

Scuola Secondaria di Primo Grado Don Milani – Colombo. Genova

PROGETTO **CL@SSI 2.0**

CRE@TIVI DIGIT@LI

Digit@l n@tives + enseign@nts bricoleurs

S. Fedriani, 1989



Indice

FASE 1 – CONCEPT.....	2
1.A ANALISI DELLA DOMANDA	2
1.B IDEAZIONE.....	2
<i>Primo anno.....</i>	<i>3</i>
<i>Secondo e terzo anno (ipotesi).....</i>	<i>3</i>
FASE 2 – CORNICE DEL PROGETTO.....	4
2.A DEFINIZIONE DELLE FINALITÀ GENERALI E DEGLI OBIETTIVI SPECIFICI.....	4
FASE 3 – PROGETTAZIONE.....	6
3.A MACRO – PROGETTAZIONE.....	6
3.B MICRO – PROGETTAZIONE.....	6
<i>Azioni di partenza (già effettuate o in atto).....</i>	<i>6</i>
<i>Piano di sviluppo.....</i>	<i>6</i>
FASE 4 – VALUTAZIONE DEL PROGETTO.....	12
4.A VALUTAZIONE.....	12
4.B DOCUMENTAZIONE.....	15
ACQUISTI PREVISTI	15

FASE 1 – CONCEPT

1.a Analisi della domanda

Bisogno:

- **Migliorare gli apprendimenti potenziando la costruzione sociale delle competenze chiave di cittadinanza.** Il web 2.0 offre nuove opportunità quanto a interazione, cooperazione e costruzione collettiva di prodotti e significati (blogs, social network, *software* di video *sharing* come You Tube etc etc), da cui derivano la possibilità di potenziare l'interazione, la cooperazione, la co-costruzione di prodotti e significati rispetto alla *mission* della scuola (le "competenze chiave di cittadinanza" delle Indicazioni Nazionali e dell'Unione europea). Per questa ragione, pensiamo sia indispensabile tendere a **naturalizzare a 360° l'uso delle Tecnologie 2.0** nella didattica curricolare. Questo ci permetterà anche di aggiornare i nostri strumenti di lavoro avvicinandoci al mondo dei nativi digitali. Inoltre, l'uso di questi mezzi permetterà loro di esprimersi in maniera più personale e creativa.

Crediamo infatti che le pratiche didattiche non si avvalgano sufficientemente dei mezzi multimediali a disposizione dei preadolescenti. Come fare in modo che in Italia, come in altri paesi, il computer sia a servizio dell'apprendimento, e non utilizzato a margine per lavori scolastici e considerato l'intruso dannoso nella vita dei giovani? Vogliamo portare i ragazzi (e le famiglie) a una maggiore consapevolezza degli strumenti e delle loro potenzialità al fine di sviluppare, oltre il "sapere" e il "saper fare", anche il "saper essere".

Le prove italiane OCSE-PISA mostrano una conoscenza scolastica e rigida dei contenuti disciplinari e una bassa capacità di applicazione ad altri contesti. Come migliorare questa situazione? Come portare anche i ragazzi italiani alla competitività internazionale? Come permettere loro di affrontare con più strumenti la società del futuro? Riteniamo queste le aree della nostra ricerca-azione entro le quali indagare attraverso la sperimentazione di nuovi approcci basati su un uso più diffuso delle TIC in classe.

1.b Ideazione

In considerazione di queste premesse, intendiamo sviluppare i seguenti punti:

- a) naturalizzazione delle TIC 2.0 nella didattica disciplinare e interdisciplinare
- b) uso delle TIC 2.0 nei processi di valutazione e auto-valutazione (registro elettronico comune, scambio e analisi dei materiali didattici in piattaforma, uso del forum di discussione, uso di blog come diario di bordo e come spazio di negoziazione con la classe)
- c) uso delle TIC 2.0 nella gestione della classe (comunicazione e condivisione di documenti e materiali, anche con le famiglie)
- d) uso delle TIC 2.0 in percorsi di individualizzazione, sostegno, recupero (supporto al lavoro individuale, anche a casa)
- e) qualificazione degli apprendimenti in termini di contenuti e di competenze
- f) valorizzazione delle competenze dei nativi digitali
- g) uso delle TIC 2.0 per stimolare la professionalità e la creatività del gruppo docente
- h) valorizzazione delle inclinazioni, delle capacità di espressione e della creatività del singolo e del gruppo

