

BRICKS | TEMA

# Progettare la didattica e integrare la valutazione. La piattaforma *Opencurriculum*

*a cura di:*  
Licia Landi



valutazione, compito autentico, progettazione didattica, gestione della progettazione, curriculum\_management, curriculum\_mapping, opencurriculum

Il passaggio alla DAD nello scorso anno scolastico, per l'emergenza sanitaria, ha messo a nudo diverse criticità nella didattica, specialmente riguardo all'organizzazione, alle metodologie e alla valutazione, che devono essere affrontate tempestivamente. In modo particolare, è emerso come sia necessario passare «dalla semplice trasmissione dei contenuti ad agorà di confronto, di rielaborazione condivisa e di costruzione collettiva della conoscenza», rimodulando nei consigli di classe «le progettazioni didattiche, individuando i contenuti essenziali delle discipline, i nodi interdisciplinari» e presentando «proposte didattiche che puntino alla costruzione di competenze disciplinari e trasversali, oltre che all'acquisizione di abilità e conoscenze, ... avendo cura di prendere ad oggetto della valutazione non solo il singolo prodotto, quanto l'intero processo» (Linee guida DDI).

## **Le piattaforme digitali di gestione della progettazione didattica e della valutazione**

In Rete si possono trovare numerose proposte di piattaforme digitali progettate per accompagnare i docenti nella loro attività di pianificazione didattica e di valutazione, Si tratta, nella maggioranza dei casi, di piattaforme anglosassoni, ma non solo, con la caratteristica comune di essere costruite intorno agli *standard* dei curricula nazionali e di fissare l'attenzione sui principali aspetti della progettazione didattica (finalità, obiettivi, metodi, strumenti e attività).

Fra le tante a disposizione, *Opencurriculum* è degna di particolare attenzione per diverse ragioni. Si tratta, innanzitutto, di una piattaforma *freemium*, rivolta a scuole e distretti, che mette a disposizione degli insegnanti, che ne facciano richiesta, un piano gratuito con 3 corsi, il pianificatore completo e la possibilità di creare unità illimitate. In secondo luogo, pur prevedendo una sezione con puntuali richiami agli *standard* del curriculum di studi americano, a differenza di programmi omologhi, non ne è strettamente condizionata, potendo contare su un'ampia gamma di funzioni per la personalizzazione progettuale e la costruzione di unità di apprendimento e di lezioni. Infine, per sollecitare i docenti a valorizzare nella loro progettazione i processi di ricerca, presenta delle apposite sezioni finalizzate all'individuazione delle *Essential questions*, i concetti su cui focalizzare lo sviluppo delle competenze degli studenti, intorno ai quali stimolare le discussioni, promuovere una comprensione più profonda, incentivare *inquiry* e nuove domande di senso, creare connessioni significative con gli apprendimenti precedenti e le esperienze personali. Insomma, una strategia che può essere impiegata con i singoli allievi, con i gruppi e con l'intera classe anche per un'efficace valutazione formativa.

*Opencurriculum*, in breve, può essere un vero *hub* per la didattica, centro focale di un *network* di attività e di contenuti educativi, tra cui uno spazio biblioteca (*Libraries*) in cui il docente costruisce la propria raccolta di lezioni, fogli di lavoro, esercizi, compiti autentici, rubriche di valutazione e articoli, un *planner* per la pianificazione delle lezioni, corredate dai materiali didattici pertinenti, e un motore di ricerca interno per le risorse condivise.

## La mia esperienza con *Opencurriculum*

Ho iniziato a servirmi di *Opencurriculum* nella mia attività didattica liceale circa cinque anni fa, ma ho avuto poi l'opportunità di riconoscerne la versatilità e l'utilità persino nei miei insegnamenti universitari, soprattutto, nella pianificazione delle lezioni dedicate al *Project work* degli studenti e nella preparazione della relativa rubrica di valutazione.

