

## Domanda di adesione

### Dati del dirigente scolastico

Nome: ANTONIO  
Cognome: CALIGIURI  
E-mail: antonio.caligiuri@istruzione.it

### Utente delegato alla compilazione della domanda

Nome:  
Cognome:

### Anagrafica dell'istituto

Denominazione: IS L.COSTANZO DECOLLATURA  
Tipologia: ISTITUTO SUPERIORE  
Codice meccanografico: CZIS00300N  
Indirizzo: VIALE STAZIONE  
Comune: DECOLLATURA Provincia: CATANZARO  
Telefono: 096861086 Fax: 0968663907  
E-mail scuola: CZIS00300N@istruzione.it

### Dati adesione all'avviso

#### CURRICOLI DIGITALI - FASE 2 (PNSD)

ATTENZIONE: Possono presentare domanda soltanto le istituzioni scolastiche che abbiano superato la prima fase di valutazione dell'Avviso "Curricoli digitali", come risultanti dall'elenco degli ammessi pubblicato sul sito del PNSD. Eventuali altre istituzioni scolastiche che risponderanno a tale procedura non verranno prese in considerazione.

## SEZIONE E - Scheda Tecnica/Progetto

### CONFERMA REQUISITI

Il Dirigente Scolastico, sotto la sua personale responsabilità, dichiara che (è obbligatorio spuntare tutte le checkbox):

[X] il progetto ha positivamente superato la prima fase di selezione, come risultante dal decreto del Direttore della Direzione generale per interventi in materia di edilizia scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per l'istruzione e per l'innovazione digitale 13 luglio 2018, n. 348;

[X] la rete di istituzioni scolastiche, già coinvolte in fase di presentazione della proposta progettuale della prima fase, è costituita da un numero minimo di almeno 3 istituzioni scolastiche ed educative statali;

[X] si conferma il coinvolgimento, anche in qualità di soggetti co-finanziatori, in numero uguale o superiore rispetto a quello indicato nella prima fase, degli enti pubblici, università, associazioni, fondazioni, enti di formazione e anche soggetti privati individuati nel rispetto dei principi di parità di trattamento, non discriminazione, libera concorrenza, trasparenza e proporzionalità previsti dalla normativa in materia di contratti pubblici;

[X] la percentuale della quota di cofinanziamento dichiarata in sede di presentazione della proposta nella prima fase è uguale o superiore a quella della presente proposta;

[X] l'area tematica di riferimento del curriculum proposto è la stessa della prima fase;

[X] tutti gli ambienti, i contenuti e gli applicativi saranno realizzati e rilasciati in formati aperti, accessibili e, ove applicabile, adattabili a metadati, in modo da renderne possibile il pieno utilizzo e il potenziale riuso, senza costi aggiuntivi di fruizione e riutilizzo.

### DETTAGLIO PROPOSTA PROGETTUALE

Conferma Area tematica

- ☐ Diritti in internet  
☐ Educazione ai media (e ai social)  
☐ Educazione all'informazione  
☐ STEM (competenze digitali per la robotica educativa, making e stampa 3D,...)  
☐ Big e Open data  
☐ Coding  
☐ Arte e Cultura digitale  
☐ Educazione alla lettura e alla scrittura in ambienti digitali  
☐ Economia digitale  
☒ Imprenditorialità digitale

Titolo della proposta progettuale

Our Gym - una palestra per aspiranti imprenditori digitali

Composizione della rete di istituzioni scolastiche proponenti (indicare al n. 1 la capofila che deve coincidere con l'istituzione scolastica che presenta la domanda)

	Cod. Meccanografico	Denominazione
1.	CZIS00300N	IIS COSTANZO DI DECOLLATURA (CZ)
2.	CSIS066001	IIS "GREEN-FALCONE" CORIGLIANO (CS)
3.	VVMM008008	IO FILADELFIA (VV)

Eventuali altre istituzioni scolastiche non contemplate nel precedente elenco (indicare Codice Meccanografico - Denominazione) -OPZIONALE

CZIC813004 IC SERRASTRETTA (CZ)

CZIC81500Q IC RODARI SOVERIA MANNELLI (CZ)

Descrizione dei soggetti pubblici o privati partner del progetto (l'accordo deve essere già stato formalizzato con uno specifico atto)

	Denominazione partner	Breve Descrizione partner	Soggetto Pubblico/Privato	Numero prot. accordo	Data prot. accordo	Cofinanziatore (SI/NO)
1.	CC ICT SUD	Polo di Innovazione sull'ICT per la Calabria	PUBBLICO	6532	18/11/2016	NO
2.	APS RESPONSABILITÀ	Associazione che si occupa di Responsabilità Sociale d'Impresa	PRIVATO	6287	10/11/2016	NO
3.	CONSORZIO SPIN	Consorzio specializzato in web marketing e supporto a start up innovative	PRIVATO	6290	10/11/2016	NO
4.	LIAISON OFFICE UNICAL	LIAISON OFFICE gestore dell'incubatore TECHNEST dell'Università della Calabria	PUBBLICO	6362	12/11/2016	NO
5.	TALENT GARDEN COSENZA	Azienda che gestisce uno spazio di coworking per aziende nel campo dell'innovazione tecnologia	PRIVATO	6286	10/11/2016	NO

Eventuali altri soggetti pubblici o privati partner del progetto non inseriti nella precedente tabella (OPZIONALE)

FINCALABRA

LANIFICIO LEO

PERSONAL FACTORY

STUDIARE S.R.L.

