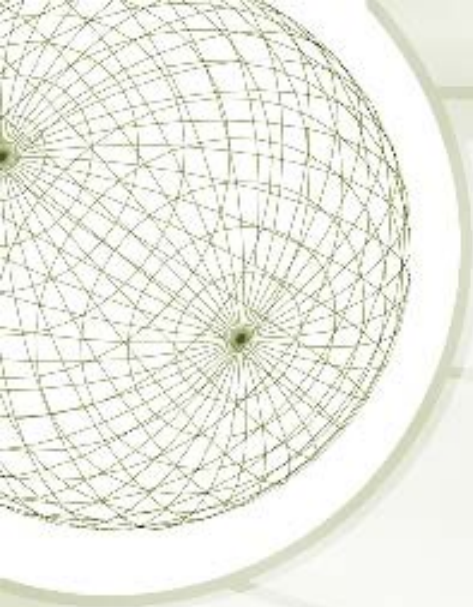


Le esperienze dei docenti CI@ssi2.0



Liceo Scientifico Galilei-Ancona

Laura Ceccacci e Tania Graziosi

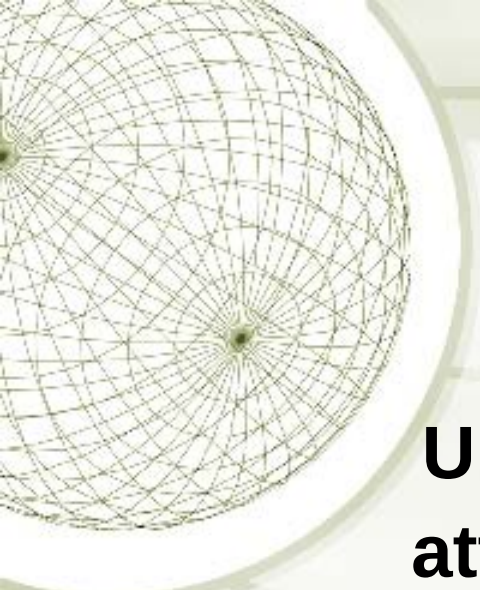


Il liceo scientifico Galilei e l'AZIONE 2.0

dalla Cl@sse 2.0



alla Scuol@ 2.0



Finalità

**Una didattica per competenze
attraverso le nuove tecnologie
nella dimensione 2.0**

=

utilizzare le competenze dei “*digital natives*”
**in modo consapevole ed efficace per
l'apprendimento**
nell'ottica del *life long learning*



