

# LE SFIDE DI DICULTHER: 10 OCCASIONI OPERATIVE PER SVILUPPARE LA CREATIVITA' DEGLI STUDENTI

19-02-2021

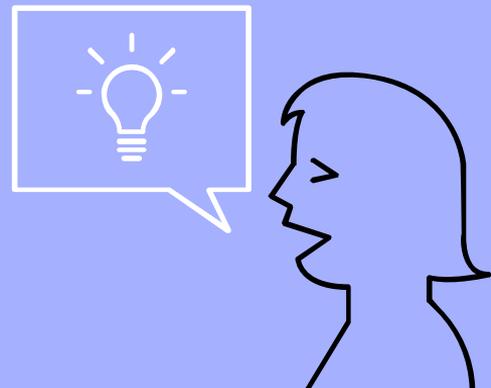
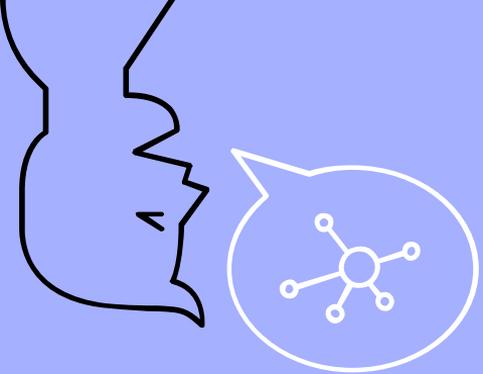
PRIMO NAZIONALE  
**SCUOLA** digitale  
Equipe Formative  
Molise



prof. arch. Marco Di Paolo

“

*Cosa significa educare  
al Patrimonio culturale  
nell'era digitale?*





Significa elaborare un'offerta formativa, per costruire il complesso delle competenze digitali indispensabile al confronto sempre più articolato ed eterogeneo con la smart society, nel quadro di un modello scalabile a livello europeo e sulla base delle più avanzate attività di ricerca e innovazione.