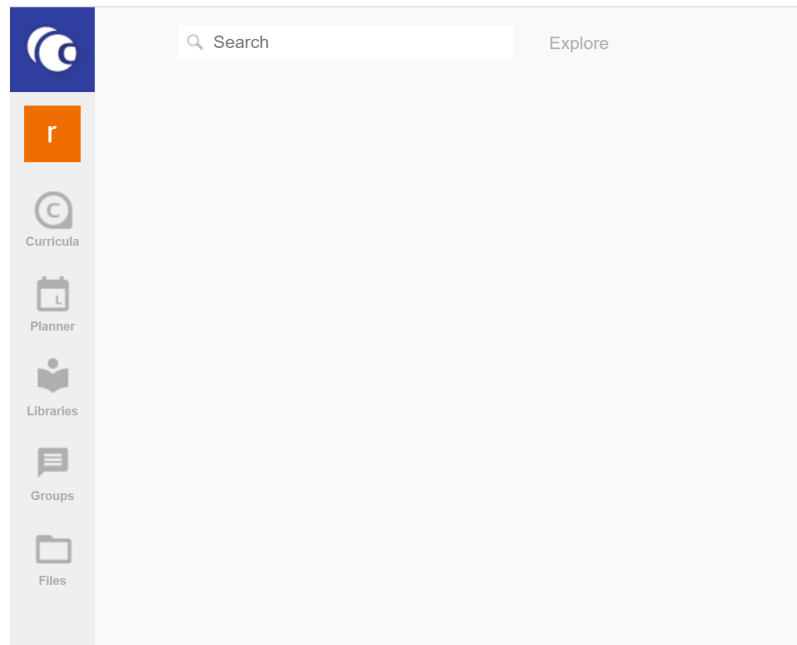


Figura 1 - Il pannello di controllo di *Opencurriculum*

Oltre alla possibilità di utilizzo gratuito che la distingue dalle piattaforme concorrenti, di *Opencurriculum* apprezzo, soprattutto, la libertà concessa al docente nell'organizzazione del proprio schema per lo sviluppo delle competenze, senza rigidi impianti preimpostati. A queste condizioni è possibile, infatti, definire con un'attenta progettazione non solo i criteri per la costruzione di un'unità di apprendimento, ma anche dettagliare quelli riguardanti il compito autentico per accertarne la coerenza interna ai fini della costruzione della rubrica di valutazione e di altri strumenti, come quelli di autovalutazione e di covalutazione. In questo modo, la piattaforma supporta gli insegnanti sia nella fase di progettazione sia in quella di documentazione per la valutazione e si presta a essere più un'opportunità di continua riflessione didattica che uno strumento per il mero espletamento di una prassi amministrativa, come troppo spesso accade con i *format* scolastici.

Infine, ogni passaggio progettuale, dall'unità alla lezione, fino ai singoli blocchi, può essere arricchito di materiali, compresi i puntuali riferimenti ai documenti ministeriali, e accogliere risorse didattiche esterne, fra cui quelle esercitative e di *testing*, come le prove a risposta chiusa o a risposta costruita.

## La valutazione di un compito autentico in un percorso di *Lingua latina*

Per comprendere meglio il nesso tra progettazione didattica e formatività dell'esperienza, come premessa per una coerente ed efficace valutazione, in grado di raccordare procedure e processi, riporto sinteticamente, a titolo di esempio, l'esperienza di ideazione e di realizzazione di un glossario latino in *Thinglink* da parte dei miei studenti di prima liceo linguistico<sup>1</sup>, a conclusione di tre unità di apprendimento sugli aspetti fondamentali della vita quotidiana a Roma, affrontata con il metodo del *Project based learning*,

Figura 2 - Preparazione di un possibile *template* per la progettazione del compito autentico

Il compito autentico, che chiudeva il percorso, implicava una situazione-problema di realtà, ovvero come realizzare un glossario illustrato, coerente con l'aspetto di cultura romana liberamente selezionato, tra quelli esaminati, per presentare ai pari, incuriosendoli, la correlazione tra parole latine e civiltà. Il tema scelto dagli studenti era, perciò, aperto a molteplici interpretazioni, a più ipotesi di sviluppo, alla ricerca di materiali, alla collaborazione all'interno del gruppo di lavoro e, soprattutto, all'esercizio dell'autonomia, insieme all'assunzione di responsabilità.

Anche se il traguardo delle competenze disciplinari dell'UdA riguardava la materia *Lingua latina* (dalle *Indicazioni Nazionali* per il liceo linguistico: «Lo studente sa orientarsi su alcuni aspetti della società e della cultura di Roma antica, muovendo sempre dai fattori linguistici, con speciale attenzione ai campi

<sup>1</sup> "Scipione Maffei" di Verona.

lessicali»), nella loro realizzazione progettuale gli studenti esplorarono e vagliarono materiale iconografico e consultarono siti accreditati *on-line*, esercitando così le competenze di Educazione civica digitale riguardo al rispetto dei diritti d'autore e alla citazione delle fonti. Inoltre, immergendosi nella rappresentazione a 360° dell'area archeologica scelta per ambientare il loro glossario, ne riconobbero e interpretarono il contenuto, componendo schede lessicali di parole afferenti all'ambito in esame, sia già incontrate nei testi tradotti sia cercate con l'aiuto del dizionario o di strumenti di consultazione, e approfondirono insieme le proprie conoscenze storiche, artistiche e antropologiche. In questo modo, la progettazione fu occasione per gli studenti di sviluppare le competenze chiave *multilinguistica, in materia di consapevolezza ed espressione culturale, digitale e imprenditoriale* e la competenza attesa del compito autentico: "integrare efficacemente linguaggi diversi per mettere in relazione il patrimonio lessicale della lingua latina all'ambito culturale scelto e per presentare aspetti della cultura romana ricostruiti e organizzati sulla base della propria ricerca autonoma e della documentazione raccolta, a partire dai testi tradotti".

