

SCUOLA 2.0

La sfida della scuola che si innova

Project Work Finale

Docente:

Mariaelena Crescenzi

Genova, 31 gennaio 2015

1	INTRODUZIONE	1
2	PARTE I: ANALISI DELL'ESISTENTE	2
2.1	STRUMENTI DIDATTICI UTILIZZATI	2
2.2	SETTING DELLA CLASSE 2.0	4
2.3	PROGETTAZIONE DELLA DIDATTICA	4
2.3.1	<i>Lezione tipo secondo il modello del comportamentismo.....</i>	5
2.3.2	<i>Partecipazione a concorsi</i>	5
2.3.3	<i>Attività 2.0.....</i>	7
2.4	VALUTAZIONE	8
2.5	COORDINAMENTO DELLA CLASSE 2.0.....	10
2.6	RUOLO DELLA SCUOLA PER LA FORMAZIONE DEGLI INSEGNANTI.....	11
2.6.1	<i>Progetto EIDOS.....</i>	11
2.6.2	<i>Corsi per i docenti</i>	11
2.6.3	<i>Raccolta dei dati</i>	12
3	PARTE II: PROPOSTE DI MIGLIORAMENTO	15
3.1	METODO SOAP.....	15
3.2	SITO PER LE CLASSI 2.0.....	20
3.2.1	<i>Navigazione orizzontale</i>	20
3.2.2	<i>Navigazione verticale.....</i>	21
3.3	PROBLEMI APERTI.....	21
4	CONCLUSIONI E SVILUPPI FUTURI.....	26

1 INTRODUZIONE

L'attività di stage si è svolta presso il liceo scientifico "Leonardo da Vinci" di Pescara, insieme alla collega Giuliana Giorgi.

Lo stage presso la scuola ospitante ha permesso di condividere progetti in cui è stato possibile sperimentare, in un contesto reale, quanto appreso durante il percorso formativo.

Il nostro intento all'interno di una scuola 2.0 è stato sia di supporto ai docenti impegnati nelle classi 2.0 per progettare e gestire le varie conoscenze con l'aiuto delle tecnologie digitali, sia di capire le difficoltà incontrate nel proporre una didattica innovativa, tra i membri del Consiglio di Classe, tra gli studenti e soprattutto tra i genitori.

L'obiettivo finale è stato quello di creare un punto di raccolta di tutto il materiale prodotto nelle varie attività delle classi 2.0 per utilizzarlo e promuoverlo in scenari differenti.

2 PARTE I: ANALISI DELL'ESISTENTE

Il liceo scientifico "Leonardo da Vinci" di Pescara inizia l'avventura delle Cl@ssi 2.0 nell'a.s. 2011-2012 con la classe II i (attuale V i): è, quindi, al quarto anno di attività.

2.1 STRUMENTI DIDATTICI UTILIZZATI

Nelle aule 2.0 convivono strumenti tradizionali e nuove tecnologie: i libri non sono abbandonati, ma affiancati da strumenti multimediali. Tutte le aule della scuola sono dotate di LIM e di un notebook collegato in Internet dedicato al docente. Nessuna aula, però, è dotata di altri dispositivi collegati in rete (tablet, computer, ...).

Sono stati stipulati accordi tra scuola e famiglia che autorizzano gli studenti a portare ed usare portatili, tablet e smartphone personali in classe, previa autorizzazione del docente e soltanto durante le attività che li necessitano. In questo modo gli alunni possono usare gli strumenti digitali ovunque, sia a scuola, sia a casa.

Ad oggi, non è stata presa alcuna decisione e/o precauzione rispetto al tema della sicurezza nell'uso delle tecnologie digitali e neppure della sicurezza informatica.

Esiste un'unica aula destinata al "laboratorio delle classi 2.0", condivisa da tutta la scuola, in cui sono presenti circa 25 computer.

Il sito ufficiale della scuola (<http://www.liceodavincipescara.it/>) è amministrato da un ente esterno ed i docenti non hanno la possibilità di creare e/o di gestire pagine all'interno del sito stesso. Alcuni insegnanti, tuttavia, hanno creato dei propri siti su cui condividere materiali e comunicare con i propri alunni. Ogni studente contribuisce alla costruzione del sito web, in cui inserisce i prodotti da lui realizzati. I materiali didattici realizzati non seguono standard di qualità, nè si presta attenzione all'uso del copyright o alle licenze di rilascio; questo perché i docenti non hanno una formazione condivisa con tutto il corpo docente del Consiglio di Classe. Comunque, le lezioni e i compiti a casa si avvalgono spesso di risorse *open source* disponibili sul web e suggerite dal docente.