Scansione temporale

Primo anno

- ◆ analisi dello scenario: situazione di partenza e potenzialità/problematicità degli attori del progetto (docenti, alunni, genitori);
- ◆ Presentazione delle linee progettuali ai genitori e condivisione delle idee di percorso con gli alunni /alunne;
- ◆ acquisto delle prime strumentazioni;
- ◆ primi interventi di naturalizzazione delle TIC nelle pratiche quotidiane disciplinari partendo dall'esistente nella nostra realtà scolastica e professionale (curriculum comune, piano di competenze in uscita, attività trasversali alle discipline, verifiche comuni ...);
- ◆ documentazione digitale delle attività in ingresso (ad opera anche degli alunni) e delle prime unità di apprendimento comuni (docenti);
- ◆ utilizzo di strumenti "google" e *open - source* per le attività di comunicazione e condivisione;
- ◆ primo approccio agli strumenti tecnologici per capirne potenzialità e problematiche;
- ◆ realizzazione della struttura e dei primi materiali per l'e-portfolio.
- ◆ riflessione sulla classe come "spazio fisico di apprendimento", anche attraverso il web 2.0, al fine di creare un nuovo ambiente con le nuove strumentazioni.

NB: Per il primo anno, vogliamo sviluppare attività semplici con strumentazioni semplici; dobbiamo tutti imparare un nuovo modo di "essere" a scuola e non vogliamo che si creino ansie nel gruppo docente né tra alunni e genitori. Dobbiamo anche monitorare le reazioni, il contesto e lo sviluppo dell'uso delle tecnologie web 2.0, e della Rete, anche sul piano nazionale e internazionale. Non ci sembra giusto lanciarsi su idee troppo difficili da realizzare, né su idee troppo specifiche; dobbiamo, crediamo, darci un momento di adattamento per avere idee più chiare in futuro.

Secondo e terzo anno (ipotesi)

- ◆ Realizzazione di un nuovo ambiente-classe;
- ◆ Uso efficace della LIM;
- ◆ Uso sistematico dei *netbook* nelle pratiche quasi quotidiane;
- ◆ Realizzazione di scambi internazionali;
- ◆ Realizzazione di prodotti originali artistici da parte degli alunni con tecnologie (approfondimenti sotto forma di materiali multimediali), che abbiano una ricaduta didattica anche sul resto della scuola;
- ◆ Utilizzo di una piattaforma in uso agli alunni;
- ◆ Realizzazione di prodotti specifici relativi alle aree laboratoriali (documentazione, rielaborazione e analisi delle attività svolte, sviluppo di abilità metacognitive scaturite dalle visioni delle video-riprese, condivisione delle esperienze documentate e discussione)
- ◆ Completamento dell'e-portfolio in ottica di responsabilizzazione e orientamento, lasciando spazio alla libertà di espressione e alla creatività dell'alunno.