CAMILLO SIRIANNI

FIDAPA-BPW ITALY

JOOMLA CALABRIA

AIR ASSOCIAZIONE IMPRENDITORI REVENTINO

APS PROMETHES

ISIPM ISTITUTO ITALIANO DI PROJECT MANAGEMENT

Modalità di coinvolgimento delle istituzioni scolastiche, ruolo nel progetto e attività che svolgeranno (max 2500 caratteri)

La collaborazione tra le istituzioni scolastiche è ormai ampiamente collaudata.

Tutte le Istituzioni del raggruppamento hanno partecipato alla realizzazione dei deliverable suggeriti per la Fase 2 nell'Allegato 1 del Bando:

- la progettazione per punti del curriculum digitale (disponibile all'indirizzo [http://www.ourgym.education/documenti/II\\_Curricolo\\_Imprenditoria\\_Digitale\\_rev1.0\\_20181001.pdf](http://www.ourgym.education/documenti/II_Curricolo_Imprenditoria_Digitale_rev1.0_20181001.pdf));
- un vademecum per l'accompagnamento e la sperimentazione con le iniziative da mettere in atto (in fase di revisione finale);
- un esempio rappresentativo dell'ambiente digitale (<http://www.ourgym.education>) il cui manuale che ne descrive le funzionalità è disponibile all'indirizzo [http://www.ourgym.education/documenti/Ambiente\\_di\\_Apprendimento\\_OURGYM\\_rev1.0\\_20181001.pdf](http://www.ourgym.education/documenti/Ambiente_di_Apprendimento_OURGYM_rev1.0_20181001.pdf).

Ciascuna Istituzione curerà la fase di sperimentazione per le proprie competenze in riferimento al grado di Istruzione di riferimento.

L'IIS "Costanzo" di Decollatura (CZ) coordinerà le attività per quanto riguarda tutti gli aspetti e tutte le fasi realizzative del progetto, nonché la conduzione degli aspetti legati alla formazione, alla produzione dei materiali didattici e l'erogazione della formazione ai docenti per quanto concerne la Scuola Secondaria di II Grado, con il supporto operativo dell'IIS "Green- Falcone e Borsellino" di Corigliano (CS).

Stesso discorso per quanto riguarda la Scuola Secondaria di I Grado, che sarà curata dall'IC di Decollatura-Serrastretta (CZ).

Per quanto riguarda tutti gli aspetti legati alla Scuola Primaria l'Istituzione di riferimento sarà l'IC di Soveria-Caripoli (CZ) con il supporto dell'IO di Filadelfia (VV).

Tutte le Istituzioni sopra citate hanno già dato un contributo fondamentale per la creazione di una prima versione di piattaforma digitale che comprende anche la piattaforma di e-learning <http://www.ourgym.education/elearning/>.

Di quest'ultima, su eventuale richiesta del MIUR, è possibile fornire una utenza di accesso per poter verificare contenuti ed usabilità.

Il tutto è stato realizzato utilizzando soluzioni ICT open source e quindi facilmente trasferibili (JOOMLA per il sito web e MOODLE per il sistema di e-learning).

Ciascuna Istituzione di occuperà del progetto a 360 gradi per la propria fascia di età di competenza, con una Istituzione coordinatrice laddove esistano sovrapposizioni tra Istituti.

Saranno create anche due strutture di controllo e verifica:

- un Comitato di Coordinamento;
- un Comitato Tecnico Scientifico.

Modalità di coinvolgimento, ruoli e attività dei soggetti pubblici o privati partner (max 2500 caratteri)



Un curriculum sull' "Imprenditoria Digitale" per avere successo non può però prescindere dal coinvolgimento di Aziende, Associazioni e Professionisti del settore, per questo motivo saranno pensate una serie di attività del seguente tipo:

- Intervento di esperti e professionisti nel campo del digitale: attività mirate alla formazione (degli studenti ma anche dei docenti stessi) sulla comunicazione online, il web e social marketing, avvio di startup, comunicare e valorizzare la propria idea imprenditoriale (realizzazione di un Pitch, etc.), e molti altri argomenti tra i quali quelli attinenti la responsabilità sociale di impresa.
- Workshop tematici sugli argomenti esposti al punto precedente.
- Uscite sul territorio e visite aziendali.

