



ANTOLOGIE 2.0

Una proposta di curriculum digitale

Gabriella Benzi
Dirigente Scolastico IC Govone (CN)

20-22 MAGGIO 2022
FORTEZZA DA BASSO
FIRENZE

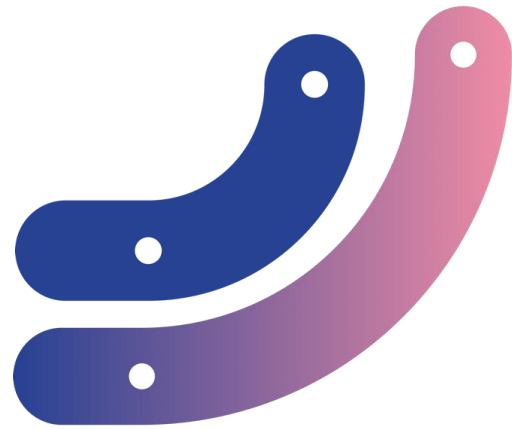
Il Percorso progettuale

Il progetto PNSD Curricoli digitali, la sfida della scuola come

“laboratorio permanente di ricerca, sperimentazione e innovazione didattica”

Una scuola che sappia essere un ponte verso il nuovo mondo digitale. Una scuola che non teme la rivoluzione digitale, non ha paura del cambiamento, anzi assume su di sé il compito di mettere le nuove generazioni in condizione di chiedersi e di capire cosa sia il digitale e quali opportunità e pericoli offra...

A.F. De Toni



Accordo di rete progettuale

ISTITUTI SCOLASTICI

1. IC Govone, Govone (CN). Referente per il progetto: Laura Ragazzo. Scuola Capofila
2. Liceo "Fabio Filzi", Rovereto. Referente: Matteo Cattadori
3. Liceo "Andrea Maffei", Riva del Garda. Referente: Stefano Lotti
4. Istituto Istruzione Superiore "Luca Pacioli", Crema (CR), Referente progetto: Guerri Diego
5. Istituto Comprensivo "G. Solari" Loreto, (AN), Referente progetto: Coccia Ambra
6. Istituto Comprensivo "Baccio da Montelupo", Montelupo F. (FI) Referente progetto: Cenci Alessandra
7. Istituto Comprensivo di Corso Vercelli di Torino (TO). Referente: Patrizia Gobbo

ENTI, ISTITUTI, UNIVERSITÀ

- Centro Interdipartimentale di Ricerca per il Cinema, l'educazione e i Media, Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'educazione, Università di Torino. Referente: Alberto Parola
- Istituto Nazionale di Documentazione, Innovazione e Ricerca Educativa (Indire). Referente: Alessandra Anichini

Azione #15 PNSD - Antologie 2.0 -Curricoli Digitali

Il progetto PNSD curricoli digitali, la sfida della scuola come “laboratorio permanente di ricerca, sperimentazione e innovazione didattica”.

La rete riunisce 7 scuole dell'intero territorio nazionale, vincitrici del bando PNSD Azione #15 “**Curricoli Digitali**” che hanno partecipato per la **sezione 4 “Educazione alla lettura e alla scrittura in ambienti digitali”** con la finalità di sviluppare le **competenze digitali all'interno dei curricoli**.

L'obiettivo di questa azione è quello di **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.

La sfida è stata quella di modificare l'approccio alla conoscenza, ricavando dall'innovazione prodotta dalle neuroscienze e dagli studi teorici l'applicazione didattica rispetto al modo di imparare nella nuova epoca digitale.

vincitore per la realizzazione di “Curricoli digitali”



COMPETENZE ➔ Azioni #15

Curricoli Digitali

Creare, sperimentare e mettere a disposizione di tutte le scuole nuovi Curricoli Didattici innovativi, strutturati, aperti e in grado di coinvolgere la comunità scolastica allargata.

progettazione partecipata
sviluppo di competenze trasversali

**trasversalità, interdisciplinarietà e
transdisciplinarietà**

sostenibilità

**lettura e scrittura come
competenze di cittadinanza**

**le biblioteche digitali come nuovi
ambienti di apprendimento**



Prima fase

Seconda fase

Avvio azioni

Fase di ricerca-azione

Fase di disseminazione

Settembre 2016

Avviso pubblico 23 settembre 2016.