Soggetti coinvolti

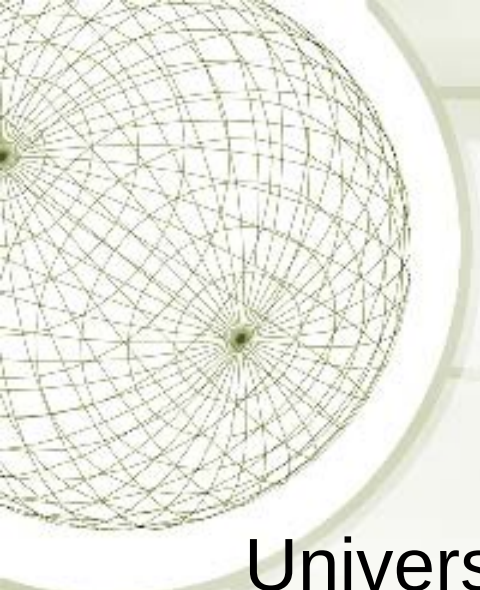
INTERNI

dalla Cl@sse2.0 → alla Scuol@2.0

Studenti di una classe → Studenti dell'Istituto

Consiglio di Classe → Collegio dei docenti

Tutor → Commissione



Soggetti coinvolti

ESTERNI

Università degli studi di Macerata

Ufficio scolastico regionale

Ansas - INDIRE

Regione Marche

Fondazione Cariverona



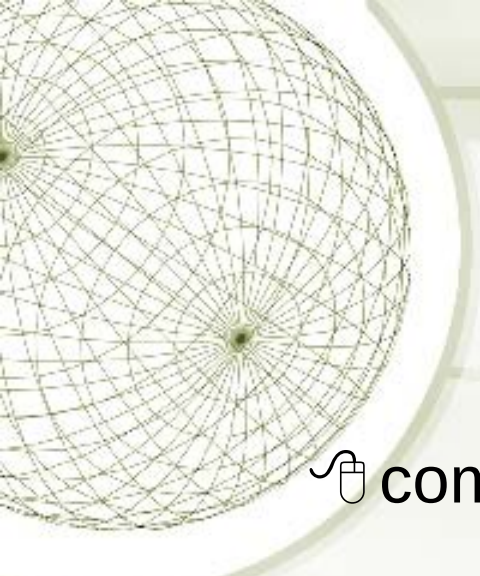
Dalla Cl@sse2.0 alla Scuol@2.0

Progressiva affermazione della

DIMENSIONE DELLA RETE
delle scuole e del territorio



formazione e didattica



Obiettivi

STUDENTI ↔ DOCENTI

- ☞ comunità di apprendimento
- ☞ collaborazione e cooperazione
- ☞ creatività e flessibilità
- ☞ stili cognitivi e apprendimenti informali
- ☞ interdisciplinarietà
- ☞ new technologies
- ☞ progettazione e autovalutazione

dial
 spa
 set

- mod
learnin
scritt
role

problem solving

learning by doing

cooperative learning

scrittura collaborativa

e-learning

role playing

multimedialità

didattica metacognitiva e per mappe concettuali

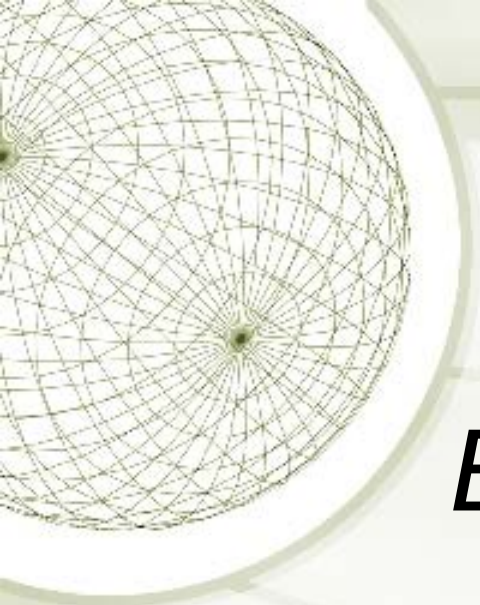
peer-tutoring

documentazione sistematica



Verso la Scuol@2.0

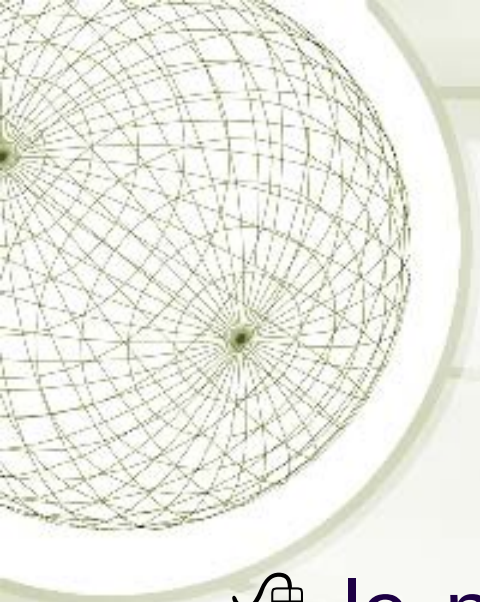
La Scuol@2.0 si orienta verso un modello di comunità di apprendimento che diffonde saperi e sviluppa competenze in ambienti progettati per la condivisione



È la giusta direzione?