Tutte attività queste che saranno inserite in piattaforma all'interno dei vari percorsi didattici e per le quali gli studenti saranno soggetti a valutazione, saranno erogate da soggetti pubblici e privati.

Tra i partner individuati riportiamo i seguenti:

- Talent Garden Cosenza: spazio di co-working ma anche incubatore di start-up fortemente legate al tema dell'Imprenditoria Digitale;
- Polo di Innovazione ICT Sud: un centro di Ricerca Scientifica, Sviluppo Tecnologico, Alta Formazione<sup>1</sup>, che ha lo scopo di promuovere nel Sud Italia la costituzione e l'avvio di "Centri di Competenza Tecnologica" in vari settori tecnologici tra cui quello dell'ICT;
- Responsability: una associazione di promozione sociale la cui missione è divulgare la Responsabilità Sociale d'Impresa per innescare una Economia Virtuosa;
- Il Consorzio SPIN: società esperta nell'ambito dell'Innovazione e Trasferimento Tecnologico e del Web e Social Media Marketing. Essa supporterà la rete nella conduzione del piano di comunicazione del curriculum digitale;
- ISIPM - Istituto Italiano di Project Management: Istituto che promuove a livello nazionale il Project Management;
- Joomla Calabria: Associazione che eroga sul territorio Regionale formazione sulle tematiche dell'open source e sugli strumenti sw che fanno riferimento alle licenze sw open source.

Alcune aziende presenti sul territorio che si caratterizzano per la loro propensione all'utilizzo dell'ICT nei loro processi produttivi (Sirianni, Leo, &).

- Studiare S.r.l.: azienda che opera nell'ambito delle metodologie, delle tecniche e degli strumenti per l'acquisizione, la rappresentazione e l'elaborazione della conoscenza.

Obiettivi del curriculum digitale e delle competenze che si intende costruire, in coerenza con i più recenti quadri di riferimento nazionali, europei e internazionali sulle competenze digitali (max 2500 caratteri)

L'IMPRENDITORIA DIGITALE è la competenza:

- su cui si fonda la costruzione di una start-up di successo;
- necessaria per diventare un leader esperto e competente in una impresa digitale.

Consente di avere le basi necessarie per diventare leader nella comunicazione digitale e nella creazione di start-up.

Promuovendo la creatività, l'innovazione e l'imprenditorialità, il curriculum proposto si concentra su leadership, comunicazione, marketing e finanza, sviluppando una approfondita comprensione della gestione aziendale, con una specializzazione nel mondo digitale e imprenditoriale.

I contenuti del curriculum non possono prescindere pertanto dalle seguenti macro competenze:

- TEAM WORKING
- COMUNICAZIONE
- SVILUPPO DEL BUSINESS
- RESPONSABILITÀ SOCIALE

Le COMPETENZE sono declinate verticalmente sugli ordini della PRIMARIA, SECONDARIA DI I GRADO e SECONDARIA DI II GRADO, ma i contenuti proposti in questa fase sono, per quanto riguarda la SCUOLA PRIMARIA, meglio orientati sulla fascia di età 9-10 anni.

Ciascuna sotto competenza prevede, infatti, nell'idea progettuale, un insieme di attività didattiche la cui progettazione e valutazione è basata su un modello standardizzato che contiene tra le altre cose una GRIGLIA di VALUTAZIONE da utilizzare a fine attività. Tipicamente la valutazione avviene tramite metodi di valutazione autentica.

Per quanto riguarda i quadri comuni, le competenze indicate si intrecciano in particolar modo con 2 delle 8 competenze chiave: l'"Spirito di iniziativa e imprenditorialità" e l'"Competenze sociali e civiche".

Allo stesso tempo il curriculum proposto include gli elementi caratterizzanti dei quadri comuni EntreComp (il quadro europeo della competenza l'"imprenditorialità") e DigComp (quadro delle competenze europee digitali per i cittadini) nonché del quadro delle l'"Competenze chiave per i cittadini del 21° secolo".

Per quanto riguarda il quadro EntreComp il curriculum proposto rileva elementi comuni nelle competenze l'"Autoconsapevolezza ed autoefficacia", l'"Lavorare con gli altri", l'"Pianificare e gestire", l'"Conoscenze economiche e finanziarie" e l'"Idee etiche e sostenibili", senza però escludere le altre competenze.

Per quanto riguarda il quadro DigComp ritroviamo nel nostro curriculum in maniera più marcata elementi presenti nelle 3 aree di competenza l'"Comunicazione e collaborazione", l'"Creazione di contenuti digitali", l'"Problem solving", senza però escludere le altre due aree l'"Sicurezza" e l'"Informazione e data literacy".