Gli strumenti informatici utilizzati finora possono essere di seguito riassunti:

- Uso di Linee del Tempo digitali
- Wiki
- Webquest
- C-Map e Prezi

- Network Tamtamy
- Giornale scolastico on-line LeoReport
- LO
- Cabri
- Geogebra
- Stellarium
- Videogiochi
- Lavagna on-line
- Piattaforma IFSnetwork
- Ambienti d'apprendimento in 3D
- Console Wii
- M-learning
- Weebly
- Google Sites
- VideoScribe
- Minecraft
- Symbaloo



2.2 SETTING DELLA CLASSE 2.0

La classe 2.0 è un ambiente molto flessibile e stimolante, in cui gli studenti lavorano spesso in gruppi cooperativi, disponendo i banchi "a isola", oppure ad "auditorium" in base alle necessità.

Le relazioni dei docenti con studenti e genitori sono fortemente rafforzate grazie all'uso della tecnologia (mail, social network, blog), ma non esiste un portale e-learning e neppure un unico punto di raccolta dei materiali prodotti, se non i siti di cui si è già detto.

L'insegnante è sempre centrale, definisce gli obiettivi e controlla le attività, svolgendo il ruolo di guida. Nel caso di un approccio più tradizionale, che si avvale comunque della tecnologia digitale, solo i docenti utilizzano i supporti. Quando l'aula 2.0 diventa un nuovo ambiente di apprendimento, in cui si attua una didattica laboratoriale, gli insegnanti diventano tutor dei ragazzi, rivestendo il ruolo di facilitatore. In questo caso si può parlare anche di coprogettazione delle attività.

2.3 PROGETTAZIONE DELLA DIDATTICA

Non esiste un'unica metodologia adottata nelle classi 2.0, ma a seconda dal contesto e a discrezione del docente, si opera secondo uno dei seguenti modelli:

1. **Comportamentismo**: vengono utilizzate le nuove tecnologie (principalmente la LIM) per lezioni tradizionali (frontali) arricchite da elementi multimediali;
2. **Cognitivismo**: vengono utilizzate le tecnologie digitali per produzioni individuali. A volte gli elaborati vengono svolti dagli alunni a casa e poi condivisi a scuola utilizzando la LIM;
3. **Costruttivismo**: vengono utilizzate le tecnologie digitali per produzioni collaborative.

Sicuramente vengono privilegiate le attività laboratoriali, ricche di linguaggi multimediali, per una didattica interattiva e trasversale.

Le attività nelle classi 2.0 vengono progettate con particolare attenzione ai bisogni speciali (DSA/BES), permettendo l'uso di dispositivi personali con applicazioni che facilitano l'apprendimento.

Attualmente, nella scuola, ci sono solo pochissimi studenti provenienti da culture diverse e, pertanto, non sono state riscontrate problematiche di interculturalità. Comunque, alcune attività realizzate nelle classi 2.0 vengono pubblicate in lingua inglese sui siti di riferimento, anche nell'ottica della metodologia CLIL.

2.3.1 Lezione tipo secondo il modello del comportamentismo

Il 12 settembre 2014 la prof.ssa Mariaelena Crescenzi ha assistito ad una lezione di latino sostenuta dalla prof.ssa Rosaria Pierangelo nella classe 1ªG dalle ore 10:30 alle ore 12:30. Era anche presente un tecnico informatico, Jacopo Pomante, che aiutava il docente nell'utilizzo del computer.

Le attività nelle classi 2.0 vengono considerate "ore di laboratorio" da affiancare alle normali attività di lezione frontale. In queste ore di laboratorio viene utilizzata esclusivamente la LIM e nessun altro dispositivo informatico.

La lezione, spiegata e scritta alla LIM, viene salvata in formato pdf in una cartella su PC locale e poi consegnata a tutti gli alunni, sia presenti che assenti (inviata via mail o salvata su una chiavetta USB).