FASE 2 – CORNICE DEL PROGETTO

2.a Definizione delle finalità generali e degli obiettivi specifici

Finalità generali	Migliorare gli apprendimenti potenziando la costruzione sociale delle competenze chiave di cittadinanza.
Obiettivi specifici	<ul style="list-style-type: none">- naturalizzazione delle TIC 2.0 nella didattica disciplinare e interdisciplinare- uso delle TIC 2.0 nei processi di valutazione e auto-valutazione- uso delle TIC 2.0 nella gestione della classe (comunicazione e condivisione di documenti e materiali, anche con le famiglie)- uso delle TIC 2.0 in percorsi di individualizzazione, sostegno, recupero (supporto al lavoro individuale, anche a casa)- qualificazione degli apprendimenti in termini di contenuti e di competenze- valorizzazione delle competenze dei nativi digitali- uso delle TIC 2.0 per stimolare la professionalità e la creatività del gruppo docente- valorizzazione delle inclinazioni, delle capacità di espressione e della creatività del singolo e del gruppo
Metodologia	<p>Con la presenza di certi strumenti in classe, sarà molto più facile attivare più frequentemente di quanto già non si faccia ora, nel nostro contesto scolastico, metodi operativi quale il <i>learning by doing</i> e il <i>problem solving</i> (in particolare attraverso la realizzazioni di <i>task</i> e di prodotti finali legati all'e-portfolio).</p> <p>Svilupperemo la scrittura collaborativa tramite l'uso del PC e della Rete (blog, <i>software</i> per la creazione di mappe concettuali, sito e piattaforma di condivisione).</p> <p>La didattica metacognitiva sarà attivata soprattutto nella fase di autovalutazione dei prodotti finali basati sulla documentazione realizzata dagli stessi alunni.</p>
Ruolo della tecnologia	<p>L'approccio nei confronti della tecnologia dei <i>digital native</i> è "naturale": i giovani si esprimono in maniera più immediata e motivata attraverso questo mezzo, sia esso video - scrittura e produzione di materiali audio-video. Le immagini, la navigazione in Rete, la connettività costante, sono un modo per loro naturale di esprimersi.</p> <p>Questo permetterà di puntare molto di più sul lavoro collaborativo nell'ottica del web 2.0 (socio-costruttivismo). Il lavoro potrà essere rilanciato e prolungato nel lavoro domestico attraverso Internet: nel caso fosse necessario, i compiti potranno essere svolti anche collaborativamente.</p> <p>Inoltre, ciò che sarà realizzato potrà essere facilmente pubblicato sulla Rete, visto dai compagni e dalle famiglie, dai compagni di scuola, innescando una motivazione maggiore nel lavoro individuale. I contenuti digitali sono più motivanti (uso delle immagini, interazione degli utenti) e facilitano la memorizzazione.</p>

2.b Definizione delle risorse

Azioni principali	Progettazione generale Acquisto dei materiali Realizzazione di attività in classe e all'interno dei laboratori Comunicazione con MIUR e ANSAS Comunicazione con le famiglie (sito, blog) Documentazione scritta e digitale Valutazione e monitoraggio
Attori	Tutto il consiglio parteciperà al progetto. Anche gli alunni acquisiranno, a seconda delle risposte, una sempre maggiore autonomia e responsabilità. Potranno gestire i loro prodotti attraverso un sito, un blog e intervenire in un ambiente piattaforma, oltre il loro e-portfolio. Le famiglie saranno chiamate a collaborare in modalità da definirsi.
Azioni specifiche	Progettazione generale: Lupi - Ghezzi Comunicazione con MIUR e ANSAS: Lupi Documentazione sul sito Edulab: Ghezzi Realizzazione di attività in classe e all'interno dei laboratori: tutto il consiglio (docenti delle discipline e responsabili di laboratorio) Acquisto dei materiali: Lupi - Maccarone Gestione dei materiali: Donadio - Maccarone Integrazione disabili: Donadio Comunicazione con le famiglie (sito, blog): Ghezzi - Baglini - Casarino - Lupi Ricerca informazioni nel panorama internazionale: Baglini - Lupi Gestione dei prodotti finali: Cipolli - Terminiello - Barbero Documentazione scritta e digitale: Poggi - Barbero - Terminiello Valutazione: Dondero

FASE 3 – PROGETTAZIONE

3.a Macro – progettazione

Contenuti	Contenuti disciplinari e interdisciplinari
Tempi	3 anni: primo anno di “avvio” e familiarizzazione, secondo anno di sviluppo, terzo anno come il più produttivo
Elementi di criticità	Difficoltà tecniche nell’utilizzo delle apparecchiature Bisogno di adattamento alle nuove modalità didattiche Metodologia del progetto non ancora chiara, anche noi impareremo facendo. Integrazione degli “meno digitali”, dei disabili, degli allievi privi di mezzi. Reazioni imprevedibili degli alunni
Fattori di possibile successo	Entusiasmo di tutti i partecipanti Buona coesione del consiglio di classe Scuola sperimentale con metodologia già fondata su una didattica dell’azione e del coinvolgimento Concetto di “sfida” nei confronti del nuovo Certezza dei risultati positivi nell’apprendimento con le TIC Desiderio di tutti di esprimersi, di essere creativi, di “uscire dai soliti schemi”