Struttura del curriculum - Aree di riferimento, Titoli delle singole competenze, Descrittori e compil per livelli di padronanza, Strategie e attività didattiche innovative per lo sviluppo delle competenze, Modalità di valutazione e di certificazione delle competenze digitali raggiunte

Le competenze in OURGYM 1.0 si sviluppano su 4 dimensioni:

- Dimensione 1: Area della competenza/tematica
- Dimensione 2: Area della sotto competenza
- Dimensione 3: Area delle abilità
- Dimensione 4: Area delle conoscenze

Tali dimensioni sono declinate per ciascun grado di istruzione.

Il primo livello prevede le competenze:

- TEAM WORKING,
- COMUNICAZIONE,
- SVILUPPO DEL BUSINESS,
- RESPONSABILITA' SOCIALE.

Per ciascuna dimensione di primo livello (Competenza) sono indicate le attività che concorrono al raggiungimento di alcune delle sotto competenze e/o relative abilità e/o conoscenze.

L'insieme delle attività programmate coprono tutte le competenze di livello 2 (sotto competenze); l'ambiente di apprendimento predisposto dovrà in automatico "elargire" una certificazione sotto forma di BADGE (è allo stato attuale allo studio l'utilizzo dello standard OPEN BADGE per il rilascio dei BADGE OUR GYM).

Di seguito si descrive, per ogni grado di istruzione, quali sono gli obiettivi da perseguire.

Per un maggiore dettaglio della struttura in abilità, conoscenze e compiti da svolgere, si rimanda, per motivi di spazio, al documento

[http://www.ourgym.education/documenti/Il\\_Curricolo\\_Imprenditoria\\_Digitale-rev1.0\\_20181001.pdf](http://www.ourgym.education/documenti/Il_Curricolo_Imprenditoria_Digitale-rev1.0_20181001.pdf).

#### PRIMARIA

Con le attività che proponiamo per la scuola primaria si costruiranno ambienti di apprendimento che consentiranno di fare ricerca e di indagare, di individuare e risolvere problemi, di discutere, collaborare con altri nel gestire situazioni, riflettere sul proprio operato e valutare le proprie azioni.

La didattica per competenze, e il lavoro per compiti significativi, previsti dalle attività che si propongono, faranno crescere l'abitudine nei giovani a lavorare insieme: organizzati in gruppi, impereranno a porre domande e a dare risposte, si abitueranno a prendere decisioni, a discutere con responsabilità confrontando diverse opinioni, a darsi reciproco aiuto, ad assumere responsabilità, a conoscere il proprio territorio e le possibilità di sviluppo dell'area in cui vivono.

#### SECONDARIA DI I GRADO

La scuola secondaria di primo grado copre una sorta di "terra di mezzo" tra la fanciullezza e l'adolescenza, tra la dipendenza psicologica e materiale dalla famiglia e la maturazione psicologica e fisica.

Il curriculum per l'imprenditoria digitale è una straordinaria occasione per avvicinare lo studente -preadolescente al "possibile" della sua vita futura e al "presente digitale" che inizia ad abitare con maggiore consapevolezza. Il curriculum deve far leva sulle sue spinte evolutive e rappresentare il mondo dell'imprenditoria digitale come sfida evolutiva accanto a tutte le altre che la scuola propone.

Esso prevede lo sviluppo e il consolidamento di competenze strettamente legate alla fase preadolescenziale come il Team Working, il Co-Working e la Responsabilità sociale, e altre più legate al suo futuro adulto come la comunicazione sociale avanzata e lo Sviluppo di Business.

#### SECONDARIA DI II GRADO

E' di assoluta importanza la verticalizzazione delle competenze digitali (Big Data, Internet delle cose, Cybersecurity, Robotica o Intelligenza Artificiale).

La strategia da noi adottata evidenzia come lo sviluppo delle competenze scientifiche, tecnologiche, tecniche e professionali, nonché quelle relative alla sfera umana e relazionale, rappresentino un investimento negli ambiti/settori considerati rilevanti per le politiche di sviluppo e di crescita personale e professionale.

Si interverrà quindi sullo sviluppo delle competenze digitali che perseguono i seguenti obiettivi:

- aumentare la diffusione delle competenze digitali;
- aumentare il coinvolgimento delle aziende che operano nel settore dell'ICT nei percorsi di formazione;



- ridurre il mismatch tra competenze e skills richiesti dal mercato del lavoro;
- limitare la separazione tra i processi di istruzione e formazione e il sistema delle imprese.
- rafforzare la qualità e l'efficacia dell'offerta formativa

Attuazione del curriculum - Copertura dei cicli scolastici, articolazione e struttura delle tematiche e delle competenze, metodologie adottate, contenuti e attività pratiche, articolazione delle classi, tipologie di prova, verifiche e valutazione delle competenze

Il curriculum proposto in questa versione copre la scuola primaria per quanto riguarda il primo ciclo e la scuola secondaria di primo e secondo grado per quanto riguarda il secondo ciclo.