Ogni lezione ha:

- data;
- titolo dell'argomento;
- contenuto dell'argomento e collegamenti ad altre materie;
- prospetto riepilogativo: attraverso mappe concettuali per poter fare un ripasso veloce;
- compiti per casa. Gli alunni hanno a disposizione sia il proprio quaderno con gli appunti presi in classe, sia il pdf della lezione salvata sulla LIM. Ovviamente non mancheranno i riferimenti al libro di testo.

La lezione viene rielaborata a casa da ciascun alunno che poi provvede a fare recapitare all'insegnante un nuovo elaborato, in formato di presentazione, per poi confluire in un e-book di fine anno.

Durante la lezione, la LIM viene usata non solo per le conoscenze disciplinari, ma anche per effettuare collegamenti interdisciplinari sfruttando la velocità e la facilità di reperire informazioni sulla rete Internet.

Nel caso specifico della lezione di latino, l'insegnante ha approfondito la storia di Roma, guardando un video sulla nascita di Romolo e Remo.

2.3.2 Partecipazione a concorsi

Di seguito vengono descritti i principali concorsi a cui hanno aderito gli alunni delle classi 2.0.

- ❖ **Webtrotter** (classe 1ªI a.s. 2013-2014): scopo primario del progetto e il coinvolgimento dei docenti e degli studenti in una sperimentazione didattica volta a stimolare un uso consapevole, critico e intelligente dei nuovi strumenti digitali (motore di ricerca e Web Directory); il tema proposto è in particolare la raccolta di informazioni, l'elaborazione e lo sviluppo di

approfondimenti ed esso riprende in parte la classica "ricerca scolastica" riferita a discipline umanistiche e scientifiche.

- ❖ **Book Trailer** (classe IIⁱ a.s. 2014-2015): il booktrailer è un videoclip, uno spot, un trailer realizzato per pubblicizzare un libro. Attraverso l'utilizzo di suoni, parole e soprattutto immagini sintetizza il contenuto del libro stesso, cercando di ricrearne l'atmosfera. Il booktrailer si prefigge lo scopo di divulgare i libri, utilizzando un linguaggio simile a quello del trailer cinematografico.
- ❖ **Vite Opposte** (classe IIⁱ a.s. 2011-12): elaborazione creativa in linguaggio cinematografico di due tematiche "La Famiglia" e "L'Unità d'Italia" viste e rilette dai giovani e dai giovanissimi.

"Vite opposte" si presenta come uno squarcio contemporaneo sulla vita quotidiana dei ragazzi. Con un montaggio preciso e ben ritmato li vediamo alzarsi, vestirsi, muoversi verso scuola, raccontare, vivere interiormente e al di fuori, emozioni di gioia e situazioni drammatiche. La sceneggiatura evidenzia molto efficacemente una storia scritta sulla solitudine della protagonista, solitudine di fronte alla vita anche nelle scelte difficili, sulla superficialità di rapporti e dinamiche familiari improntate solo al consumismo affettivo, sull'indifferenza e sulla disattenzione che molto spesso caratterizzano e generano le problematiche giovanili. La famiglia ne esce fuori come un luogo - fisico e d'affetti - fondamentale per la formazione della forza morale del giovane, e l'amicizia come un grande valore. "Vite opposte" è anche una storia umana carica di significati sociali che denunciano e fanno ascoltare alla sensibilità dello spettatore un grido d'aiuto che potrebbe essere vicinissimo ad ognuno di noi. E' un invito al dialogo, alla vicinanza autentica, alla costruzione di rapporti umani che abbiano spessore...un invito fatto dai ragazzi al mondo degli adulti, ma anche dagli stessi ragazzi tra loro. Una nota di merito e stima, alla Scuola che ha sostenuto il "Laboratorio di Cinema", e alla sua coordinatrice la prof.Silvia Di Paolo. (cfr. All News Abruzzo: <http://www.allnewsabruzzo.it/articolo.asp?id=2829>)

- ❖ **High School Game** (classe IVⁱ a.s 2013-2014): gli studenti, davanti a maxischermi e muniti di telecomando, vengono sottoposti a test a risposta multipla di cultura generale e a domande relative ai programmi scolastici, concordate con i docenti.
- ❖ **Campioni senza trucco** (classe I^M a.s. 2013-2014): sensibilizzare gli adolescenti al tema del doping e ad altre tematiche a sfondo etico sociale, coinvolgendoli direttamente e concretamente in attività ludico/sportive e nella realizzazione di progetti "a tema".

