenti elettronici, tempi e modalità del monitoraggio di sistema dell'intero percorso</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Modalità di monitoraggio, misurazione e valutazione dell'impatto dell'intero percorso, sia nei confronti dello studente (competenze acquisite) che di sistema (qualità del processo) - Dashboard o attività di analisi e visualizzazione live delle attività in corso 	<p>Proposte di formazione per i docenti <i>Indicare modalità e strumenti per la formazione dei docenti coinvolti (prima nella sperimentazione e poi come suggerimento per tutte le scuole)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Progettazione di un strategia di formazione (es. contenuti, modalità, canali web, ecc.) - bisogni formativi necessari al curriculum digitale - competenze dei docenti in ingresso - competenze dei docenti in uscita - ricaduta effettiva per la didattica e per l'organizzazione - Modalità di mappatura e misurazione delle competenze acquisite (per i docenti) 	<p>Sperimentazione <i>Indicare tempi, attori, modalità e strumenti della sperimentazione del percorso</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - suggerire percorsi da un approccio iniziale sperimentale ad uno sistemico - trasferibilità delle metodologie in altri ambiti didattici / organizzativi - curriculum digitale quale connessione tra saperi della scuola e i saperi della società - redazione di linee guida e materiali di accompagnamento dedicati all'attuazione e allo svolgimento dei percorsi all'interno delle scuole (es. toolkit)
---	---	---	--