*Quali le **criticità**?*

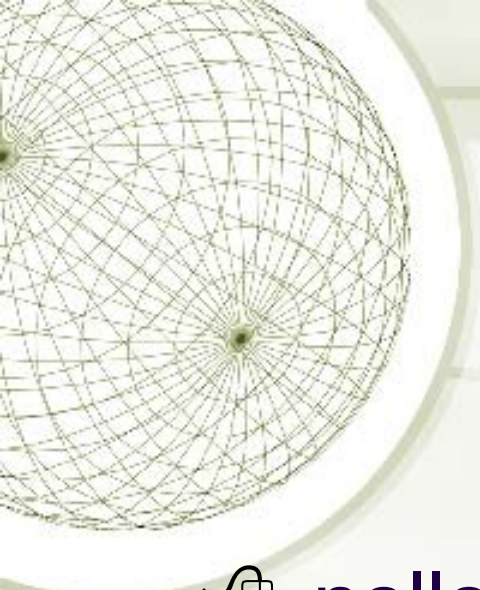
*Quali le **positività**?*



Criticità

Studenti

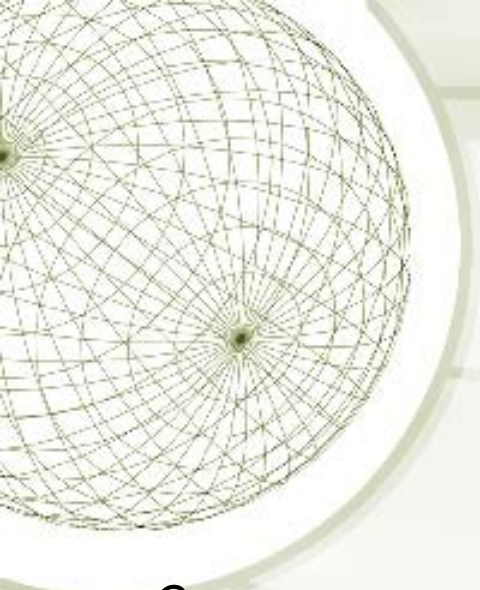
- 🖱 le nuove tecnologie possono essere un distrattore
- 🖱 essere co-produttore di conoscenza richiede un impegno considerevole



Criticità

Studenti

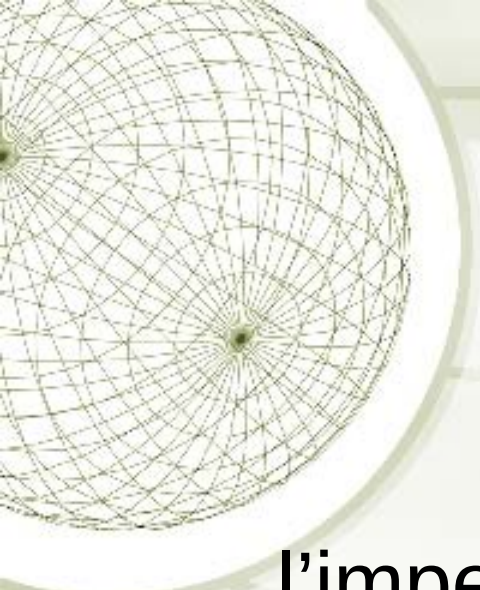
- ☞ nelle dinamiche collaborative a volte la responsabilizzazione individuale viene depotenziata
- ☞ l'attività in autonomia può disorientare studenti poco motivati



Criticità

Insegnanti

- 🖱️ timori sull'efficacia della sperimentazione
- 🖱️ difficoltà di comunicazione dei risultati
- 🖱️ disorientamento di fronte ad una continua evoluzione degli strumenti e degli spazi per la didattica

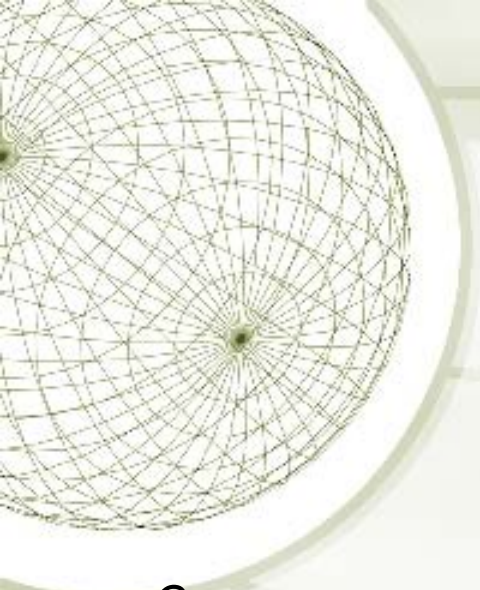


Criticità

Insegnanti

l'impegno dell'insegnante è gravoso:

- ☞ attività di aggiornamento
- ☞ attività di progettazione
- ☞ attività create dalla necessità di monitoraggio di percorsi individualizzati ed eterogenei.