2.3.3 Attività 2.0

Prima di iniziare una qualunque attività 2.0 viene sempre fatto un brain storming nella classe per capire quali sono i punti di forza e di debolezza dell'avventura che si intende intraprendere: nascono sempre delle ottime idee!

❖ E-Portfolio alunni

La prof.ssa Giuliana Amicone, insegnante di matematica e fisica ha costruito un sito (utilizzando Weebly: <http://leoduepuntozero.weebly.com/>) costantemente aggiornato e dedicato alle attività di progetto con gli alunni. Su questo sito ogni alunno ha potuto pubblicare un proprio portfolio digitale

È stata anche proposta una rubrica di autovalutazione utile agli studenti e ai docenti per definire i livelli di qualità raggiunti da questa attività (http://leoduepuntozero.weebly.com/uploads/2/2/3/6/22360886/valutazione_eportfolio.pdf). La compilazione della rubrica è affidata all'autore dell'E-Portfolio, in un'ottica di responsabilità e riflessione autovalutativa.

❖ Canale Youtube

È stato creato un canale Youtube della scuola per condividere con il pubblico del Web i video più interessanti prodotti nelle classi 2.0 (https://www.youtube.com/channel/UC9K4CRfLSUbq_GlmqkWMIGw/videos).

❖ Blog

Il blog della scuola è ancora in fase di costruzione. L'intento è quello di aprire un canale, tra docente e studente, attraverso Facebook, il social network attualmente più diffuso tra gli studenti, ma anche Tweeter e Youtube, affinché la comunicazione sia efficiente e soprattutto continua, sia a scuola che a casa.

❖ Aula 2.0

Il progetto (<http://leoduepuntozero.weebly.com/aul-20.html>) si colloca nell'ambito della digitalizzazione degli ambienti di apprendimento per supportare il superamento del concetto tradizionale di classe e favorire l'innovazione delle metodologie (mission dell'istituto presente nel POF) coinvolgendo componenti presenti nella scuola e sul territorio (alunni, docenti, genitori, dirigente, direttore amministrativo, esperti esterni).

I ragazzi hanno realizzato un tutorial con Minecraft per costruire un'aula 2.0 (<https://www.youtube.com/watch?v=fbsurK61-1s>).

❖ Robotica

Costruire e programmare robot significa mettere in moto la propria creatività, imparare a condividere, a collaborare, a comunicare. L'insegnante non sarà più un leader imposto, ma un leader riconosciuto, che ricercherà le

soluzioni insieme ai propri allievi. La didattica della robotica ha anche forti implicazioni etiche, legali e sociali con l'obiettivo di crescere "cittadini" pronti a usare le tecnologie e a non essere usati dalle macchine (come spesso succede con telefonini e computer).

I ragazzi hanno imparato a conoscere e programmare LEGO Mindstorms NXT 2.0 (<http://leoduepuntozero.weebly.com/robotica-educativa-e-progettazione-3d.html>).

❖ **Progettazione 3D**

I limiti tra l'artificiale e il naturale sono destinati a diventare labili. La stampa 3D permette di essere allo stesso tempo l'ideatore, il designer e il proprietario del prodotto finale.

❖ **Cinema 4D**

Corso di progettazione per le classi 2.0 con Cinema 4D e stampa dei pezzi di una scacchiera progettati dai ragazzi.

2.4 VALUTAZIONE

Evaluation e assessment sono considerate valutazioni leggermente diverse, ma assolutamente necessarie in qualunque attività 2.0.

L'evaluation è più focalizzata ad esprimere un giudizio o a determinare la qualità di una performance, di un prodotto realizzato o di abilità raggiunte, secondo una serie di criteri standard. Sono valutazioni progettate con l'intento di documentare il livello di apprendimento che è stato raggiunto.

Un assessment, invece, è una valutazione focalizzata più alla misurazione di una performance, di un prodotto realizzato o di abilità raggiunte per offrire feedback sui punti di forza e di crescita. Segue un processo dinamico, si adatta alle specifiche esigenze di ogni studente e non offre giudizi. Un assessment è progettato per fornire indicazioni specifiche sul profilo di apprendimento di uno studente ed essere un valido aiuto alle prospettive di miglioramento.

