



Ministero della Istruzione dell'Università e della Ricerca

Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio

Ufficio Scolastico Provinciale di Frosinone

Scuola Secondaria di I grado "Aldo Moro" di Frosinone

GAME OVER

Riprova

PROGETTO CL@SSI 2.0

Sommario

FASE 1 – DALLA DOMANDA ALL’IDEA	3
COS’È IL WEB 2.0?	3
NATIVI - IMMIGRATI SCAMBI POSSIBILI	3
IL GIOCO - L’ERRORE	4
SCUOLA E DEMOCRAZIA.....	5
SENZA PARETI.....	6
FASE 2 – CORNICE DI PROGETTO	7
Analisi del contesto “tecnologico”	7
Analisi della situazione di partenza dal punto di vista didattico-disciplinare.....	8
Analisi della situazione di partenza dal punto di vista delle risorse tecnologiche	8
FASE 3 – IL PROGETTO (generale per il triennio).....	9
FOCUS PER CL@SSE 2.0:.....	9
FINALITA’ GENERALI:	9
COMPETENZE:	9
COMPETENZE “DIGITALI”	9
ABILITÀ e CONOSCENZE:	10
PROPOSTE SPECIFICHE PER LA CLASSE	11
SOLUZIONI TECNICHE IPOTIZZATE (PRIMO ANNO).....	12
PUNTI DI FORZA:	13
ELEMENTI DI CRITICITÀ:	13
PROGETTAZIONE anno 2009/2010.....	14

FASE 1 – DALLA DOMANDA ALL'IDEA

Qual è la domanda di partenza?

- **Come i "nativi digitali" apprendono le competenze digitali? come i "nativi videogiocatori" usano l'errore?**
- **(Come superare la barriera dello spazio "fisico" perennemente carente nella scuola? Come allargare i confini dello spazio e del tempo della comunità che apprende?)**

Perché?

COS'È IL WEB 2.0?

Partecipare al progetto Cl@ssi 2.0 richiede inevitabilmente una ricerca su cosa sia in realtà il 2.0.

Federico Moro (2006) "Il Web 2.0 è la definitiva trasformazione, o forse più propriamente "metamorfosi", dello spazio nella rete, da virtuale a reale. Il termine realtà virtuale utilizzato finora si riferisce alla possibilità di simulare la realtà attraverso tecnologia e sistemi informatici. Il passaggio del web da virtuale a reale di oggi consiste nella comune accettazione sociale della fruizione del mezzo; non più una simulazione del mondo, ma un elemento reale che vi fa parte.

Questa metamorfosi è resa possibile dai nuovi modelli di condivisione delle informazioni tra gli utenti, dalla modifica simultanea dei contenuti e dallo sviluppo di comunità che non esistono solo all'interno della rete, ma che si mescolano alle comunità fisiche consentendo la nascita di nuove forme di relazione e socialità. Così lo shopping al mercato sotto casa e sul Web sono due strumenti di relazione compatibili che rientrano nello stesso campo sociale senza turbarlo. E i due acquirenti facendo uno discuteranno dell'altro e viceversa. "

Il principio fondamentale di questa nuova forma di Internet è: *il Web come piattaforma*.

Con questa espressione viene inteso il progressivo uso di software on line - quindi non installati sulle macchine chi ne fa uso - i quali a loro volta portano sempre una maggiore presenza continuativa on line degli utenti: questi infatti operano rimanendo connessi e non accedendo alla rete solo per il trasferimento di informazioni.

Il web 2.0 è quindi "fatto" da una serie di strumenti delocalizzati rispetto all'utente, ma di sua "proprietà" gestionale: **Blog, Wikipedia, Youtube, Flickr, Picasa, Facebook, MySpace, Second Life...**

Ma anche da una serie di Web applications che permettono di delocalizzare attività di vario tipo non dovendo per forza "possedere" in locale le applicazioni: **Scrivere documenti, Editare fotografie, Creare presentazioni, Disegnare mappe concettuali, Editare video, Registrare lo schermo, Andare in onda**

NATIVI - IMMIGRATI SCAMBI POSSIBILI

Secondo una sintetica e immediata "definizione" del prof .Maragliano (forum classi 2.0 - Lazio) **"nativo digitale è colui, che, nato dagli anni ottanta in poi, assume**

(anche in modo non attivo) il digitale come componente ineliminabile, addirittura centrale del proprio paesaggio.