Novembre

Presentazione della candidatura.

2016

Agosto 2017

Lettera di invito di partecipazione alla seconda fase (3.08.2018, prot. n. 24248).

Agosto

Approvazione del progetto e pubblicazione delle graduatorie.

Giugno

Proclamazione vincitore nazionale, sezione “educazione alla lettura e alla scrittura in ambiente digitale”.

2018

2019

31 ottobre 2019

comunicazione di conferma del finanziamento e modalità di attuazione.

Il progetto è attuato nell’arco di due anni scolastici:

I°: attività di progettazione e messa a punto del modello di curriculum;

II°: sperimentazione del curriculum e disseminazione.

Gennaio 2020

Elaborazione di format di curriculum e percorsi strutturati.

Materiali di accompagnamento e supporto.

Azioni di disseminazione, supporto, formazione e tutoraggio.

Creazione della piattaforma.

Validazione dei materiali da parte del Comitato tecnico-scientifico.

Settembre 2021

Percorsi, strumenti e contenuti accessibili, e replicabili.

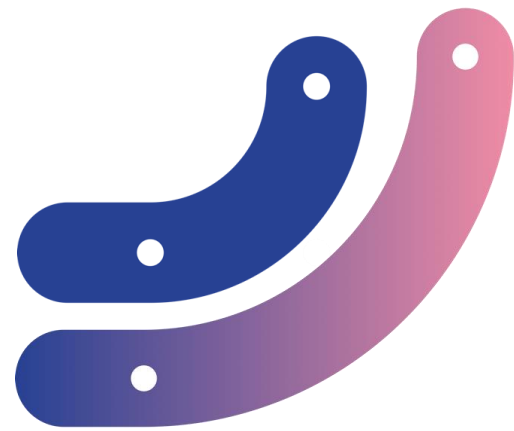
Trasferibilità a livello locale e nazionale.

Creazione di nuovi approcci formativi, attraverso la piattaforma di progetto.

Termine progetto: giugno 2022.

1. Leadership
2. Infrastrutture
3. Sviluppo professionale continuo e strumenti
4. Importanza delle reti
5. Didattica ed apprendimento
6. Aula laboratorio di ricerca
7. Competenza digitale degli studenti
8. Prassi di valutazione

ATTORI CHIAVE E PAROLE CALDE



Costruire un insieme di esperienze di apprendimento

Progettare, attuare e valutare la natura del processo che genera un curriculum concepito come operazione culturale

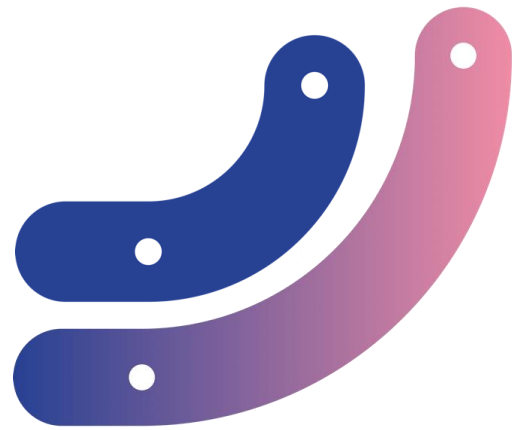
Generare un curriculum come materia viva che rifletta il grado di consapevolezza che una scuola ha del suo compito

Base di riferimento per i docenti, gli studenti, l'intera comunità scolastica

Creare occasioni di co-progettazione e co-apprendimento

Sviluppare competenze cognitive e relazionali

GENERARE UN CURRICOLO
RINNOVATO

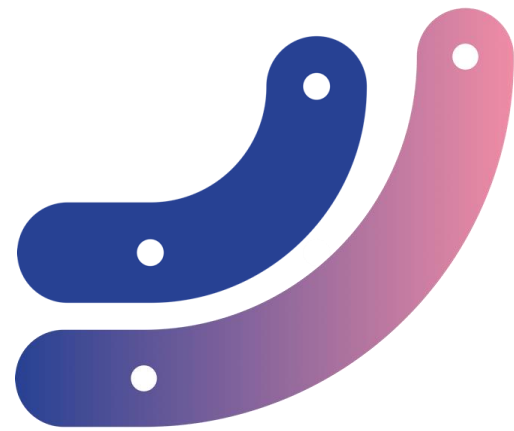


Aula laboratorio di ricerca (DPR 275/1999)