Le COMPETENZE sono declinate verticalmente sugli ordini della PRIMARIA, SECONDARIA DI I GRADO e SECONDARIA DI II GRADO, ma i contenuti proposti in questa fase sono, per quanto riguarda la SCUOLA PRIMARIA, meglio orientati sulla fascia di età 9-10 anni.

Occorre però precisare che estendere il curriculum alla scuola dell'infanzia richiede una integrazione a livello di progettazione del quadro delle competenze, ma non esclude la possibilità da parte dei docenti di usare la piattaforma prevista come strumento per tracciare le attività svolte online e offline (le cosiddette attività "unplugged") e la relativa valutazione.

Per quanto riguarda i "momenti" di formazione, sicuramente le attività previste dovranno essere anche extracurricolari, in quanto un curriculum di tale natura non può prescindere da incontri e visite aziendali, se non dei veri e propri momenti formativi anche in modalità "training on the job" presso le aziende; le attività extracurricolari sono fortemente indicate nell'ultimo triennio della scuola secondaria di secondo grado, ad integrazione delle già pianificate attività di Alternanza Scuola Lavoro.

Per un miglior conseguimento delle competenze la programmazione comprenderà attività scolastiche di integrazione anche a carattere interdisciplinare, organizzate per gruppi di alunni della stessa classe o di classi diverse (classi aperte), ed iniziative di sostegno, anche allo scopo di realizzare interventi individualizzati in relazione alle esigenze dei singoli alunni, con particolare attenzione agli alunni con handicap.

Le attività si svolgeranno periodicamente in sostituzione delle normali attività didattiche e fino ad un massimo di 160 ore nel corso dell'anno scolastico, con particolare riguardo al tempo iniziale e finale del periodo delle lezioni, secondo un programma di iniziative di integrazione e di sostegno che saranno elaborate nel progetto finale. Esse saranno attuate dai docenti delle classi nell'ambito dell'orario complessivo settimanale degli insegnamenti stabiliti per ciascuna classe, con il supporto, dove previsto, di Esperti Esterni o Tutor appositamente designati.

A tal fine le istituzioni scolastiche potranno adottare opportune forme di flessibilità quali l'articolazione modulare di gruppi di alunni provenienti dalla stessa o da diverse classi o da diversi anni di corso, coerentemente con le competenze specifiche previste nel curriculum "Imprenditoria Digitale" per ogni ordine di scuola (Primaria, Secondaria di I Grado e Secondaria di II Grado).

Pertanto il metodo delle classi aperte prevederà anche "classi" che di tanto in tanto, con frequenza più o meno assidua, verranno aperte per costituire gruppi di alunni provenienti da classi parallele oppure da classi verticali, ciascuno dei quali:

- dovrebbe perseguire particolari obiettivi (diversi da quelli che debbono perseguire tutti gli alunni della classe);
- oppure segue percorsi di apprendimento diversificati in base ai livelli, ai ritmi ed agli stili di apprendimento degli alunni che fanno parte del gruppo.

Ovviamente, nella formazione delle classi, sarà opportuno che vengano rispettati i criteri della continuità educativa, tenendo presenti i precedenti raggruppamenti degli alunni, al fine di salvaguardare la continuità dei rapporti sociali degli alunni.

Non sono inoltre esclusi laboratori pomeridiani.

L'ambiente di apprendimento pensato si basa su una configurazione del sistema open source di e-learning denominato MOODLE.

Esso è una piattaforma aperta che consente di automatizzare alcuni processi di valutazione delle prove fino alla generazione della certificazione delle competenze acquisite con rilascio di un BADGE.

Ciò consente di pensare le attività didattiche senza alcuna limitazione in termini di tipologie di prove da approntare.

Strumenti didattici e digitali che saranno utilizzati per l'attuazione del curriculum (max 2500 caratteri)

La presente proposta progettuale intende puntare moltissimo sui contenuti e sulla piattaforma, ed in tal senso l'idea alla base del progetto è il coinvolgimento di tutta la comunità che ruota intorno agli Istituti che stanno redigendo la presente proposta.

Si tratta sostanzialmente di proseguire l'impostazione data già da qualche anno per la realizzazione di alcune attività quali:

La realizzazione di APP finalizzate alla fruizione di contenuti;

La realizzazione di GIOCHI nuovi e la industrializzazione di prototipi già in essere realizzati negli anni precedenti (vedere ad esempio il sopracitato [www.trivialforschool.it](http://www.trivialforschool.it));

La realizzazione di VIDEO LEZIONI in formato pillole, disciplinari e multidisciplinari, che possano favorire, migliorare, ma soprattutto facilitare l'applicazione della flipped classroom. Il tutto verrà implementato come Canale YouTube OUR GYM in cui i singoli video saranno attività di studio all'interno dell'Ambiente di Apprendimento OUR GYM;

La realizzazione di PODCAST: si pensa di utilizzare l'APP SPREAKER STUDIO per realizzare pillole di contenuti MP3 da ascoltare a casa, facendo jogging, in treno o in pulmann mentre si va o si torna da scuola; il tutto da realizzare insieme agli studenti in maniera ludica (vedere ad esempio i PODCAST realizzati nel corso del progetto di alternanza scuola lavoro "CORAZZO NEL CUORE": andando su <http://www.corazzoapp.info/> e selezionando il menu "RISORSE");

La realizzazione di e-book tematici: esistono diverse soluzioni open source a supporto della realizzazione di e-book; saranno sperimentate le migliori previo scouting sul web di quanto disponibile.