Dunque, in che consiste la differenza rispetto al non nativo digitale?

Appunto nella 'normalità' di quella dimensione di vita, cosa che non è per il non nativo, anche se questo non nativo, per esempio, è un drago del computer. Il non nativo è portato a vedere il paesaggio che ha intorno come fisso, il nativo come mobile, e modificabile. **Il problema è come apprende il nativo e come si può intervenire su di lui (anzi con lui) attraverso l'insegnamento"**

È utile confrontare ciò che avviene quando si cerca di imparare una "lingua straniera": se si può si "osserva e copia" l'uso dei nativi; se no si studia. Tuttavia chi apprende una lingua altra, continua a pensare nella sua lingua madre e a "tradurre" in qualche modo passando prima da una sorta di interlingua, adattando differenze e somiglianze con la "grammatica" originaria...

I non nativi digitali per certi versi sono avvantaggiati perché costretti a vivere in una sorta di full immersion nella lingua digitale... eppure non potranno mai uscire dalla situazione di non nativo.

Tuttavia, lo scambio tra "culture" è sempre positivo e permette degli slanci in avanti che favoriscono entrambi (la lingua vive di ciò): il non nativo (non passivo) assorbe, medita ed è portato alla scoperta della "grammatica", ciò può rendere la sua competenza meno immediata, meno "naturale" ma più consapevole (è il docente)..

Il nativo corre il rischio di saper fare bene, molto bene, ma senza riflettere sulle implicazioni (è l'alunno).

Scambi tra nativi e migranti da sempre hanno cambiato (a volte anche in modo doloroso) **il modo di intendere la conoscenza e la vita degli uomini.**

IL GIOCO - L'ERRORE

Osservare come un bambino/ragazzo affronta l'errore in un videogioco: anche se frustrato prova e riprova fino a quando non trova la soluzione, a volte chiede ad un amico di passare l'ostacolo al suo posto, a volte si documenta, non abbandona finché non riesce. Il videogioco di solito gli offre una serie di tentativi (le famose vite), prima di dichiarare il Gameover. Ma anche questa possibilità permette comunque di ricominciare a giocare.

A scuola, no: l'errore e il fallimento sono percepiti come una dichiarazione di "incapacità" che non coinvolge la singola prestazione ma l'intera persona.

Imparare a sbagliare, può essere una delle sfide del progetto Cl@ssi 2.0

"Vale la pena che un bambino impari piangendo quello che può imparare ridendo? (...) Gli errori sono necessari, utili come il pane e spesso anche belli: per esempio, la torre di Pisa" (Rodari, 1964).

Troppo spesso, l'insegnante fa nascere nei bambini la paura di commettere errori e mostrare che non ha capito, e ciò contribuisce a inibire il pensiero riflessivo ed una comprensione autentica dei principi su cui si basa la conoscenza (Fontana, 1966).

"Se un bambino scrive sul suo quaderno "l'ago di Garda" o si corregge l'errore con un segnaibro rosso o blu o si segue l'ardito suggerimento e si scrive la storia e la geografia di questo ago importantissimo segnato anche sulla carta geografica d'Italia. La luna si specchierà sulla punta o sulla cruna? Si pungerà il naso?" (Rodari, 1973).

Forse pochi maestri come Gianni Rodari, hanno saputo mostrare come il proverbio "sbagliando si impara" possa essere sfruttato con efficacia nella scuola, proprio perché gli errori, se vengono colti nel loro lato buffo, possono diventare fonti di apprendimento molto più efficaci e durature di regole imparate semplicemente a memoria. Gli errori sono parte integrante dell'apprendimento perché aiutano coloro che imparano a porsi domande nel tentativo di scoprire come e perché abbiano sbagliato.

"Il maestro non è più colui che trasmette un sapere bell'e confezionato, un boccone al giorno. È un adulto che sta con i ragazzi per esprimere il meglio di se stesso(...). Nessuna gerarchia di materie, ma una materia unica: la realtà, affrontata da tutti i punti di vista, a cominciare dalla realtà prima, la comunità scolastica, lo stare insieme. In una scuola del genere il ragazzo non sta più come un "consumatore" di cultura e di valori, ma come un creatore e produttore, di valori e di cultura" (Rodari, 1973).