3.b Micro – progettazione

Azioni di partenza (già effettuate o in atto)

- ◆ Somministrazione di un questionario agli alunni
- ◆ Somministrazione di un questionario ai genitori
- ◆ Presentazione delle idee di progetto ai genitori e prima definizione di nuove modalità di comunicazione con creazione di una *mailing list*, del sito della classe (<http://sites.google.com/site/classe20genova/>), di blog disciplinari
- ◆ Documentazione sull’apprendimento con le tecnologie
- ◆ Discussione all’interno della piattaforma di condivisione della scuola, ed elaborazione in modalità asincrona e in presenza in riunioni a piccoli gruppi della struttura del progetto. Uso di strumenti *open-source* per l’organizzazione degli incontri come Doodle.
- ◆ Documentazione video di alcune attività trasversali legate all’accoglienza e che hanno coinvolto le aree espressivo - motoria e delle scienze sociali (storia, educazione alla cittadinanza, geografia).
- ◆ Documentazione sulle tecnologie a disposizione (via Internet e al salone ABCD)
- ◆ Riflessione sullo spazio di apprendimento

Piano di sviluppo

Area generale

Individuazione degli assi specifici del nostro “Progetto Scuola Laboratorio” per realizzare questi obiettivi anche attraverso le tecnologie più recenti.

Progetto Scuola Laboratorio Don Milani, D.M. 10 marzo 2006.	Sperimentazione Cl@ssi2.0
Ottimizzazione dei percorsi didattici in grado di trasformare le competenze in conoscenze spendibili, approfondendo la relazione tra discipline, “oggetti formativi”, competenze trasversali di <i>problem solving</i> anche secondo le esigenze emerse dal Progetto OCSE - PISA (Piano pedagogico – didattico)	Valorizzazione delle aree didattiche definite all'interno del <i>Curricolo comune</i> nell'ottica della nostra Scuola-Laboratorio mediante l'utilizzo dei linguaggi digitali per rafforzare l'azione di rigierarchizzazione dei saperi e dei linguaggi.
Individuazione e messa a punto di modelli organizzativi funzionali alla gestione dei contesti di apprendimento flessibili, centrati sulla personalizzazione dei curricula e sullo sviluppo delle competenze (Piano organizzativo)	Utilizzazione dell'aula come laboratorio che si sviluppa non solo attraverso la gestione di uno spazio fisico ma anche con l'articolazione flessibile dei gruppi di lavoro: singolo, piccolo gruppo, gruppo allargato). Sarà potenziata l'organizzazione del <i>Setting</i> d'aula flessibile che terrà conto anche della tecnologia usata in determinate attività didattiche (platea, ferro di cavallo, lavoro di gruppo, <i>circle time</i> - in cerchio seduti su una sedia, in cerchio seduti a terra, tavoli paralleli, tavolata senza capotavola).
Sviluppo della ricerca-azione in collaborazione con l'Istituto di Tecnologie Didattiche. Diffusione tramite pubblicazioni, conferenze in sede (LabTD) e convegni (piano di sviluppo professionale)	Sviluppo della ricerca-azione con focus sull'uso delle TIC nella didattica. Diffusione delle esperienze tramite pubblicazioni, conferenze in sede (LabTD) e convegni.
Autovalutazione, valutazione, monitoraggio (piano della valutazione)	<ul style="list-style-type: none">◆ Realizzazione di e- portfolio di classe e personali. Idee – guida (dal POF 2009 – 2010, p. 8):<ul style="list-style-type: none">- l'enfasi è posta sulla costruzione della conoscenza piuttosto che sulla sua riproduzione- si evitano eccessive semplificazioni rappresentando la naturale complessità del mondo reale- si presentano compiti autentici- si offrono ambienti assunti dal mondo reale, basati su casi piuttosto che sequenze istruttive- si offrono rappresentazioni molteplici della realtà- si incentivano pratiche riflessive- si favorisce la negoziazione◆ Valutazione qualitativa di:<ul style="list-style-type: none">- prodotti realizzati

