

Officina 2019 Curriculum & Competenze

Nominativo dei proponenti	Adriana Valente, Valentina Tudisca, Claudia Pennacchiotti
Affiliazione	CNR-IRPPS
Principale interesse	[] Curriculum ufficiale (linee guida MIUR e disposizioni nazionali) [x] Curriculum implementato (attuazione nel lavoro delle classi)
Nome e città dell'istituto o degli istituti scolastici coinvolti	Liceo Cavour – Roma; Istituto di Istruzione Superiore Domizia Lucilla – Roma; Liceo Orazio – Roma
Altri partner coinvolti, indicarne il nome	Università di Babes-Bolyai di Cluj-Napoca (Romania); Università di Costantino il Filosofo di Nitra (Slovacchia); Università dello Sport di Tirana (Albania); Università della Danimarca del Sud di Esbjerg; Fondazione per la Promozione dell'Inclusione Sociale di Malta
Breve descrizione dell'esperienza/progetto (max 1000 caratteri)	DIYPES è un progetto europeo Erasmus+ che si propone di sperimentare un approccio partecipativo alle lezioni di scienze motorie e sportive nelle scuole superiori di 5 paesi europei, dando valore alle scelte degli studenti per introdurre innovazioni. Tra le fonti di ispirazione del progetto, la teoria dell'autodeterminazione, che individua nell'autonomia, la competenza e le relazioni i tre fattori alla base della motivazione umana ¹ e il framework del "curriculum system" dell'UNESCO ² . La prima fase del progetto è consistita nello studio del curriculum ufficiale tramite analisi di documenti e interviste a docenti e altri attori sociali. La fase della sperimentazione è cominciata con lo svolgimento di <i>focus group</i> nelle 9 classi coinvolte e la successiva elaborazione di "piani di intervento", insieme ai docenti, da utilizzare come linee guida nel corso di un trimestre. In questo modo gli studenti hanno avuto l'opportunità di intervenire direttamente sul proprio curriculum implementato. Tra gli obiettivi, l'elaborazione di linee guida per favorire un approccio partecipato alle lezioni di scienze motorie e sportive a livello europeo, basate sul confronto tra i diversi paesi partner.
Descrizione dell'innovazione prodotta/sperimentata nel curriculum (max 1000 caratteri)	In ognuna delle classi coinvolte sono state introdotte modifiche alle lezioni di scienze motorie e sportive basate sui suggerimenti degli studenti, nel corso di un trimestre. Le modifiche hanno riguardato l'introduzione di nuove attività, variazioni nello svolgimento di attività già svolte, nuove modalità organizzative nello svolgimento delle lezioni. Il processo di coinvolgimento degli studenti nella modifica del curriculum implementato ha promosso lo sviluppo di competenze trasversali, nell'ambito delle "competenze-chiave" – in particolare la n.5 "Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare" e la n.7 "Competenza imprenditoriale" - definite a livello europeo per l'apprendimento permanente. ³

¹Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American psychologist*, 55(1), 68.

² International Bureau Education-UNESCO: Glossary of Curriculum Terminology, UNESCO-IBE (2013).

³ European Commission (2018) Proposal for a Council Recommendation on Key Competences for Lifelong Learning 2018/008 and Annex

	L'ideazione, lo svolgimento e il processo di valutazione del progetto sono in linea con i principi della Ricerca e Innovazione Responsabili promossi dall'Unione Europea ⁴
Metodologia/metodologie utilizzate per introdurre innovazioni nel curriculum	Tra gli approcci metodologici su cui si basa il progetto, l'apprendimento cooperativo e l'apprendimento attraverso la progettazione (<i>project-based learning</i>), considerato che sia gli studenti che i docenti hanno avuto un ruolo attivo dalle prime fasi alla valutazione finale; tra le tecniche utilizzate: analisi di documenti, interviste, <i>focus group</i> integrati con <i>metaplan</i> ; il <i>Policy lab</i> ⁵
Eventuali ulteriori considerazioni (max 500 caratteri)	Tra i punti di forza del progetto, la possibilità di implementarlo con risorse in buona parte già a disposizione della scuola. Un problema comune riscontrato dalle docenti coinvolte è risultato il tempo molto limitato a disposizione per l'insegnamento delle scienze motorie e sportive per portare avanti sia la didattica tradizionale che le innovazioni, e la necessità di dedicare parte di questo tempo alla valutazione degli studenti. L'introduzione di innovazioni deve quindi essere programmata con ampio anticipo già a inizio dell'anno scolastico.

⁴ Rome declaration on responsible research and innovation in Europe (2014). In *SIS-RRI Conference, Rome*. https://ec.europa.eu/research/swafs/pdf/rome_declaration_RRI_final_21_November.pdf

⁵ European Commission EU (2016) Policy LAB: Lab Connections. Policy Labs in Europe, for EUROPE. blogs.ec.europa.eu/policylab

Actors engagement and tailored methods in physical education and sport curriculum as a Policy Lab, A. Valente, V. Tudisca et al., in *Responsible Research and Innovation Actions in Science Education, Gender and Ethics. Case and Experiences*, F. Ferri et al., 2018, Ed. Springer, SpringerBriefs in Research and Innovation Governance series, e-book ISBN: 978-3-319-73207-7