SCUOLA E DEMOCRAZIA

La Rete è per sua natura libera e democratica. Pertanto può essere considerata uno strumento ideale per la vocazione della scuola pubblica, eppure una serie di questioni aperte devono diventare obiettivi di riflessione nella stesura di un progetto di innovazione didattica.

L'Effetto Matteo di Francesco Pedrò: "Constatato, dati alla mano, la pervasività delle nuove tecnologie nella vita degli studenti del nuovo millennio, quali sono le problematiche che sorgono da questa situazione inedita fino a non molti anni fa?

Una serie di questioni devono essere affrontate e verificate.

Diversità di genere: L'utilizzo effettuato dalle ragazze in materia di tecnologia è diverso da quello dei ragazzi, ma non si può affermare che le ragazze siano più indietro. Anzi, ci sono prove che ci portano ad affermare che le ragazze hanno molta più propensione e un approccio molto più naturale verso la tecnologia. (*vedi analisi della situazione tecnologica di partenza p. 6*)

(...) Ma al di là dei dati ciò che emerge è l'urgenza di un intervento educativo al riguardo.

Effetto Matteo: Esistono due divari digitali.

Il **primo divario digitale** è relativo all'accesso alle nuove tecnologie. Si considera che ci sia una percentuale compresa tra il 10 ed il 15 per cento di quindicenni che non vi hanno accesso, e che quindi non possono essere definiti studenti del nuovo millennio. Questa è una questione da risolvere dal punto di vista politico. Tale divario è presente in Italia e anche in altri Paesi dell'OCSE.

Esiste poi un **secondo divario digitale** che riguarda invece gli effetti differenziati nell'utilizzo delle tecnologie. Le ricerche ci dicono quanto segue: i ragazzi che dispongono di un capitale socio-culturale importante, perché provengono da famiglie con elevato background culturale, e che hanno a disposizione anche un capitale tecnologico, godono dell'azione combinata del capitale socio-culturale da un lato e del capitale tecnologico dall'altro. Dal punto di vista dell'istruzione i risultati di questi ragazzi sono notevolmente migliori di quelli degli studenti che dispongono di capitale tecnologico, ma sono privi di capitale socio-culturale.

In sintesi, **il capitale tecnologico va a moltiplicare le differenze, ossia il divario tra i diversi profili degli studenti a seconda del loro stato socio-culturale.**"

SENZA PARETI

L'**ipotesi progettuale** , parte dall'intento di avvalersi dell'utilizzo della tecnologia 2.0 sia nello spazio-aula che "altrove" per favorire, nella didattica quotidiana, un'articolata personalizzazione degli apprendimenti e soprattutto restituire all'alunno e al docente il ruolo di "costruttori" e "organizzatori" di conoscenza e relazioni: una comunità-laboratorio di sperimentazione "scientifica". Il progetto traslascia volutamente la questione della riorganizzazione fisica dell'aula (banchi speciali, arredi ad hoc...) per concentrarsi sull'Aula senza pareti che la tecnologia mette a disposizione; nella scelta della tecnologia da acquistare si punta su tecnologia leggera e portatile, che favorisca la delocalizzazione dell'apprendimento.

FASE 2 – CORNICE DI PROGETTO

Analisi del contesto "tecnologico"

Solo 1 alunno non possiede il pc in casa

Solo 1 alunno non possiede la fotocamera digitale

Solo 1 alunno non possiede il telefonino

Solo 1 alunno non possiede un lettore mp3/Ipod

La maggior parte degli alunni usa il PC a casa per un tempo variabile di 1-2 ore (differenza tra maschi e femmine: 4 maschi da 3-4; 4 femmine meno di 1)

Per quanto riguarda l'apprendimento dell'uso del PC, la maggioranza (20/27) dichiara di aver appreso a casa ma 6 femmine contro 2 maschi dichiarano di aver imparato anche a scuola.

Per quanto riguarda l'uso di Internet i maschi si collegano più frequentemente delle femmine (10 maschi contro 5 femmine tutti i giorni); di solito navigano da soli ma le femmine più spesso in compagnia di familiari (6 femmine contro 2 maschi).