La progettazione e realizzazione di contenuti digitali a supporto delle singole discipline su argomenti che dovranno facilitare l'acquisizione di competenze in ambito "Imprenditoria Digitale".

Parallelamente tutti questi contenuti andranno a "popolare" il repository dell'"ambiente Didattico OUR GYM", facendolo divenire un riferimento per il patrimonio di conoscenze degli Istituti, e andando ad affiancare al repository delle "Unità di Apprendimento" già in essere presso l'Istituto di Istruzione Superiore "COSTANZO".

Un vero e proprio sistema di Knowledge Management, non solo una piattaforma di e-learning: questo è l'obiettivo fondamentale del progetto.

Prodotti didattici e digitali innovativi che saranno realizzati per l'apprendimento delle competenze (max 2500 car.)

Nella logica di Innovazione che è insita nei contenuti del curriculum la lezione frontale può avere senso solo in continuità e complementarità con altri momenti didattici che possono richiedere attività individuali o da svolgere in gruppi di pari, di piccole o medie dimensioni, restituzioni e presentazioni in plenaria, discussione e brainstorming.

È chiaro che questa varietà di azioni non può essere ospitata nella classe tradizionale che tutti conosciamo.

È per questo ed altri motivi che già in passato abbiamo deciso di ripensare gli ambienti interni della scuola a partire dalla condivisione dei principi ispiratori descritti nel Manifesto per l'Innovazione, declinati in una serie di proposte operative (le "Idee per l'Innovazione") nell'ambito dell'iniziativa Avanguardie educative di Indire.

L'idea è quella di potenziare gli ambienti didattici già allestiti nei FabLab e di intervenire anche nella rivisitazione di alcune aule per trasformarle in cosiddette "aule 4.0" in cui "sperimentare" metodologie e strumenti digitali proposti nel presente progetto (potremmo sperimentare una modalità open space o similare, molto vicina agli ambienti di lavoro presenti in molte start-up innovative, piuttosto che altri setting molto vicini a quelli dei cosiddetti hub di co-working, sfruttando tra l'altro l'esperienza del Talent Garden, Partner del progetto).

Il nostro obiettivo è infatti quello di addivenire ad un nuovo prototipo di aula che vada non solo oltre l'aula 2.0 (che poneva l'accento sull'integrazione delle tecnologie digitali nella didattica quotidiana), ma anche oltre l'aula 3.0 (che ha voluto estendere la riflessione alla dimensione spaziale). L'idea di un'aula 4.0 e di una didattica 4.0 sembra essere vincente: alcuni studi dimostrano i grandi vantaggi generati dalla didattica collaborativa. Alcune impostazioni di setting unitamente all'introduzione di tecnologie di video comunicazione a distanza potrebbero facilitare la creazione di gruppi classe contenenti studenti anche dislocati in ambienti distanti tra loro con il vantaggio di:

- facilitare la partecipazione anche a chi per motivi personali non è presente in classe (ad esempio per malattie temporaneamente bloccanti);
- ottimizzare le attività affidate a esperti esterni e tutor.

Parallelamente si sta già lavorando su un ambiente web innovativo i cui link sono stati già indicati nelle sezioni precedenti.

Vademecum contenente le modalità di formazione e accompagnamento previste per i docenti e il personale scolastico (max 1000 car.)



Insegnare agli studenti come diventare imprenditori digitali richiede un background culturale e delle competenze specifiche che difficilmente si possono trovare in un insegnante. Per questo motivo si prevede nella fase iniziale del progetto un insieme di attività formative dedicate ai docenti disciplinari coinvolti nella sperimentazione.

Le tematiche individuate per formare il personale docente riguardano in sintesi:

- Nuove metodologie didattiche che facciano uso anche di strumentazioni hw e sw innovativi;
- Project management;
- Ideazione e avvio di start up;
- Web e social web marketing;

Queste sono le competenze minime individuate per i docenti curricolari.

L'individuazione del personale da formare verrà effettuata sulla base di alcuni indicatori che consentano di capire il grado di competenza (numero di corsi di formazione già fatti, master, corsi di perfezionamento, semplici seminari o workshop seguiti sull'argomento, etc ...), già in possesso.