Il gruppo studenti/docenti valuta in itinere la bontà e la validità del percorso e dei processi messi in atto per realizzarlo, in base agli obiettivi condivisi, in un'ottica di responsabilità e autonomia.

La valutazione degli apprendimenti prende in esame sia i processi che i prodotti. Essa viene condotta, come di consueto, in itinere e al termine dei percorsi; prevede sì una fase eterogestita, perché governata dal docente della disciplina, ma trova necessario riscontro in una fase successiva autogestita dall'allievo, che deve essere messo in grado di riflettere e meta-riflettere sul progresso personale degli apprendimenti e della propria crescita culturale.

Le prove di verifica consistono il più possibile in compiti di realtà, svolti in modo interdisciplinare, concordati con largo anticipo con il gruppo degli studenti.

Le prove di verifica e la loro valutazione sono strettamente in relazione con i modelli adottati. Sono auspicabili prove diversificate: prove oggettive individuali per testare le conoscenze, somministrate nel contesto del modello erogativo prove di gruppo, adatte a valutare il grado di approfondimento di un argomento, con il diretto coinvolgimento del gruppo degli esperti; compiti di realtà, role playing, mastery learning sono infine possibilità che si offrono ogni qual volta venga adottato il modello coaching, ibridato con il modello collaborativo.

Le prove di verifica sono valutate secondo indicatori e descrittori chiari e comprensibili, negoziati con gli studenti e comunicati loro prima della prova.

Tutte le griglie di valutazione vengono condivise sul sito delle classi 2.0 a cui possono accedere in qualunque momento. Di seguito vengono riportati alcuni esempi.

LICEO SCIENTIFICO STATALE "LEONARDO DA VINCI"				
PESCARA				
A.S. 2013/2014				
GRIGLIA PER LA VALUTAZIONE DEL COLLOQUIO				
CLASSE SEZ.				
Studente/ssa				
indicatori	descrittori		punteggio	voto
CONOSCENZE Disciplinari e Linguistiche max. 6	Discipl.	irilevanti o non riconoscibili	1/2	
		frammentarie	3	
		essenziali	4	
		complete ed esaurienti	5	
COMPETENZE max. 3	Lingua	conosce le strutture linguistiche e il lessico	1	
		seleziona e sistema le conoscenze	1	
		opera collegamenti	1	
CAPACITA' max. 1		evidenzia un pensiero creativo	1	
		espone in modo incisivo/efficace per scelte lessicali e piena padronanza degli strumenti della comunicazione		
Punteggio totale: / 10				
Osservazioni del discente/docente:				

Figura 1 - Griglia di valutazione per la valutazione del colloquio

LICEO SCIENTIFICO "LEONARDO DA VINCI" PESCARA A.S. 2013/2014			
GRIGLIA PER LA VALUTAZIONE DEL VIDEO SCIENTIFICO			
CLASSE II SEZ. I			
TITOLO VIDEO:			
indicatori	descrittori	punteggio	voto
CONOSCENZE Disciplinari max. 5	irrelevanti o non riconoscibili	1/2	
	frammentarie	3	
	essenziali	4	
	complete ed esaurienti	5	
COMPETENZE max. 3	selezione e organizzazione logica delle informazioni delle diverse fasi	1	
	riconoscimento delle leggi che sono alla base dell'esperimento	1	
	comunicazione chiara e utilizzo corretto del lessico specifico	1	
ABILITA' TECNICHE max. 2	immagini ben definite, audio chiaro	1	
	efficace "mediazione" dei contenuti scientifici	1	
Punteggio totale: / 10			

Figura 2 - Griglia di valutazione per la valutazione del video scientifico

2.5 COORDINAMENTO DELLA CLASSE 2.0

Il 16 settembre 2014, dalle 15:00 alle 17:30, è stato convocato dal Dirigente Scolastico un Consiglio di Interclasse per le classi 2.0. Gli argomenti all'ordine del giorno possono essere riassunti nei seguenti punti:

- Stabilire gli strumenti che vengono utilizzati nelle classi 2.0 (standard per tutti);
- Metodologia laboratoriale: le lezioni devono essere erogate secondo una metodologia in parte trasmissiva e in parte laboratoriale.