Alla domanda "nell'ultimo mese cosa ti è capitato di fare con il pc?", le voci più frequenti sono state *navigare e chattare* (20 e 21 risposte); le femmine hanno scritto, ascoltato musica e video e modificato immagini più dei maschi che invece hanno chattato maggiormente; si nota anche una grande differenza nell'uso della posta elettronica (12 femmine contro 5 maschi, per molte femmine la scoperta della posta elettronica, fatta attraverso la proposta della scuola è diventato un utile mezzo di comunicazione a distanza).

Lo spazio "pubblico" più utilizzato è il profilo di Facebook (11 maschi contro 6 femmine); MSN è usato da 20/27 alunni in modo omogeneo.

Ci sono differenze nella scelta delle console per videogiochi: i maschi ne usano di più e preferiscono la PSP, Play Station e la Wii; le femmine in genere di meno e preferiscono il Nintendo DS.

Le differenze di genere più marcate sono registrate nell'uso del telefonino (oltre il telefonare): le ragazze nella quasi totalità lo usano per inviare sms, ascoltare musica, fare foto e video; i maschi principalmente per inviare sms.

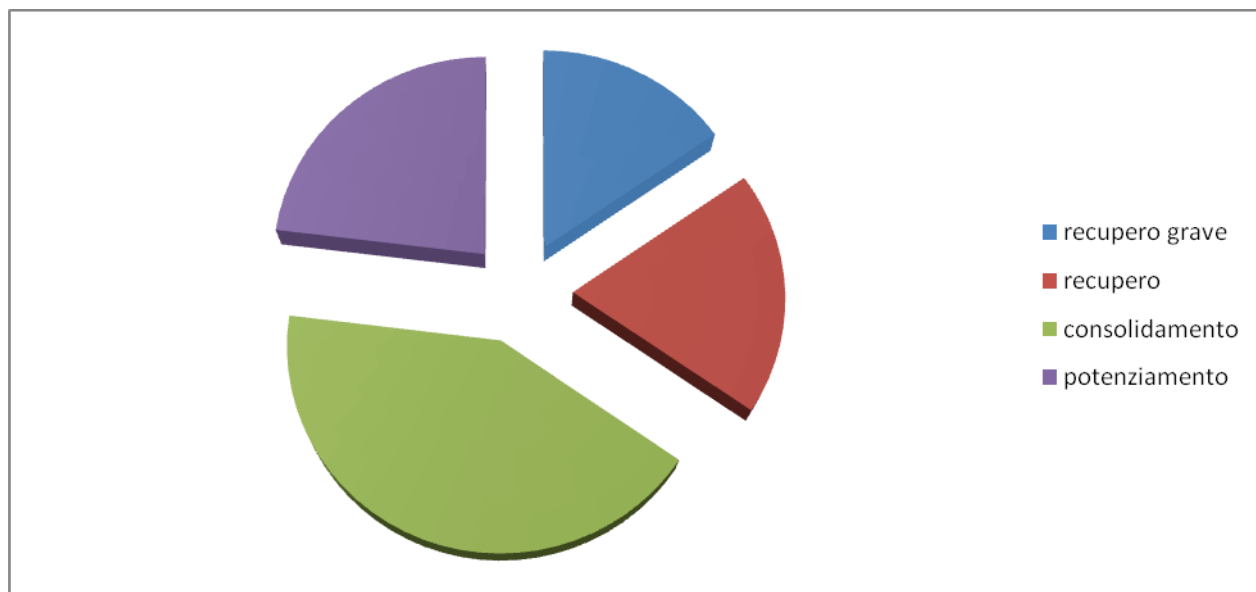
Conclusione: dai dati raccolti e analizzati si possono compiere le seguenti osservazioni:

- Tutti gli alunni vivono in un contesto familiare con una notevole dotazione di strumentazioni tecnologiche
- Non emerge, tuttavia, la consapevolezza delle potenzialità offerte dalle ICT a supporto dell'apprendimento.
- L'aspetto della rete come ambiente di socializzazione (blog, social Network ecc) deve essere sfruttato anche per intraprendere un percorso finalizzato alla condivisione delle risorse (alunni/docenti e alunni/alunni) per favorire un apprendimento collaborativo.