Attività di monitoraggio e valutazione degli impatti prodotti dall'attuazione del progetto e del curriculum, nonché modalità di validazione del curriculum da parte di centri di ricerca indipendenti (max 1000 car.)

Il monitoraggio dell'impatto, lo stato di avanzamento dello studente e il monitoraggio di sistema (per verificare la qualità dei percorsi ed alcuni parametri quali i tempi di raggiungimento di alcuni obiettivi: tempi medi di svolgimento delle singole attività o dei singoli corsi o dei singoli piani formativi) sono già previsti attraverso alcune funzionalità messe a disposizione dal prototipo di piattaforma di e-learning MOODLE.

Ad integrazione si sta pianificando la realizzazione di un ulteriore cruscotto personalizzabile da implementare attraverso una soluzione open source tra REPORTICO o PENTAO.

Descrizione delle attività di replicabilità del curriculum e delle azioni di trasferibilità e disseminazione a livello locale, regionale e nazionale (max 2500 car.)

Indubbiamente, per una migliore riuscita del trasferimento delle competenze previste nel curriculum, le attività da condurre richiedono di essere organizzate nelle seguenti fasi operative:

- Formazione dei docenti che dovranno condurre la formazione degli studenti sulle metodologie suggerite in Our Gym e sulla piattaforma stessa;
- Adeguamento degli spazi fisici (aule, laboratori/fablab) a quelli indicati nel nostro progetto (Aule >= 3.0);
- Individuazione di esperti esterni e tutor per la formazione specialistica.

Tutte queste azioni sono di fondamentale importanza, ma allo stesso tempo non risultano essere bloccanti per la conduzione delle attività in altri contesti scolastici.

La mancata attivazione di queste azioni potrebbe però influenzare la qualità dei risultati ottenuti sia in termini di erogazione delle attività formative, sia in termini di esito e livelli di padronanza in uscita che potrebbero registrare gli studenti interessati alla formazione.

Sicuramente il terzo punto non può essere del tutto ignorato, il problema principale del curriculum risulta essere infatti la mancanza di forti competenze manageriali e di project management nella classe docente. Tali competenze andrebbero per questo motivo ricercate al di fuori dei confini scolastici nel mondo del lavoro ed in particolar modo nelle aziende del territorio e nel mondo dei professionisti.

La soluzione tecnologica inerente l'ambiente di apprendimento (Sito web JOOMLA e e-learning MOODLE) non presentano particolari difficoltà di trasferimento in quanto sono ospitabili su un qualsiasi Internet Service Provider (Aruba o similare).

Per pubblicizzare l'iniziativa sia in fase di sperimentazione che in fase di accompagnamento saranno utilizzati gli oramai "classici" canali web (operando una intensa attività di web social marketing), i canali social, un canale youtube per la diffusione di video clip che catturano anche momenti cruciali del progetto quali ad esempio gli studenti durante le lezioni in classe o in laboratorio o che seguono i seminari degli esperti etc ...), ma anche i canali televisivi locali e la stampa locale e nazionale.

Cronoprogramma aggiornato delle attività di progettazione, attuazione e valutazione del curriculum (max 1000 car.)

#### FASE A: PROGETTAZIONE(GENNAIO-AGOSTO)

- predisposizione del materiale didattico (corsi, loro struttura, loro contenuti) e degli ambienti fisici
- formazione docenti
- contrattualizzazione esperti esterni
- seminari di formazione sulla piattaforma (docenti e studenti)
- iscrizione utenti alla piattaforma Our Gym
- calendario workshop/seminari

#### FASE B: SPERIMENTAZIONE DELLA PIATTAFORMA(SETTEMBRE-MARZO)

- attività preliminari alla formazione sperimentale (definizione orari, &)
- questionari di ingresso
- avvio attività di formazione in classe
- workshop/seminari
- questionari in uscita
- evento di fine sperimentazione

#### FASE C: VALUTAZIONE DEI RISULTATI(APRILE)

- valutazione degli esiti in incontro con l'Ente Finanziatore e il Comitato di Coordinamento.
- consolidamento delle esperienze
- l'individuazione di best practice

#### FASE D: ACCOMPAGNAMENTO DI ALTRE ISTITUZIONI(APRILE-DICEMBRE)

- rilascio delle risorse
- pianificazione della fase sistemica di accompagnamento ad altre scuole.

## Finanziamento e Cofinanziamento

Finanziamento richiesto (N.B. il totale del finanziamento richiesto deve coincidere con il totale dei costi preventivati) fino ad un massimo € 170.000

170000

Spese ammissibili (art. 5 della lettera d'invito) - N.B. il totale delle Spese previste deve coincidere con l'importo del finanziamento richiesto.