	<ul style="list-style-type: none"> - modalità di partecipazione degli alunni alle attività del progetto. - conoscenze e abilità realizzati con l'uso delle tecnologie e dei software proposti <p>Si integreranno i dati raccolti dagli insegnanti con altri provenienti da questionari rivolti ai genitori</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Valutazione quantitativa: <ul style="list-style-type: none"> - quantificazione dell'uso reale delle tecnologie in classe attraverso report settimanali a cura degli alunni. - descrizione dei processi e interpretazione dei dati
--	---

Aree disciplinare

Ogni docente affronta le sue discipline anche attraverso attività maggiormente centrate sulle TIC.

<i>Aree disciplinari</i>	<i>Sperimentazione Cl@ssi2.0</i>
Lingue: Italiano - Francese - Inglese	<ul style="list-style-type: none"> ◆ uso di documenti autentici on-line ◆ scambi anche con video-conferenza ◆ scrittura collaborativa con il pc ◆ uso di blog ◆ Autobiografia con strumenti multimediali ◆ Esercizi multimediali: riconoscimento di parole, formazione di parole, cruciverba, tiro a segno con le parole, formazione delle parole ed abbinamento con disegni ◆ Esercizi di lettura e scrittura in ambiente multimediale: <i>cloze</i> con animazione, uso di dizionari elettronici monolingui, bilingui o specializzati ◆ scrittura di lettere di posta elettronica (e - mail) e lettura di messaggi di altri alunni ◆ esplorazione di diverse tematiche attraverso collegamenti con siti Internazionali di particolare interesse ◆ sperimentazione del CLIL per le lingue straniere con materiali presenti in Rete e nei <i>software</i> della LIM (e prodotti da docenti stranieri) ◆ <i>software</i> specifici per l'espressione e la presa di decisione on-line (tipo Coffee) ◆ registrazione e videoregistrazione delle attività ◆ realizzazione di approfondimenti in modalità collaborativa attraverso la Rete
Storia e geografia	<ul style="list-style-type: none"> ◆ uso di Google Earth e Google Maps per lo studio dei territori e degli ambienti ◆ uso di software e condivisione di materiali specifici per approcci conoscitivi e concettuali (carte tematiche, mappe e carte storiche...) ◆ ricerca di materiali e documenti in rete e loro utilizzo ◆ uso di software specifici di tipo collaborativo ◆ per la condivisione e discussione di problematiche ◆ per la costruzione di mappe concettuali

	<ul style="list-style-type: none"> ◆ per la costruzione di percorsi metacognitivi ◆ per la realizzazione di prodotti, materiali ed elaborati ◆ sperimentazione del CLIL per le lingue straniere con materiali presenti in Rete e nei <i>software</i> della LIM (e prodotti dai docenti stranieri) ◆ <i>software</i> specifici per l'espressione e la presa di decisione on-line (tipo Coffee) ◆ Uso di <i>software</i> per la creazione di mappe concettuali
Scienze Matematiche, Tecnologia	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Produzione di elaborati cartacei e digitali con l'apporto delle competenze degli insegnanti di Matematica e Tecnologia in compresenza, principalmente nello studio della Geometria. ◆ Utilizzo del foglio di calcolo per: <ul style="list-style-type: none"> ◆ inserimento ed elaborazione dati; ◆ costruzione e analisi di grafici; ◆ uso delle principali funzioni del programma applicativo. ◆ Approccio allo studio della Matematica mediante Alnuset, un sistema multi-ambiente dinamico e interattivo. ◆ Scelta e analisi di un percorso interdisciplinare legato alla vita quotidiana degli alunni; raccolta materiali (analisi e produzione mappe, fotografie, testi) anche con l'aiuto di servizi di cartografia digitale on line (Google-Map, Map-Live); elaborazione di un prodotto finale digitale (KompoZer, Picasa3). ◆ Documentazione integrativa al libro di testo per approfondimenti di natura scientifica (filmati, documentari, schede di lavoro). ◆ <i>Software</i> specifici per l'espressione e la presa di decisione on-line (tipo Coffee) ◆ Uso di <i>software</i> per la creazione di mappe concettuali
Scienze Motorie	<ul style="list-style-type: none"> ◆ video analisi dei gesti motori e del linguaggio non verbale ◆ elaborazione schemi di gioco nelle discipline sportive ◆ utilizzo di <i>software</i> per l'organizzazione dei giochi sportivi
Arte	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Fotografia digitale: ◆ tecniche di ripresa ◆ conoscenza ed uso delle caratteristiche di base di alcuni programmi specifici (photoshop elements / Picasa) ◆ Leggere l'opera d'arte attraverso l'interpretazione grafico-pittorica data dal linguaggio informatico (uso di software specifici) ◆ Computer nell'arte: la <i>Web art</i> ◆ Imparare ad utilizzare <i>power point</i> come mezzo di progettazione e/o documentazione e/o verifica di un percorso didattico (per esempio unità didattiche di educazione al patrimonio / laboratorio espressivo) ◆ Progettazione e creazione di un film/cartone di animazione (uso di <i>software</i> specifico)
Musica	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Esercizi multimediali e on-line: giochi sonori, lettura e

