



Ufficio V

Patto per la Scuola@ 2.0: Istituzioni scolastiche individuate

Si pubblica la lista, ordinata secondo il nome della regione di appartenenza, delle 10 istituzioni scolastiche che verranno finanziate con i fondi MIUR. A seguire, mantenendo lo stesso ordine alfabetico, viene pubblicata la lista di ulteriori 3 istituzioni scolastiche che verranno finanziate con i fondi Pon-Scuola a competenza MIUR

FONDI MIUR

Regione, Ordine scolastico, Denominazione scuola, Comune
Abruzzo, II° grado, IIS "Alessandrini Marino", Teramo
Emilia Romagna, II° grado, Liceo Scientifico Respighi, Piacenza
Friuli Venezia Giulia, II° grado, ISIS Malignani, Udine
Lazio, II° grado, Convitto Nazionale V. Emanuele II, Roma
Lombardia, II° grado, IIS Bernocchi, Legnano (MI)
Lombardia, II° grado, Liceo Scientifico Copernico, Brescia
Piemonte, II° grado, ITI Majorana, Grugliasco (TO)
Toscana, Istituto Comprensivo, Scuola città "Pestalozzi", Firenze
Umbria, II° grado, I.T.T.S. Alessandro Volta, Perugia
Veneto, Primaria, Direz. Didattica Piove di Sacco, Piove di Sacco (PD)

FONDI PON-SCUOLA a competenza MIUR

Regione, Ordine scolastico, Denominazione scuola, Comune
Campania, II° grado, ITI "F. Giordani", Caserta
Puglia, Istituto Comprensivo, Istituto Comprensivo Minervino, Lecce
Sicilia, I grado, SMS Rosso Di San Secondo, Caltanissetta

IL PROGETTO

da: <http://www.scuola-digitale.it/classi2.0/>

Per il raggiungimento degli obiettivi previsti dal progetto **Cl@ssi 2.0**, che ha, a livello internazionale, dei "progetti gemelli" - in Spagna il progetto Escuela 2.0 e in Inghilterra il progetto CAPITAL - è necessario tenere presente alcune tendenze diffuse negli ultimi anni nell'ambito dei servizi e degli strumenti a supporto dell'apprendimento.

Questi infatti si presentano come applicazioni di facile uso che non richiedono specifiche competenze e rendendo quindi indipendente l'utente. Tra queste tecnologie rientrano anche le Lavagne Interattive la cui rapida diffusione ha dimostrato l'alto potenziale delle ICT nel guidare il cambiamento degli ambienti di apprendimento.

Terminati i processi di diffusione delle tecnologie su larga scala a scuola, anche a livello europeo, è urgente verificare se e quanto le tecnologie siano state integrate all'ambiente di apprendimento e se la loro presenza abbia apportato delle modifiche/cambiamenti alle metodologie didattiche al fine di sostenerne il processo di stabilizzazione.

Alcune tra le tendenze diffuse (EU Digital Agenda, Marzo 2010, 2020 Vision - Report of the Teaching and Learning in 2020 Review Group) rivelano che:

I modelli pedagogici, costruttivista e sociocostruttivista, includono le ICT come strumenti per potenziare la didattica tradizionale che privilegi un approccio attivo, compiti aperti che mirino alla riflessione sul processo ed alla personalizzazione dei percorsi di apprendimento.

Un ulteriore concetto ormai ampiamente condiviso, anche se ancora poco sperimentato realmente, riguarda il ruolo dell'insegnante che si configura come il punto chiave nel processo di trasformazione delle azioni di apprendimento.

La presenza sempre più diffusa e naturalizzata nella scuola da qui a dieci anni delle tecnologie renderà necessario all'insegnante sviluppare e mettere in campo competenze oggi ancora timidamente espresse.

Gli spazi dell'apprendimento a livello strutturale probabilmente resteranno immutati, ma la differenziazione dei modelli di apprendimento sarà orientata prevalentemente alla collaborazione tra studenti e alla personalizzazione dei contenuti/percorsi sia per il modello classe tradizionale che per modelli diversi da questa con il supporto delle ICT (es. classe diffusa).

I vincoli strutturali sono stati superati in questi anni dall'estensione dello spazio classe con ambienti di apprendimento virtuale (VLE) e sistemi di gestione dei contenuti, LMS (Learning Management System), a cui si sono associati strumenti del Web 2.0. Sul fronte contenuti didattici digitali si rileva la produzione di contenuti autoprodotti dall'utente che potrebbe restare la tendenza più diffusa se si trovasse standard descrittivi adeguati.

La grande diffusione delle lavagne Interattive Multimediali e di superfici interattive in generale avvierà l'ampliamento del numero di device tecnologici (tablet, netbook, ebook, risponditori...) che orienteranno l'attività didattica sempre più verso la collaborazione. La valorizzazione dell'apprendimento informale sarà un ulteriore fattore chiave.