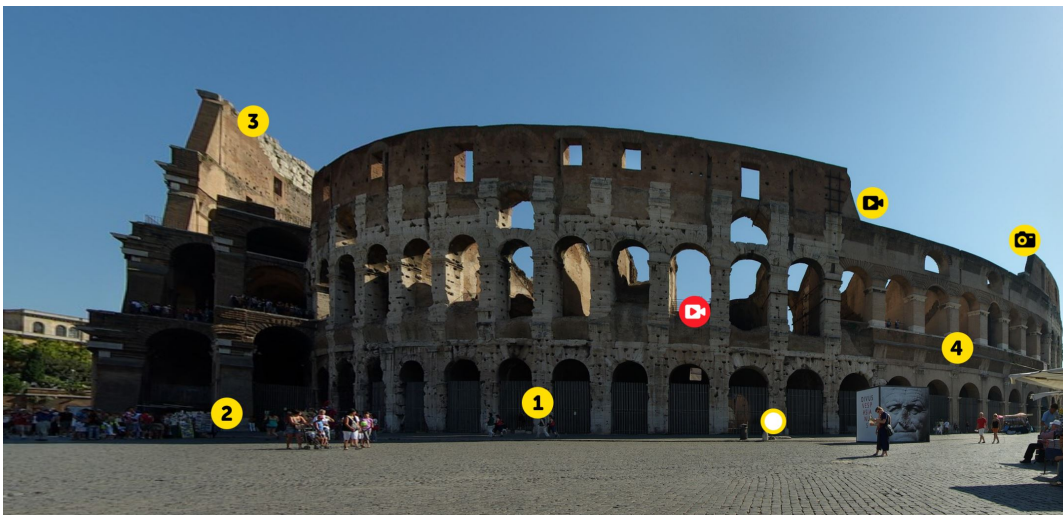


Figure 3 - Esempio di pagina del glossario: *Giochi e spettacoli a Roma*.

La rubrica risultante si focalizzò, così, sui processi, enucleando per la componente cognitiva l'indicatore "conoscere e classificare il lessico latino in relazione al contesto culturale romano selezionato", per la operativa-agentiva, "organizzare nello spazio virtuale e riscrivere con il linguaggio della multimedialità i riferimenti lessicali, le informazioni e i materiali pertinenti all'ambito selezionato", per la metacognitiva, "spiegare le conoscenze acquisite e i processi culturali sottostanti alla ricerca" e per la interattivo-relazionale, "comunicare e socializzare conoscenze, procedure ed esperienze".

In conclusione, la pianificazione, sostenuta dall'uso della piattaforma per la gestione della progettazione, fu fondamentale nella conduzione di un'unità d'apprendimento complessa, come quella riferita, non solo nella fase dell'elaborazione dell'architettura del percorso formativo, nella determinazione delle fasi di lavoro e delle attività e nell'evoluzione digitale della classe, ma, soprattutto, per la documentazione e per l'individuazione e specificazione dei criteri alla base della rubrica di valutazione.

**Biblio-sitografia minima**

- Competenze chiave europee (2018): [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01))
- Indicazioni nazionali per il liceo linguistico: [https://www.indire.it/lucabas/lkmw\\_file/licei2010/indicazioni\\_nuovo\\_impaginato/\\_Liceo%20linguistico.pdf](https://www.indire.it/lucabas/lkmw_file/licei2010/indicazioni_nuovo_impaginato/_Liceo%20linguistico.pdf)
- Landi Licia, Il Project based learning: <http://www.metodologiedidattiche.it/2017/12/09/project-based-learning/>
- Laurillard Diana (2015). Insegnamento come scienza della progettazione. Costruire modelli pedagogici per apprendere con le tecnologie. Milano: Franco Angeli.
- Linee guida per la Didattica digitale integrata: [https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/ALL.+A+\\_+Linee\\_Guida\\_DDI\\_.pdf/f0eeb0b4-bb7e-1d8e-4809-a359a8a7512f](https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/ALL.+A+_+Linee_Guida_DDI_.pdf/f0eeb0b4-bb7e-1d8e-4809-a359a8a7512f)
- McTighe, Jay and Wiggins Grant P. (2013). Essential Questions: Opening Doors to Student Understanding. Alexandria, Virginia: ASCD.
- OpenCurriculum: <https://opencurriculum.org/districts>

**Licia Landi**

licialandi@gmail.com

Con una lunga esperienza d'insegnamento nel liceo classico e linguistico, è docente a contratto di Tecnologie didattiche per la formazione e di Media Education lab nell'Università di Verona,. Esperta in ricerca didattica con le tecnologie e formatrice PNSD, è una pioniera digitale e da 25 anni conduce attività di formazione degli insegnanti in servizio e in prima formazione. Relatrice a convegni in Italia, in Europa e negli Stati Uniti, ha pubblicato saggi riguardanti esperienze metodologico-didattiche con le tecnologie su riviste specializzate e in volumi nazionali e internazionali. Fondatrice e amministratrice della comunità professionale in Facebook "Didattica, tecnologie e metodologie", è autrice del corso di formazione per docenti "Educazione civica digitale in action!" di Wikiscuola e coautrice del libro di testo "Educazione civica a scuola" di Winscuola.