Modalità di ricerca: **PRIMO** livello universitario
SECONDO livello dalla ricerca speculativa ed
accademica ad un modello in funzione dei
bisogni della scuola

Passaggio da teoria-pratica e pratica-teoria
caratterizzanti **CULTURA DELLA SCUOLA**
dalla **RICERCA** contestualizzata dedicata ai
processi di apprendimento/insegnamento
alla **RICERCA** cooperativa e partecipata

PAROLE CALDE



Costruire un curriculum digitale che accompagni l'intero cammino scolastico attraverso una **rilettura delle Indicazioni Nazionali**

Superamento della **segmentazione degli ordini scolastici**

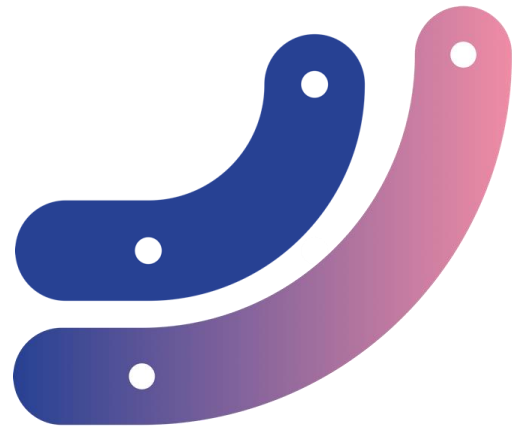
Riprodurre la sintonia dei curricula nell'ottica di una vera **verticalizzazione**

Perseguire l'**armonizzazione delle metodologie**, delle strategie, degli stili educativi per realizzare un **percorso formativo unitario**

Continuità significa non più passaggio di informazioni, ma **progettazione comune**, **condivisione di pratiche didattiche**, scambi ed incontri tra allievi di età differenti

Far coincidere l'**orientamento** dalla presa in carico del bambino fino all'età adulta

AZIONI



“Scritture verticali traspositive ed epistemiche” [Link](#)

Ricerca nell’ambito del Progetto “Curricula digitali” (INDIRE - “Avanguardie educative” e Università di Torino in collaborazione con IC Govone,)

insegnare per progetti, coinvolgendo tutte le discipline, in una prospettiva inter e transdisciplinare condivisa

alfabetizzazione alla scrittura mediale, e più in generale la **media literacy**, attraverso interventi didattici su piani molto differenti e in svariati contesti espressivi, digitali e non.

quattro gradi di scrittura:

1. *spontanea*,
2. *strutturata*,
3. *prospettica*,
4. *critica/epistemica*.



LA PIATTAFORMA



TEAM WEB



[HTTPS://WWW.CURRICOLIDIGITALI.IT/](https://www.curricolidigitali.it/)

IL FORMAT di progettazione

IL FORMAT VISUALE

Le attività didattiche

ILV

Competenze

DigComp2.1.

Livelli DigComp2.1.

Strumenti

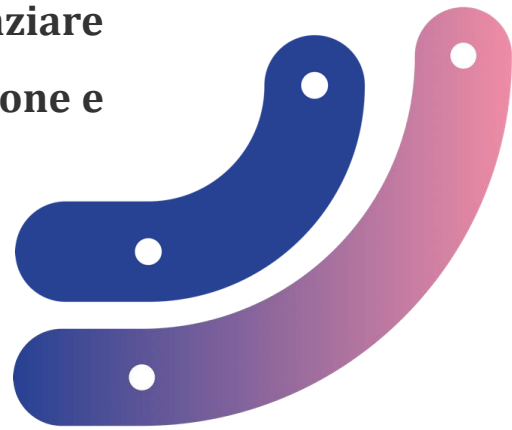
Materiali didattici prodotti

Modalità di valutazione



Il format da utilizzare

- **IL PROGETTO:** l'iter progettuale - la formazione su DigComp e LifeComp: framework di riferimento.
- **LA RETE:** schede di presentazione dei singoli Istituti.
- **IL FORMAT:** per costruire attività progettuali e laboratori didattici.
- **I PERCORSI:** area di presentazione dei percorsi che riflettono sui contenuti e utilizzano strumenti tecnologici per potenziare competenze trasversali, specifiche e digitali soggette a valutazione e valorizzazione.
- **GLI STRUMENTI:** schede tecniche degli applicativi utilizzati.