Dopo varie discussioni e confronti è stato stabilito che si dovevano prediligere gli strumenti *Google*, sia perché coprono tutte le necessità, sia perché più conosciuti dagli stessi alunni.

Nelle classi 2.0 la relazione studente-docente deve essere continua, sia a scuola che a casa. I ragazzi devono avere la possibilità di studiare, cercare, comunicare e apprendere con gli strumenti messi a disposizione dalla propria scuola.

2.6 RUOLO DELLA SCUOLA PER LA FORMAZIONE DEGLI INSEGNANTI

2.6.1 Progetto EIDOS

Il MIUR ha individuato per l'Abruzzo il Polo Formativo denominato EIDOS (<http://eidos.udanet.it>), costituito da una rete di scuole della regione, di cui è capofila il Liceo Scientifico Statale "L. Da Vinci" di Pescara, per la gestione di percorsi formativi inerenti al potenziamento delle competenze digitali rispetto ai processi di digitalizzazione ed innovazione nella scuola.

Il Polo Formativo EIDOS organizza sul territorio regionale interventi formativi destinati ai docenti in servizio relativamente ad un impiego consapevole dei linguaggi multimediali e all'integrazione tra risorse cartacee e digitali, in una logica di modularità e flessibilità, in risposta a livelli differenziati, Base ed Avanzato, dei bisogni formativi espressi dalle istituzioni scolastiche.

- I **Corsi Base** sono finalizzati all'acquisizione di competenze in uscita che permettano l'introduzione delle tecnologie nella didattica quotidiana.
- I **Corsi Avanzati** sono volti all'acquisizione di competenze in uscita che permettano di attivare percorsi didattici innovativi, nelle varie discipline ed ambiti individuati nel progetto, attraverso i linguaggi multimediali e i contenuti digitali, anche per eventuale disseminazione fra i docenti.

Gli interventi formativi sono partiti nel mese di ottobre 2014 e sono tuttora in corso, dislocati sul territorio regionale, al fine di facilitare la più ampia partecipazione dei docenti. La risposta ha superato le aspettative, tanto che gli organizzatori sono stati costretti a prevedere per alcuni moduli più gruppi, per non escludere dalla formazione i docenti che desideravano partecipare. L'unico limite che è stato posto è stato quello di non superare il numero di dieci insegnanti per scuola.

2.6.2 Corsi per i docenti

I docenti che fanno parte della Community EIDOS hanno la possibilità di condividere idee e risorse digitali per poi progettare e attivare nella scuola percorsi didattici innovativi.

I corsi sono articolati in PERCORSI (al massimo 3 per ogni corso), composti da MODULI (unità formative di 2 ore).

Ad ogni modulo partecipano al massimo 25 corsisti, i quali vengono divisi in gruppi in base agli ambiti disciplinari.

I corsi attivati sono i seguenti:

Descrizione	Corso Base	Corso Avanzato
LIM	B.1.1	A.1.1
Tablet, netbook	B.1.2	A.1.2
Discipline umanistiche e TIC	B.2.1	A.2.1
Discipline scientifiche e TIC	B.2.2	A.2.2
Lingue straniere e TIC	B.2.3	A.2.3
Discipline artistiche e TIC	B.2.4	A.2.4
Libri digitali e contenuti integrativi	-- --	A.3.1
Inclusione e TIC	-- --	A.3.2
Sicurezza e TIC	-- --	A.3.3
Storytelling	-- --	A.4.1
Flipped Classroom	-- --	A.4.2

2.6.3 Raccolta dei dati

La difficoltà maggiore del Liceo Scientifico, quale scuola capofila del progetto, è stata quella di convogliare in un unico punto di raccolta, le adesioni provenienti da tutte le scuole d'Abruzzo, di ogni ordine e grado.

La soluzione più appropriata è stata quella di creare un database e maschere Web per la gestione dello stesso: <http://progettoeidos.altervista.org/>.



Figura 3 – Pagina iniziale Progetto EIDOS

È stato utilizzato il sito ALTERVISTA, perché gratuito e metteva a disposizione sia un database MySQL, sia un server PHP per gestire pagine dinamiche e in piena sicurezza (al sito si può accedere solo inserendo utente e password).