In questa direzione l'uso di giochi, ambienti immersivi e augmented reality richiederà ulteriori approfondimenti di ricerca per far sì che questi vengano considerati come potenziali scenari di apprendimento.

Gli esiti di alcuni progetti in paesi europei ed extraeuropei hanno rivelato che la formazione degli insegnanti sia metodologica che tecnologica rivela l'estrema importanza della qualità della stessa e della necessità di identificare nuovi modelli di formazione continua adeguati alle esigenze della popolazione insegnante (OECD - Education at a glance).

La presenza diffusa delle nuove tecnologie sia in forma di strumenti (risponditori..etc) che in forma di applicazioni web 2.0 (wiki, blog, contenuti digitali o altro) consente di attivare processi di valutazione degli apprendimenti e di identificare le preferenze degli studenti. L'uso di questi strumenti probabilmente modificherà la valutazione formativa, mentre la valutazione sommativa manterrà un approccio basato sulla misurazione degli apprendimenti a partire da prove oggettive di valutazione (es. OCSE-PISA e INVALSI) Un ultimo elemento chiave da non sottovalutare è il ruolo dei genitori sempre più coinvolti e partecipi nel processo di crescita e formazione dei figli.

Questi ultimi si mostrano favorevoli all'adozione di nuovi strumenti. L'azione **Cl@ssi 2.0** intende offrire la possibilità di verificare come e quanto, attraverso l'utilizzo costante e diffuso delle tecnologie nella pratica didattica quotidiana, l'ambiente di apprendimento possa essere trasformato. La logica del progetto tende a valorizzare l'attuazione di più modelli di innovazione che possano generare un contagio nel territorio anche tra quelle scuole che non partecipano all'iniziativa.

In quest'ottica si auspica che si realizzi una casistica eterogenea di modelli di miglioramento nell'ottica dell'autonomia scolastica.

In tal senso il processo di miglioramento che il progetto vuole promuovere comprende più livelli, dall'aspetto organizzativo a quello aspetto didattico nella gamma di azioni del processo insegnamento/apprendimento che, a partire dall'analisi dei bisogni della scuola, prevedano l'integrazione delle tecnologie (sia in termini strumentali che metodologici).

Il focus non ruota attorno alla tecnologia in senso stretto, ma alle dinamiche di innovazione che può innescare.

da: <http://www.scuola-digitale.it/classi2.0/>

da: http://www.innovascuola.gov.it/opencm ... content/Mappa_scuola.html

Classi e scuole 2.0 Recenti iniziative del Ministero dell'Istruzione hanno attirato l'attenzione sulla realizzazione di modelli ed ambienti di apprendimento che, anche con l'impiego delle tecnologie, trasformino le modalità di insegnamento e apprendimento, intercettando competenze ormai diffuse presso bambini e adolescenti e saperi sempre più richiesti dal mondo della ricerca e del lavoro.

E' tutto quel mondo che viene definito classe 2.0 che nelle intenzioni del Ministero (e anche di InnovaScuola) mira a realizzare esperienze in singole classi per preparare la scuola del domani. A scuola nel 2050

Ma come pensare la scuola nel 2025 o nel 2050? Problema non semplice se si considera che qualsiasi tipo di trasformazione in ambito di saperi e nuovi media tocca anche, e necessariamente, aspetti più istituzionali di organizzazione: tempo scuola, orari docenti, strutturazione dell'attività didattica.

Gli scenari di sistema e di scelta allo stato attuale toccano in maniera realistica i due ambiti su cui è possibile intervenire oggi, modalità di apprendimento e tecnologie. Il terzo, quello dell'organizzazione strutturale, è stato isolato come variabile perché porta con sé numerose implicazioni di difficile risoluzione a breve termine.

Anche se è evidente che, per esempio, una diversa strutturazione del tempo classe o della composizione del gruppo classe, potrebbe aiutare a realizzare attività didattiche quotidiane e a trasformare le pratiche di apprendimento in maniera significativa. Non c'è una sola strada per la scuola di domani In questo senso, un'analisi completa e riassuntiva della problematica (in lingua inglese) è quella offerta dal sito che ha come slogan Non c'è una sola strada per la scuola di domani.

Al suo interno, oltre a suggerire strade e prospettive per costruire la scuola che verrà, c'è una proposta di sistema ottima come riferimento, che coinvolge tutti gli ambiti della scuola: l'organizzazione: l'amministrazione, la dirigenza, il supporto tecnologico, le azioni di potenziamento; le risorse umane: insegnanti, comunità, genitori, amministratori, decisori politici, tecnologi, studenti; le risorse didattiche: comunicazione, collaborazione, contenuti, valutazione interna ed esterna, creatività.

Una mappa molto chiara (che trovate qui in allegato), identifica questa scuola 2.0 come una rete cittadina in cui tutte le risorse qui elencate si interfacciano tra di loro anche attraverso il coinvolgimento della comunità e dei suoi servizi on line e non.

da: http://www.innovascuola.gov.it/opencm ... content/Mappa_scuola.html