	<p>riproduzione vocale strumentale, suono immagine, suono parola etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Uso di <i>software</i> per la scrittura musicale ◆ Ricerca di materiali e documenti in rete e loro utilizzo ◆ Uso di <i>software</i> di tipo collaborativo per l'elaborazione dei materiali e dei percorsi ◆ Uso di software specifici <ul style="list-style-type: none"> ◆ per la registrazione, ◆ il montaggio, la manipolazione e la conversione dei materiali audio e video
Integrazione disabili	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Uso delle tecnologie didattiche per potenziare tutti i canali comunicativi (lavorando su colori, suoni, forme) per migliorare manualità fine (mouse, tasti) e prassie ◆ Uso delle registrazioni audio e video allo scopo di "rivedersi" per migliorare l'autostima, documentare attività e partecipazione, riconoscere e descrivere l'attività svolta, rafforzare l'identità e il senso di appartenenza al gruppo

Area della comunicazione

Progetto Scuola Laboratorio Don Milani, D.M. 10 marzo 2006	Sperimentazione Cl@ssi2.0
Comunicazione tra i docenti (anche su piattaforma Moodle)	<ul style="list-style-type: none">◆ Modalità in asincrono con decisioni dibattute all'interno del forum della piattaforma della scuola Moodle◆ Modalità in sincrono con altri docenti Classi 2.0 in Italia◆ Utilizzo della piattaforma Cl@ssi2.0 per lo sviluppo di confronti e scambi con le altre scuole partecipanti al Progetto sia a livello Regionale che Nazionale
Comunicazione con la famiglia tradizionale (in presenza e attraverso comunicazioni scritte)	<ul style="list-style-type: none">◆ Predisposizione di una <i>mailing list</i>, e al più presto di un sito, per lo sviluppo di una rete di collaborazione utile alla diffusione di messaggi, avvisi, discussioni ...◆ Comunicazione attraverso blog della classe e/o disciplinari, o attraverso una piattaforma dedicata◆ Creazione di una piattaforma di gestione della classe (tipo Moodle) a cura di alunni e docenti

FASE 4 – VALUTAZIONE DEL PROGETTO

4.a Valutazione

Livello di azione valutativa	Dimensioni / Indicatori	Strumenti	Soggetti coinvolti	Tempi
1. Valutazione degli apprendimenti	<u>a. Partecipazione:</u> rilevazione di dati e di elementi validi a definire la qualità della partecipazione degli alunni alle attività previste dal progetto	Osservazione strutturata: diari di bordo, videoriprese, check-list, scale di valutazione, protocolli.	I docenti del consiglio di classe Gli alunni	Fase finale di ciascun anno scolastico su una o più attività scelte a campione
	Restituzione agli alunni di elementi significativi: discussione e negoziazione di significati per individuare fattori problematici e elementi di qualità.	Brainstorming dibattito		
	Autovalutazione degli alunni finalizzata all'individuazione del 'vissuto' rispetto all'uso delle tecnologie, alla facilitazione fornita dalle stesse rispetto alle dinamiche personali e di gruppo all'interno di un percorso formativo	Questionari, interviste a campione o focus group		Fase finale di ciascun anno scolastico
	<u>b. Apprendimenti disciplinari e interdisciplinari</u>	Prove di verifica strutturate relative a procedure e a processi		Fase finale dell'unità di apprendimento