	Spese
Spese per il monitoraggio dell'uso del curriculum, mappatura delle competenze sviluppate, documentazione degli obiettivi conseguiti.	17.000,00
Spese generali, tecniche e per l'organizzazione e la progettazione: nella misura massima del 20% del finanziamento concesso	34.000,00
Spese per il finanziamento delle attività di accompagnamento all'uso del curriculum digitale e della comunità generata, inclusa l'attività di testing in fase di costruzione e l'organizzazione di eventi in presenza per gli utilizzatori, nella misura massima del 30%.	51.000,00
Spese per il finanziamento delle attività di produzione, adattamento, organizzazione e offerta innovativa dei contenuti del curriculum digitale	68.000,00
<b>Totale delle spese previste</b>	<b>170.000,00</b>

Eventuale cofinanziamento in aggiunta al finanziamento richiesto

	Quota di cofinanziamento	Soggetto cofinanziatore - denominazione	Breve descrizione (500 caratt.) - uso del cofinanziamento
1.	14.250,00	IIS COSTANZO DECOLLATURA	RETRIBUZIONE PERSONALE DOCENTE PER ATTIVITA' DI MONITORAGGIO E FORMAZIONE SUL CURRICOLO
2.	5.000,00	IIS GREEN FALCONE CORIGLIANO	RETRIBUZIONE PERSONALE DOCENTE PER ATTIVITA' DI FORMAZIONE SUL CURRICOLO
3.	5.500,00	IC SERRASTRETTA	RETRIBUZIONE PERSONALE DOCENTE PER ATTIVITA' DI FORMAZIONE SUL CURRICOLO
4.	2.750,00	IC SOVERIA	RETRIBUZIONE PERSONALE DOCENTE PER ATTIVITA' DI FORMAZIONE SUL CURRICOLO
5.	0,00	OC FILADELFIA	

## CANDIDATURA PER LA GESTIONE DELLE ATTIVITA' DI COMUNICAZIONE (OPZIONALE)

Eventuale candidatura e modalità di attuazione per la gestione delle attività di comunicazione della presente iniziativa e per il coordinamento della documentazione, pubblicazione e condivisione delle attività, principalmente, ma non in via esclusiva, attraverso una soluzione online ovvero attraverso una piattaforma dedicata, per la quale è previsto un contributo aggiuntivo di € 50.000,00.

☒ SI

☐ NO

Se SI - Descrizione delle attività di comunicazione (campo opzionale; max 2500 caratteri)

Per poter coinvolgere gli studenti di ogni ordine e grado di scuola è stata realizzata una infrastruttura di lavoro condiviso tra docenti dei diversi gradi di scuola, dalla primaria alla secondaria di secondo grado.

La difficoltà di gestione del progetto ha richiesto un confronto continuo tra i partner sia attraverso incontri in presenza che attraverso l'uso di piattaforme specifiche per la gestione di progetti (trello, moodle, asana).

Nel futuro si pensa di implementare una rete di comunicazione per gli utenti (scuole, partner esterni, ecc.) utilizzando le tecnologie proprie del web 2.0 come forum, social networks groups e blog.

Attualmente il sito web [www.ougym.education](http://www.ougym.education) offre, oltre alla descrizione del prodotto nelle sue linee generali e delle sue finalità, la possibilità di essere estesa con nuove funzioni che consentano di accedere ad aree funzionali pensate a favorire la comunicazione fra i soggetti coinvolti nel progetto. Più nel dettaglio sarà presente un blog nel quale verranno inseriti post relativi agli avanzamenti del progetto e a tematiche riguardanti l'imprenditoria digitale. Attraverso il blog gli utenti potranno interagire aggiungendo commenti ai post ed esprimendo le proprie impressioni e i propri pareri sul progetto stesso.

Un altro strumento di disseminazione saranno i canali social, la pagina facebook dedicata al progetto OurGym con relativo gruppo di utenti ed altre soluzioni open. Le finalità della pagina sono quelle di aggiornare in tempo reale gli stakeholder sugli avanzamenti del progetto.

Per garantire la massima diffusione del progetto è intenzione dei partner avviare una rete capillare di comunicazione che coinvolga tutti i canali di trasmissione delle informazioni.

In primo luogo si pensa di coinvolgere le testate giornalistiche locali attraverso comunicati stampa mirati ed incontri esplicativi con operatori del settore. Gli stessi giornalisti saranno coinvolti in seminari e convegni ad hoc e gli sarà permesso di fruire delle offerte dell'ambiente di apprendimento attraverso un accesso specifico. Riunioni periodiche di progetto per fare il punto della situazione possono essere anche l'occasione per aprire questi incontri agli stakeholder sul territorio (enti locali, associazioni di professionisti, ordini degli ingegneri, associazione dei commercianti o degli artigiani).

## SEZIONE F - Eventuale documentazione

CartaIdentitaCALIGIURI.pdf

## Ulteriori informazioni



Data invio domanda: 01/10/2018 14.33.50