Criticità

Istituto

- ☞ infrastruttura di rete - cablaggio
- ☞ sicurezza
- ☞ manutenzione e aggiornamento



Positività

Riduzione della discrepanza tra l'orizzonte
culturale di riferimento

degli insegnanti:

predominio del **testo**

degli studenti:

integrazione dei **media**

Positività

Gli ambienti digitali consentono

- ☞ una costruzione interattiva della conoscenza
- ☞ trasformano il docente da:

depositario del sapere →

coach
mediatore
supervisore
tutor

per un adeguato sviluppo di competenze

A decorative wireframe sphere is located in the top-left corner of the slide. It consists of a grid of lines forming a sphere, with a small dark dot at its center.

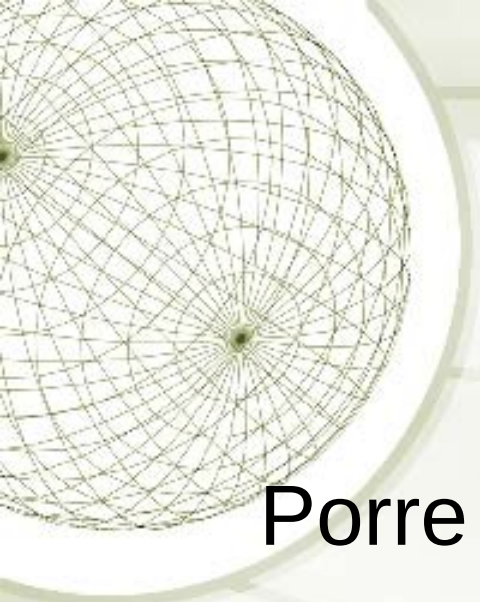
Positività

Giovani sommersi da informazioni
ridondanti e/o contraddittorie

NUOVO RUOLO DEL DOCENTE = SAGGIO DIGITALE

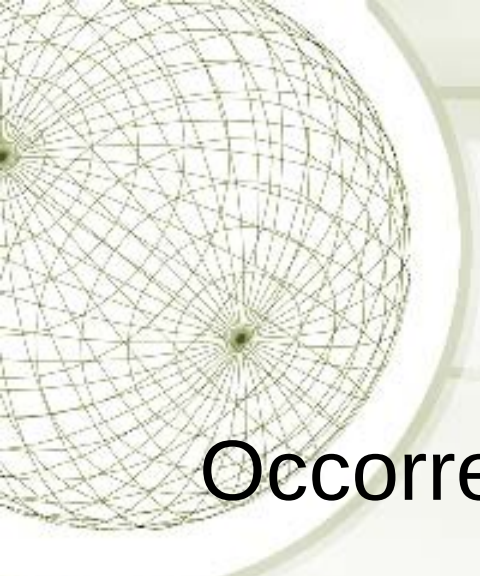


può insegnare allo studente a navigare e
selezionare in modo consapevole



Prospettive

Porre l'attenzione non attorno alla tecnologia in senso stretto, ma alle dinamiche di innovazione che essa può innescare per migliorare i livelli di apprendimento



Prospettive

Occorre:

- ☞ sperimentare
 - ☞ documentare – monitorare
 - ☞ valutare l'efficacia didattica
- per attivare il circuito di miglioramento

DIDATTICA 2.0
NUOVE TECNOLOGIE E LIVELLI DI APPRENDIMENTO
ESPERIENZE, RIFLESSIONI E PROSPETTIVE



16 GENNAIO 2014

24 GENNAIO 2014