**P** **C**  
**A** **H**  
**R** **I**  
**O** **A**  
**L** **V**  
**E** **E**

Scuola

Innovazione

Patrimonio Culturale

Digitalizzazione

Engagement

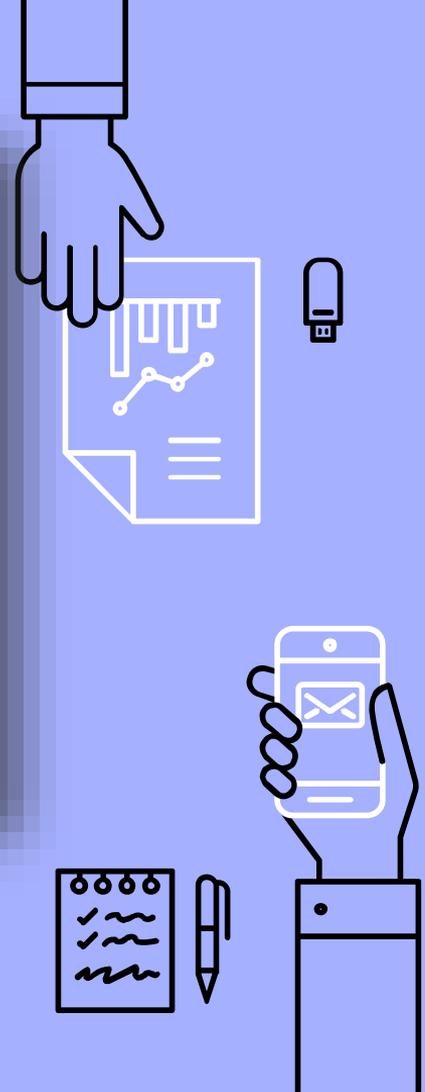
Formazione

Competenze

# .....E LA SCUOLA?

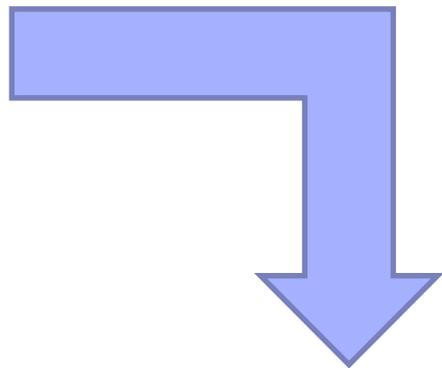


La scuola è il luogo in cui si pongono le basi ad una piena cittadinanza, alle cui fondamenta c'è l'accesso alla cultura. L'accesso alla cultura, all'istruzione rappresentano i temi fondamentali di diritti individuali per costruire una società democratica. Tutto ciò, nel luogo della scuola, attraverso il perseguimento di competenze, di costruzione di conoscenze, quindi di cultura, da un lato; da un altro lato il luogo della scuola come centro civico – catalizzatore di comunità, ma anche come attivatore di comunità attraverso gli studenti e le studentesse.



PIANO NAZIONALE

# SCUOLA digitale



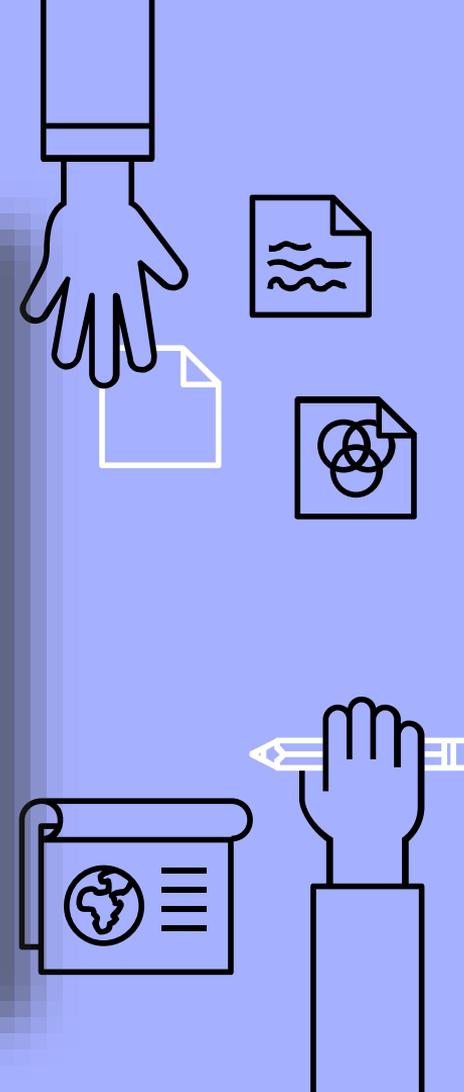
## Azioni #25 & #28

Le competenze di cui i nostri studenti hanno bisogno, in linea con il ventunesimo secolo, devono tener conto di nuove alfabetizzazioni, ma anche e soprattutto di competenze trasversali e di attitudini da sviluppare. In questo paradigma, gli studenti devono essere utenti consapevoli di ambienti e strumenti digitali, ma anche **produttori, creatori, progettisti**. E i docenti devono essere messi nelle giuste condizioni per agire come mentori e facilitatori di percorsi didattici innovativi basati su contenuti più familiari per i loro studenti e funzionali allo sviluppo della creatività degli stessi.





# DIDATTICA PER COMPETENZE



# COMPITI AUTENTICI

Uno strumento di valutazione dell'apprendimento, estremamente interessante, è il compito autentico, quale modalità di verifica della padronanza del soggetto all'interno di un determinato dominio di competenza. I compiti autentici mirano a sollecitare gli studenti all'impiego delle proprie conoscenze, abilità, disposizioni emotive e cognitive per elaborare risposte a compiti significativi agganciati alla realtà.

Le parole chiave del percorso valutativo, pertanto, non sono più:

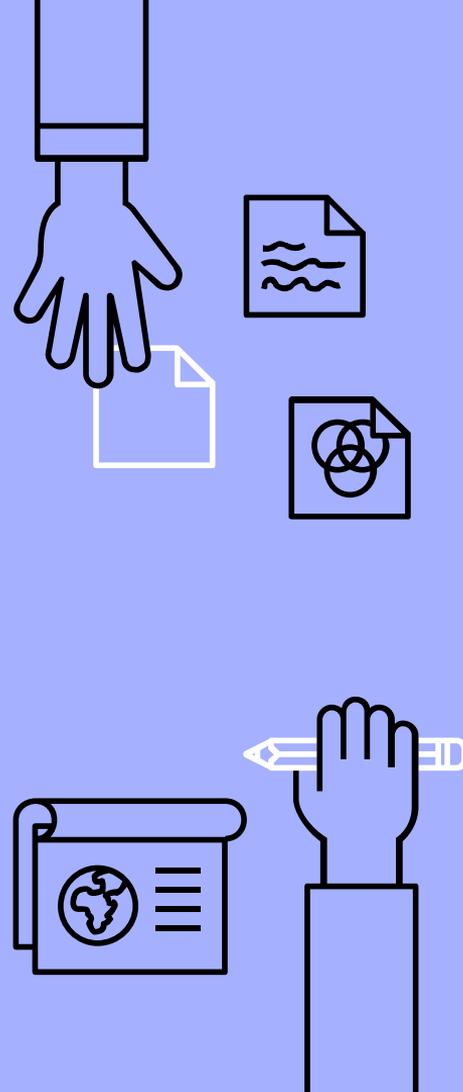
1. Riconoscere;
2. Riprodurre;
3. Scegliere;
4. Rispondere.

bensì diventano:

5. Inventare;
6. Ricercare;
7. Applicare;
8. Rielaborare.



MARIO CASTOLDI



Creatività  
Imprenditorialità  
Invenzione  
Ricerca  
Applicazione  
Rielaborazione  
Autonomia  
Responsabilità  
TITOLARITA'  
CULTURALE

Poiché i compiti autentici o di prestazione, come abbiamo detto, mobilitano le diverse dimensioni dell'apprendimento:

- Risorse cognitive;
- Processi cognitivi e/o operativi;
- Disposizioni ad agire;

sollecitando una loro integrazione per affrontare e risolvere i problemi, implicitamente sviluppano nei ragazzi anche un senso di responsabilità.

Ecco che, parlando di valutazione per competenze, di patrimonio culturale, non si può non parlare di **Titolarità culturale**.



GERMANO PAINI

**#HackCultura** è l'hackathon degli studenti per la “**titolarità culturale**” finalizzato allo sviluppo di proposte progettuali di metodologie innovative per la valorizzazione del patrimonio – tangibile, intangibile e digitale da parte degli studenti delle scuole italiane, in un’ottica di ‘titolarità culturale’.

#HackCultura2021



# OBIETTIVI

1. garantire il 'diritto di ogni cittadino ad essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del digitale per la piena titolarità del patrimonio culturale';
2. promuovere, mediante l'uso del digitale, la conoscenza e la promozione dei luoghi e dei temi della cultura;
3. implementare soluzioni di sviluppo territoriale;
4. attivare i giovani come driver di coinvolgimento di diverse fasce di popolazione distanti dal patrimonio;
5. costruire contest innovativi intorno a memoria, testimonianze, opere, prodotti culturali.

#HackCultura2021



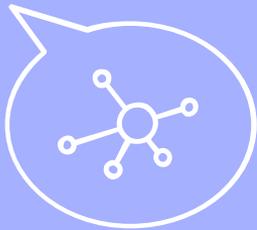
# LE SFIDE

- SFIDA 1: Riuso di contenuti digitali aperti
- SFIDA 2: Laboratori creativi di Umanesimo Solidale
- SFIDA 3: Museo digitale delle scuole italiane
  - SFIDA 3.1 Da un oggetto racconta la tua scuola
  - SFIDA 3.2 Scopri il patrimonio della tua scuola
- SFIDA 4: #itinerarioBellezza
- SFIDA 5: Una storia della tua terra
- SFIDA 6: Adotta uno dei Goals dell'Agenda 2030 delle NU
- SFIDA 7: La grande scrittura. Mille mani per una storia
- SFIDA 8: Cult-toker
- SFIDA 9: Riconnettiti con la tua cultura: Disegna il tuo patrimonio
- SFIDA 10: Hi-DanTech

#HackCultura2021



“



 **PREMIO**  
 **SCUOLA**  
 **DIGITALE**



# GRAZIE

I miei contatti

Twitter: @arcdip

[marco.dipaolo@diculther.eu](mailto:marco.dipaolo@diculther.eu)

[marco.dipaolo1@posta.istruzione.it](mailto:marco.dipaolo1@posta.istruzione.it)