La necessità di avere un database online è stata dettata anche dal fatto che tutti i formatori potevano inserire le presenze dei rispettivi corsi, avendo un riscontro immediato dell'affluenza e del carico di lavoro.

Di seguito viene riportata una breve descrizione delle pagine create.

❖ ANAGRAFICHE

Contiene le anagrafiche utilizzate nel progetto.

- **SCUOLA:** censimento di tutte le scuole d'Abruzzo.
- **CORSO:** tutti i corsi attivati, raggruppati per base e avanzato e specificando il numero di ore previsto.
- **DOCENTE:** censimento di tutti i docenti, specificando la scuola di provenienza in questo anno scolastico.

❖ ISCRIZIONI

Contiene le iscrizioni che ciascuna scuola ha inviato via posta certificata.

- **CORSI-SCUOLE:** i corsi vengono attivati in determinate scuole e deve essere esplicitato il formatore. A volte lo stesso corso viene ripetuto in scuole diverse e/o in periodi diversi.
- **DOCENTI-CORSI:** inizialmente ciascun docente poteva scegliere il corso che voleva, sempre in riferimento al grado della scuola in cui insegna, nella città che preferiva. Successivamente, però, si è pensato di inserire nello stesso corso tutti i docenti provenienti dalla stessa scuola.

In questa pagina è possibile effettuare tre diversi tipi di ordinamento: per corso, per docente (cognome e nome) e per provenienza.

- **PRESENZE:** è la pagina in cui si vedono i membri di ciascuna classe e si inseriscono le presenze. Possono essere fatti filtri per corso e per formatore. Ciascun formatore provvede ad inserire i dati corretti per sui allievi.

❖ STATISTICHE

Rappresenta le analisi statistiche che sono state effettuate per attivare i corsi. Dal momento che alcuni corsi avevano un numero elevato di iscritti, si è provveduto ad attivarne più di uno.

- **NUMERO DOCENTI:** per ciascun corso viene riportato il numero di docenti iscritto.
- **NUMERO FORMATORI:** per ciascun formatore viene riportato il numero di corsi che sostiene.
- **TOTALE CORSI:** per ciascun corso (senza specificare la scuola in cui viene erogato) viene indicato il numero di docenti che lo ha scelto.
- **NUMERO DOCENTI PER CORSO:** per ciascun corso viene riportato sia il numero di docenti iscritti e la scuola in cui viene erogato, sia il numero di docenti per scuola di provenienza.

- **CORSI PER SCUOLA DI PROVENIENZA:** selezionando una scuola è possibile visualizzare il numero di docenti che provengono da quella scuola e i corsi che hanno scelto di frequentare.
- **DOCENTI PER CORSO:** per ciascun corso è possibile visualizzare la scuola in cui viene erogato con il numero di docenti che lo ha scelto, e anche il dettaglio dei singoli docenti (cognome e nome) e la scuola di provenienza.
- **NUMERO PRESENTI:** per ciascun corso, i formatori possono visualizzare il numero di ore effettive di presenza dei propri allievi (numero di ore >0). Questa statistica servirà per rilasciare gli attestati.

3 PARTE II: PROPOSTE DI MIGLIORAMENTO

Nell'osservare le attività di una classe 2.0 appare subito evidente che alcuni studenti si differenziano rispetto ad altri: alcuni per spiccate doti comunicative, altri perché più interessati e motivati, ... ma altri rimangono quasi in disparte perché non capaci di esprimere le loro idee o solo perché sono molto timidi.

L'insegnante deve poter conoscere ogni alunno della propria classe per attuare proposte di progetto più mirate a far esprimere al meglio le singole potenzialità.

3.1 METODO SOAP

Il Metodo SOAP ("Stesso Obiettivo, Attività Personalizzate") propone un percorso chiaro e realizzabile per costruire una classe "ideale" in quanto consente al docente di concretizzare in classe percorsi personalizzati per esplorare ed approfondire gli argomenti disciplinari, nell'ottica di sviluppare non solo conoscenze, ma le competenze descritte dalle indicazioni degli Assi di Competenza.

Il metodo prevede i seguenti momenti:

1. CONOSCENZA DEGLI STUDENTI. La valutazione dei profili degli studenti e loro stile di apprendimento preferito

Entrare in una classe significa iniziare un'avventura e i compagni di avventura sono il docente e gli studenti. L'ottica è quella di costruire una Comunità di Apprendimento e di Conoscenza.