Il format si articola in otto voci che intendono dare un quadro d'insieme del percorso didattico:

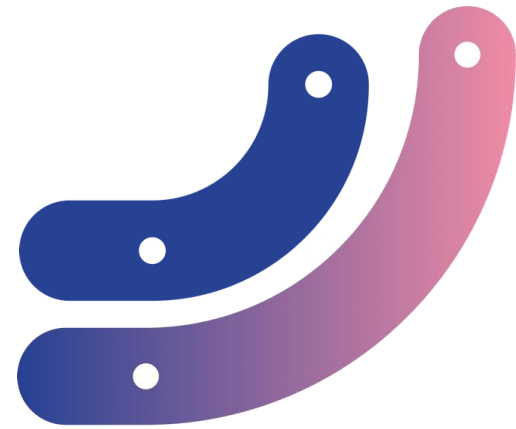
1. **Le attività didattiche:** *"dove si descrivono le attività che costituiscono il progetto".*
2. **I.L.V.:** *"dove si descrive la tipologia del lavoro didattico"* (in riferimento al modello didattico ILV - Informazione Laboratorio Verifica' proposta alla fine degli anni '90 dal gruppo di Umberto Margiotta – U.Margiotta, Riforma del curriculum e formazione dei talenti, Armando Editore Roma, 1997).
3. **Le competenze:** *"dove si descrivono le competenze che si intendono potenziare"*, facendo riferimento alle competenze proposte dai documenti ministeriali e dalle proposte europee (Competenze chiave, LifeComp).
4. **Le competenze DigComp:** *"dove si descrivono le competenze digitali che si intendono verificare"*.
5. **I livelli DigComp 2.1.:** *"dove si individuano i livelli di padronanza per ogni competenza"* (utilizzando, per questo, i livelli proposti dal documento europeo e/o la riscrittura fatta dal gruppo della prof.ssa Sandra Troia).
6. **Gli strumenti:** *"dove si descrivono gli strumenti che vengono utilizzati"*
7. **I materiali didattici prodotti:** *"dove si descrivono i materiali prodotti dell'UdA"*
8. **Le modalità di valutazione:** *"dove si descrivono le modalità di valutazione e valorizzazione da*

applicare."



RICERCA - AZIONE - FORMAZIONE





9	PREFAZIONE <i>di Alessandra Todde</i>
13	LA SCUOLA E IL PONTE <i>di Alberto Felice De Toni, Roberto Masiero, Silvano Tagliagambe</i>
	I PARTE. CONTRIBUTI TEORICI
23	PINOCCHIO E IL DIGITALE <i>di Silvano Tagliagambe</i>
49	COSE IMPARATE DA McLUHAN PER INSEGNARE <i>di Derrick de Kerckhove</i>
71	MANCA TITOLO <i>di Alberto Felice De Toni</i>
97	PENSARSI BENE NEL DIGITALE <i>di Roberto Maragliano</i>
119	IL DIGITALE E LA CULTURA MUSICALE NELLA SCUOLA <i>di Daniele Agiman</i>
139	IL DIGITALE TRA ESTETICA E PEDAGOGIA <i>di Salvatore Colazzo</i>
159	ATTORNO AI SAPERI DAL MODO DI PRODUZIONE INDUSTRIALE AL MODO DI PRODUZIONE DIGITALE E OLTRE <i>di Roberto Masiero</i>
189	PROLOGO IL GRAFO DELLA CONOSCENZA UN NUOVO STRUMENTO OPEN SOURCE PER ATTIVARE I PATTI EDUCATIVI DI COMUNITÀ <i>di Nicola Martinelli</i>
217	ALL 1 – OBIETTIVO 4 DEGLI OBIETTIVI DI SVILUPPO SOSTENIBILE DELL'AGENDA 2030 DELLE NAZIONI UNITE
217	ALL 2 – SINTESI DELLE SFIDE ED OPPORTUNITÀ IDENTIFICATE DALL'UNESCO PER L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE NELL'EDUCAZIONE
221	VENTICINQUE PASSI PER FAR FARE IL DIGITALE AL DIGITALE <i>di Fabrizio Venerandi</i>
229	DIGITALE ANALOGICO? NO, GRAZIE. OVVERO A CHE PUÒ SERVIRE IL CODING FATTO SUL SERIO <i>di Stefano Penge</i>
253	LA SCUOLA ASIMMETRICA: TEMPI, SPAZI, SCRITTURE PER L'EQUILIBRIO BIO-DIGITALE <i>di Alberto Parola</i>
277	LA SCRITTURA E IL DIGITALE. "NON VI È COMPRENSIONE DELLA REALTÀ SENZA LA POSSIBILITÀ DI POTERLA COMUNICARE" <i>di Alessandra Anichini</i>