		<p>Compito 'autentico' in situazione reale</p> <p>Osservazione e valutazione di una attività in cooperative learning</p>		<p>Unità di apprendimento significativa individuata dal consiglio di classe nel corso di ciascun anno scolastico</p> <p>Nel corso della realizzazione dell'attività</p>
	<p><u>c. Competenze trasversali/di cittadinanza</u></p>			
2. Valutazione dei processi formativi	<p><u>Il valore aggiunto derivato dall'uso delle tecnologie nella didattica:</u></p> <p><u>Oggetto:</u> una unità di apprendimento disciplinare o interdisciplinare programmata dal consiglio di classe per ogni anno scolastico</p> <p><u>Indicatori:</u> a.uso delle tecnologie di informazione e di comunicazione per l'ampliamento e la rielaborazione delle conoscenze, per la loro presentazione/ rappresentazione.</p> <p>b. costruzione cooperativa della conoscenza (mappe concettuali cooperative, costruzione di percorsi didattici in collaborazione...)</p> <p>c. uso critico delle tecnologie:</p>	<p>Ricerca-azione</p> <p>Raccolta di informazioni con strumenti di tipo quantitativo e qualitativo; analisi e trattamento dei dati, individuazione di coerenze fra progettazione e realizzazione.</p>	I docenti del consiglio di classe	<p>a. al termine del primo anno scolastico</p> <p>b. al termine del secondo anno scolastico</p> <p>c. al termine del terzo anno</p>

	- lettura della realtà attraverso prospettive diverse; e/o - costruzione sociale di uno sfondo conoscitivo attraverso la collaborazione in rete e la negoziazione di significati			scolastico
3. Autovalutazione: qualità del progetto	<u>Analisi del valore dell'esperienza</u>	<u>Elementi derivati dai livelli 1 e 2</u>	Docenti Alunni	Al termine di ciascun anno scolastico
	<u>Analisi del potenziale espresso dall'esperienza</u>	Confronto fra il complesso degli elementi rilevati ex ante ed ex post	Docenti Alunni Famiglie	Al termine dei tre anni di progetto
	<u>Individuazione del valore percepito dall'utenza, dalle famiglie, dal contesto</u>	Valutazione di tipo 'responsive' con analisi triangolata: questionari e interviste rivolte agli alunni e ai genitori, dibattito in presenza con il gruppo di genitori o con un focus group Elementi acquisiti in modo informale	Alunni Famiglie Personale scolastico	Raccolta dati nel corso dell'anno scolastico, analisi globale al termine di ogni anno scolastico
	<u>Confronti con docenti di altre classi 2.0</u>		Docenti interni ed esterni	Occasionalment e
<u>Confronto con una classe di controllo</u>		Docenti della classe di controllo	Da definirsi	

Nello specifico, ogni docente potrebbe individuare un segmento del suo percorso attuato attraverso le TIC, descriverlo in maniera dettagliata, analizzarlo e valutarne i risultati ottenuti.
Seguirà la lista degli argomenti scelti.

4.b Documentazione

Documentazione scritta e digitale delle azioni/attività svolte. Diario di bordo da parte di docenti coinvolti.

Acquisti previsti

Primo anno, max € 10000 (cifra indicativa)

LIM cleverboard 77" 4/3

Proiettore Hitachi

Casse 2.1

26 Netbook Asus EeePC 1005HA

26 microfoni con cuffie

14 penne USB per docenti

26 penne USB per alunni

LIM trasportabile MIMIO

Trackball facilitatore per alunni in situazioni di disabilità

A seguire:

Videocamera

Webcam Microsoft VX-2000

Da 5 a 8 macchine fotografiche digitali

Cattedra con ruote (o con scomparti)

Armadietto base per stampante con sportelli con chiusura a chiave

Stipetti personali per gli alunni

Anni successivi:

Risponditori per gli alunni

Stampante a colori di alta qualità

Banchi adatti

15 gennaio 2010