

Iniziativa InnovaScuola

Daniele Barca

Consulente Cineca

Ufficio studi e progetti per l'innovazione digitale

Dipartimento per l'innovazione e le tecnologie

Presidenza del Consiglio dei ministri

Un po' di storia...

L'introduzione dell'informatica

Le Tecnologie per l'Informazione e la
comunicazione

I nuovi media: il PC catalizzatore

Oggi...il focus si sposta dalle tecnologie per tornare sugli apprendimenti

Si assiste a:

Scuole e docenti che si sono posti il problema della mediazione didattica **confrontandosi con i linguaggi** di strumenti tecnologici sempre più semplificati e “userfriendly”;

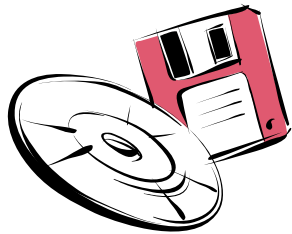
hanno “bypassato” **il problema della “disciplinarietà”** delle tecnologie, utilizzandole per declinare ogni tipo di disciplina e/o percorsi interdisciplinari per ogni età degli studenti;

stanno sperimentando il **passaggio da una didattica laboratoriale ad una di classe**, non solo in termini fisici di utilizzo dei laboratori, ma anche in termini di impostazione della didattica con i nuovi media che cerca di trovare uno spazio nella didattica ordinaria;

utilizzano il PC collegato ad internet ed i suoi terminali (casse, proiettore, lavagne interattive multimediali) come **punto di accesso ad altri media** (musica, TV, radio, registratore, riproduttore, cinema, giornale, ecc.).

- Sulla base delle esperienze maturate è possibile operare un salto di qualità, con un'iniziativa di più ampia portata, per :
 - ❖ offrire le opportunità delle ICT per la didattica ad un numero crescente di scuole di ogni ordine e grado e su tutto il territorio nazionale;
 - ❖ stimolare l'attenzione ai contenuti digitali, fornendo la possibilità a scuole, università e docenti di rendere disponibili i propri prodotti, incoraggiando i fornitori tradizionali a rendere più visibile il proprio know how, stimolando la partecipazione di nuovi partner versati nel contesto multimediale.

L'iniziativa InnovaScuola come sistema



software



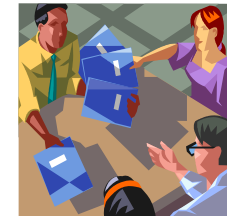
hardware



Contenuti digitali



piattaforma



Altri progetti



wireless



Finanziamenti

- InnovaScuola primaria
- InnovaScuola secondaria di primo grado (scuole delle 8 regioni del Sud)
- InnovaScuola hardware e software
 - I bandi prevedono che ogni scuola (circa 550 in totale) avrà a disposizione
 - 3 (tre) lavagne interattive multimediali complete di sistema di proiezione;
 - 3 (tre) personal computer portatili;
 - corso di addestramento di base all'uso di tali strumenti;
 - software didattico, a codice aperto e proprietario.

(<http://www.innovazionepa.gov.it/dit/>)

Obiettivi dei bandi:

- a. Utilizzare il rinnovato ambiente InnovaScuola con una più marcata connotazione collaborativa
- b. Realizzare percorsi didattici con l'integrazione delle nuove tecnologie
- c. Utilizzare strumenti per realizzare contenuti didattici digitali di vario tipo
- d. Puntare su software open source
- e. Puntare su hardware e connettività innovative (lavagne e wifi)
- f. Realizzare percorsi didattici per l'inclusione

5 punti d'attenzione

Semplificazione

Comunicazione

Condivisione

Produzione

Internet e repository

Il **docente** deve concentrarsi sugli aspetti didattici;
lo **studente** deve usufruire di un ambiente facile da usare, che senta proprio;
la **tecnologia** deve svolgere un ruolo di accompagnamento e non di ostacolo.

In queste tre osservazioni si evince la necessità di una semplicità e intuitività d'uso degli strumenti che l'ambiente mette a disposizione, dall'accesso all'upload e download, dai comandi e dalle funzioni all'interfaccia amichevole. Un ambiente di lavoro didattico in cui non occorra un corso per programmare con i ragazzi e dove **l'unica preoccupazione sia la creazione di materiali e percorsi e non la gestione dell'ambiente stesso**.
Il successo del **blog** nelle didattiche con i nuovi media è dato proprio da questo.

Affiancare gli strumenti per la comunicazione a distanza (chat, forum, messaggistica, videoconferenza) ad un percorso didattico in presenza e in continuità di presenza (quale quello dell'aula), può avere due connotazioni;

una di straordinarietà che può dar vita ad una serie di attività: studenti malati a casa o ospedalizzati, gemellaggi con l'estero, studenti in stage, periodi di vacanza, attività di recupero, sostegno e rinforzo parallele al curriculum del corso.

una all'interno del curriculum del corso, dell'utilizzo quotidiano per aiuto docente-studente, studente-studente, per la restituzione dei compiti, ecc. che può esser favorito solo se gli strumenti di comunicazione sono in tutto e del tutto integrati (anche da un punto di vista di interfaccia) con i materiali di studio proposti dal docente o costruiti in maniera cooperativa.

L'attenzione alla condivisione rappresenta un po' il cuore dell'ambiente.

Utilizzare strumenti di condivisione materiale in forma di rete interna alla classe, ma anche con la possibilità di condividere le scoperte di ognuno nella rete, costituisce la chiave di interazione tra ambiente-aula ed ambiente-virtuale.

Accedere ai materiali del docente, modificabili o non, accanto ai materiali degli studenti, con la possibilità di intervenire in classe, in laboratorio, a casa; con la possibilità di realizzarli da soli o in gruppo. Senza preclusioni per i formati che possono essere testuali ma anche multimediali, fino al video.

Ma anche condividere i link più interessanti della rete e catalogarli in maniera utile alla classe.

Gli strumenti di produzione di contenuti didattici sono la frontiera più nuova e aperta della didattica con i nuovi media. Per cui le tecnologie non sono più solo “nastro trasportatore” ma sostengono il processo di insegnamento/apprendimento in maniera attiva.

Spesso nella dinamica di classe si perde la traccia di quanto fatto. Le tecnologie permettono di realizzare contenuti didattici a misura di classe, di studente, e di farlo con strumenti che in pochi step costruiscono un percorso didattico.

Si pensi ai software open source per mappe, a quelli per le simulazioni, per le webquest, ecc.

Una potenzialità di produzione di contenuti didattici non solo appannaggio del docente, ma anche a disposizione dello studente che, in gruppo o individualmente, può costruire attivamente il proprio percorso di restituzione didattica.

Infine, la possibilità di utilizzare LO creati dall'editoria al fianco dei contenuti didattici creati per la classe e dalla classe;

ma, al tempo stesso, di portare all'attenzione della comunità nazionale i prodotti realizzati in singoli ambiti.

Per far questo va messo a punto un sistema di metadattazione dei materiali che, partendo dalla definizione degli standard sulle esigenze della didattica, permetta anche la creazione di tag personalizzati, per sviluppare una ricerca di oggetti il più possibile coerente con le finalità didattiche.

Puntando, in prospettiva neanche tanto lontana, ad un'ulteriore interazione con la rete e ad un'idea di internet come grande repository.

Grazie dell'attenzione
daniele.barca@alice.it

Le tecnologie migliori sono quelle della cui esistenza
non ci si accorge e che quindi sono invisibili

Donald Norman, *The invisible computer*, Mit press, Boston 1998 (Apogeo Milano 2005)