Analisi della situazione di partenza dal punto di vista didattico-disciplinare

Dalle osservazioni sistematiche compiute da ciascun docente, dai risultati delle prove d'ingresso e dall'analisi di tutti gli elementi a disposizione del Consiglio di classe, si può delineare il seguente profilo della classe 1E. La classe è costituita da 27(13 maschi e 14 femmine) alunni con la presenza di 2 alunni ripetenti, 1 alunno con lievi problemi di udito.

Sono presenti diversi livelli di apprendimento, alunni con scarse competenze linguistiche e comunicative e alunni con spiccate capacità logiche e un'apprezzabile motivazione per lo studio.



Il Consiglio di classe ritiene importante coinvolgere le famiglie nella fase progettuale e di rendicontazione del progetto, anche tramite convocazioni del Consiglio di classe aperte a tutti i genitori; verificare la presenza di eventuali risorse, funzionali al progetto, all'interno delle famiglie coinvolte.

Analisi della situazione di partenza dal punto di vista delle risorse tecnologiche

- 📁 LIM
- 📁 Laboratorio informatica
- 📁 Connessione internet in aula
- 📁 Laboratorio musicale
- 📁 Strumenti audio/video

FASE 3 – IL PROGETTO (generale per il triennio)

FOCUS PER CL@SSE 2.0:

Naturalizzare le nuove tecnologie e far acquisire agli alunni la consapevolezza delle potenzialità offerte dalle ICT come strumenti di supporto all'apprendimento.

Il Consiglio di Classe, sottolineando lo spirito del progetto generale Cl@ssi 2.0 stabilisce di **non focalizzare il progetto sulla "realizzazione" di un prodotto finito o di un percorso multidisciplinare**, ma di favorire l'uso della tecnologia in ogni attività quotidiana.

FINALITA' GENERALI:

Creare una comunità educante;
Dilatare tempi e spazi dell'educazione e dell'interazione docenti/discenti;
Imparare sbagliando.

COMPETENZE:

- *Imparare a imparare:* **organizzare il proprio apprendimento** da diverse fonti, prendendo consapevolezza e avvalendosi del proprio stile di apprendimento;
- *Imparare a imparare:* per **errori e tentativi**;
- *Problematizzare*;
- *Progettare:* elaborare progetti per lo sviluppo delle proprie attività, **riflettere sulle strategie** e verificare i risultati raggiunti;
- *Comunicare:* **comprendere e usare linguaggi diversi**;
- *Collaborare e partecipare:* **interagire** in gruppo, proponendo e condividendo ipotesi risolutive;
- *Individuare collegamenti e relazioni:* individuare e rappresentare **collegamenti e relazioni trans**, pluri ed interdisciplinari.

COMPETENZE "DIGITALI"

- Leggere, manipolare e produrre testi ed ipertesti, mappe, grafici , schemi, immagini suoni

Descrittori

formattare e personalizzare un testo
inserire segnalibri e collegamenti ipertestuali
creare ipertesti con editor di testo e/o con software specifici
elaborare i dati con l'uso di formule e funzioni
utilizzare programmi per le costruzioni geometriche

costruire mappe concettuali
realizzare test con programmi specifici
realizzare e personalizzare schemi e grafici
usare programmi di notazione musicale
creare, modificare e manipolare immagini, filmati e suoni

- Ricercare, organizzare ed elaborare informazioni

Descrittori

utilizzare i motori di ricerca per acquisire informazioni
individuare le parole chiave per una ricerca mirata
visualizzare la pagina corrispondente ad un indirizzo
cercare e scegliere le informazioni nelle pagine web
citare le fonti usate
salvare e archiviare le informazioni da Internet

- Comunicare in rete

Descrittori

comporre e inviare messaggi in italiano e in lingua straniera
personalizzare i messaggi
conoscere e rispettare la Netiquette

ABILITÀ e CONOSCENZE:

Tutte quelle programmate in chiave generale e disciplinare, trans/inter/pluri-disciplinare nell'arco del triennio.

PROPOSTE SPECIFICHE PER LA CLASSE

POSTA ELETTRONICA: è il primo passo dell'interazione a distanza, gli alunni e i docenti usano fin dall'inizio del progetto la posta per comunicare, inviare file....