	II PARTE. LE ESPERIENZE PRATICHE: DALLO SCENARIO INNOVATIVO ALLE STRATEGIE ATTUATIVE.
295	PREMESSA <i>di Gabriella Benzi, Laura Ragazzo</i>
313	LE ESPERIENZE PRATICHE. LA SCUOLA CAPOFILA. I PARALLELEPIPEDI DI GALILEO <i>di Silvia Bellino, Daniela Pavarino</i>
318	LABORATORI DEL SAPERE. UN METODO NATO PER LE SCIENZE: L'APERTURA ALLE LETTERE <i>di Alloesio Loredana, Sacchetto Silvana, Lano Albertina, Iannacci Elena</i>
331	NOI SCRITTORI DI HAIKU <i>di Elisa Melillo</i>
337	DA NOI... A VOLI SPERIMENTAZIONE "SCRITTURA VERTICALE EPISTEMICA E TRASPOSITIVA" <i>di Danusso Clelia</i>
347	SONETTI MUTANTI <i>di Enrico Bosca</i>
355	DAI LINGUAGGI ALLE IDEE E VICEVERSA <i>di Daniela Pavarino, Elvira Roccco</i>
363	REPAINT YOUR SCHOOL! SPERIMENTAZIONE CDD <i>di Felicita Marchisio, Manuela Urru</i>
371	APPRENDIMENTO TRASVERSALE ALL'APERTO <i>di Marilena Cuniberto, Stefania Manassero, Laura Raspino, Maria Ternavasio</i>
379	LE COMPETENZE DIGITALI COME VOLANO PER UNA DIDATTICA INTERDISCIPLINARE <i>di Genny Fabbri</i>
389	LAVORARE IN CLASSE CON IL DIGITALE SU SCRITTURA E LETTURA. <i>di Alessandra Cenci</i>
397	UN SITO, UNA PIATTAFORMA, UN FORMAT <i>di Marco Cassisa</i>
407	UNA PIATTAFORMA PER SCAMBI DI BUONE PRATICHE: PROSPETTIVE FUTURE <i>di Stefano Lotti, Marco Cassisa</i>
415	UNA PIATTAFORMA PER SCAMBI DI BUONE PRATICHE: PROSPETTIVE FUTURE <i>di Stefano Lotti, Marco Cassisa</i>

427	UN'I.D.E.A. PER UNA MOSTRA <i>di Stefano Lotti, Liceo Maffei</i>
441	"SVILUPPI OPERATIVI DEL DIGCOMP" <i>di Renzo Colliva</i>
451	LA VERTICALE DELLA COMPRENSIONE <i>di Livia Alesi, Ambra Coccia, Manuel Pace</i>
459	MLTV, UN'ESPERIENZA PRESTATATA AL DIGITALE <i>di Sara Ciganotto, Raffaella Tomasini</i>
467	EUROPA COMMUNITY SERVICE. UN COMUNE FUORI DAL COMUNE <i>di Roberto Castaldo, Rosanna Genni, Angela Serpe</i>
477	INNOVAZIONE, OPPORTUNITÀ E DIDATTICA A DISTANZA <i>di Nadia Chiocci, Daniele Lorusso</i>
485	LUCCAWAY <i>di Paolo Battistini, Andrea Guastini, Silvana Restuccia, Daniela Venturi</i>
495	RISPONDERE ALLE ESIGENZE DIDATTICHE DEL PRESENTE <i>di Diego Riccobene</i>
503	DIGITAL STORYTELLING E CITTADINANZA L'ESPERIENZA DELLA RETE BIT E NUOVE <i>di Ornella Castellano, Silvia Scandura</i>
	III PARTE: GLI SPAZI DELLA NUOVA SCUOLA
509	LO SPAZIO DI PINOCCHIO <i>di Massimo Ferrari</i>