SOCIAL NETWORK: gli alunni e i docenti usano gli strumenti connessi alla registrazione dei profili nei social network, si riflette sulle politiche di privacy

BLOG: gli alunni , i docenti e le famiglie usano un blog di classe per la condivisione delle attività.

FORUM: gli alunni, i docenti e le famiglie usano il forum per creare gruppi di discussione su tematiche particolari.

SITO DELLA SCUOLA: gli alunni e i docenti partecipano attivamente alla gestione del sito della scuola.

PODCAST : l'ascolto, che simuli una trasmissione radiofonica, in classe, a casa con il pc o con un lettore mp4, ipod... di contenuti didattici, di testi, come fiabe, poesie, testi di canzoni dialoghi in lingua straniera stimola la curiosità degli alunni e può aumentarne la motivazione. Per i ragazzi sarà interessante non solo utilizzare i podcast, reperiti in rete, ma anche imparare a produrli.

IPERTESTI - MAPPE - DOCUMENTI : si prevede in parallelo la progettazione e l'organizzazione di ipertesti , mappe e altri documenti che favoriscono la scrittura collaborativa e creativa.

PROGRAMMI SPECIFICI PER LA DIDATTICA

PROVE DI VERIFICA : gli alunni preparano in gruppo o da soli delle prove di verifica da scambiare con i compagni

PIATTAFORMA e-LEARNING la piattaforma per l'e-learning , permette di comunicare in modo sincrono e/o asincrono, scaricare materiali inseriti dai docenti o da loro, svolgere test di verifica.... In questo spazio di lavoro condiviso ogni ragazzo può discutere e gestire i propri errori con gli altri e con i docenti.

SOLUZIONI TECNICHE IPOTIZZATE (PRIMO ANNO)

Per il raggiungimento degli obiettivi previsti dal progetto, il Consiglio di classe ipotizza il seguente assetto dell'aula:

STRUMENTI	OBIETTIVI
• LIM	• Migliorare l'attenzione • Acquisire uno stile comunicativo efficace • Favorire la partecipazione attiva degli alunni • Favorire l'inclusione
• Notebook/netbook per ogni alunno con rack	• Sviluppare, potenziare competenze informatiche • Usare il computer come strumento di apprendimento • Usare le risorse presenti in rete
• Piattaforma/ambiente di apprendimento e - learning	• Allargare l'ambiente di apprendimento • Individualizzare gli interventi, • Sviluppare il senso di responsabilità e l'autonomia • Favorire la condivisione, lo scambio di materiali
• Videoconferenza	• Favorire scambi e condivisione con altre realtà scolastiche
• Software didattici (preferibilmente free)	• Favorire l'apprendimento
• Software per la gestione della classe	• Ampliare le possibilità di interazione all'interno dello spazio "aula" • Semplificare le procedure di condivisione e controllo
• Access point	• Evitare problemi di cablaggio fisso dell'aula
• Memorie flash per ogni alunno (USB)	• Favorire lo scambio e la condivisione di risorse all'interno del gruppo classe
• Stampante laser	• Favorire lo scambio e la condivisione di risorse all'interno del gruppo classe
• Fotocamere e videocamere digitali	• Favorire la documentazione • Produrre materiali

PUNTI DI FORZA:

- Potenziamento stimoli cognitivi in aula
- Valorizzazione dei diversi linguaggi per migliorare la comunicazione
- Riduzione distanza insegnante- alunno
- Personalizzazione apprendimenti
- Riflessione da parte della Scuola del suo ruolo
- Conduzione degli obiettivi, da parte del Consiglio di Classe, in un logica di disponibilità all'innovazione superando preconetti, stereotipi ed abitudini di tipo professionale
- Trasferibilità di metodi e risorse all'intera comunità scolastica
- Economicità e facilità di reperimento delle risorse

ELEMENTI DI CRITICITÀ:

- Connessione ad Internet lenta e bloccata in uscita per l'abbonamento ADSL wireless del Comune
- Rischio di ricezione passiva e non produttiva ed interattiva delle tecnologie
- Scarso uso da parte di alcuni alunni delle tecnologie da casa
- Difficoltà della progettazione della destinazione dei fondi, troppo vincolati all'acquisto di Hardware piuttosto che servizi (come lo spirito del 2.0 richiederebbe).
- Complessità