Costruire una comunità significa conoscersi. Oltre alle chiacchierate informali che possono essere svolte in classe, il metodo SOAP prevede i seguenti due momenti conoscitivi:

- Presentazione di se stessi
- Analisi degli stili di apprendimento preferiti dagli studenti (e dal docente)

2. ESPOSIZIONE. Attività espositiva dell'argomento tramite strumenti multimediali.

Il Metodo SOAP supporta la realizzazione del modello della Flipped Classroom. Il momento espositivo può avvenire sia in classe, sia tramite il supporto di portali e-learning e learning object, opportunamente realizzati dal docente con il supporto di e-book e materiali autentici rintracciati in rete.

3. ANALISI. Assegnazione agli studenti (individualmente o a gruppi) di attività di analisi (cioè di apprendimento tramite l'approfondimento dei temi disciplinari posti in classe dal docente) da svolgersi con strumenti digitali.

Tali attività risultano coerenti con i diversi stili di apprendimento, con gli Assi di competenza e Competenze di Cittadinanza.

Le attività di analisi degli studenti possono svolgersi sia in classe sia durante lo studio individuale che potrà avvenire sia nei luoghi tradizionali (casa, biblioteche), ma anche in mobilità grazie agli strumenti digitali e la rete internet.

4. SINTESI. Il docente realizza una sintesi plenaria degli elementi emersi dal lavoro dei gruppi

Insieme e sottola guida del docente tutor ed esperto della material si realizza in plenaria un "cartellone digitale" che testimonia il lavoro realizzato in classe. Il "cartellone" digitale sarà esposto nel luogo virtuale più opportuno per la documentazione della crescita della comunità di apprendimento della classe.

La sintesi avviene in classe e/o fuori della classe e trovano il luogo fisico di condivisione nel portale e-learning della classe che diventa il luogo della produzione, della memoria e dell'archiviazione dei materiali di studio proposti dal docente e realizzati dagli studenti.

5. VALUTAZIONE. Valutazione degli apprendimenti e delle competenze acquisite.

Le forme di valutazione sono differenti rispetto agli a obiettivi posti per le attività di studio: il docente effettua sempre una valutazione delle conoscenze apprese e rispetto al raggiungimento degli obiettivi relativi agli assi di competenza può esserci una valutazione del docente, fra pari, autovalutazione. Il docente valida le valutazioni fra pari e le autovalutazioni con feedback costruttivi atti ad accompagnare gli studenti all'acquisizione di autonomia e capacità critica.

La valutazione diviene coerente sia con le aspettative di conoscenza relativa alle singole discipline, sia con gli assi di competenza su cui gli studenti vengono valutati a fine percorso di studio. I registri elettronici possono integrarsi con le attività svolte in classe per la trasparenza e la condivisione delle attività didattiche fra docenti della stessa classe e famiglie.

Un possibile esempio di rubrica valutativa potrebbe essere il seguente.

PRIMA PARTE: VALUTAZIONE DEL GRUPPO (10/100 punti)

CRITERI	A (2,5-2)	B (2-1,3)	C (1,3-0,8)	D (0,8-0)
Collabora al lavoro di gruppo	L'allievo ha un'ottima comunicazione con i pari, socializza esperienze e saperi interagendo attraverso l'ascolto attivo ed arricchendo-riorganizzando le proprie idee in modo dinamico	L'allievo comunica con i pari, socializza esperienze e saperi esercitando l'ascolto e con buone capacità di arricchire - riorganizzare le proprie idee	L'allievo ha una comunicazione essenziale con i pari, socializza alcune esperienze e saperi, non è costante nell'ascolto.	L'allievo ha difficoltà a comunicare e ad ascoltare i pari, è disponibile saltuariamente a socializzare le esperienze
Apporta contributi utili per la ricerca.	Ha una forte motivazione all'esplorazione e all'approfondimento del compito. Si lancia alla ricerca di informazioni, dati ed elementi che caratterizzano il problema. Pone domande	Ha una buona motivazione all'esplorazione e all'approfondimento del compito. Ricerca informazioni, dati ed elementi che caratterizzano il problema	Ha una motivazione minima all'esplorazione del compito. Solo se sollecitato ricerca informazioni, dati ed elementi che caratterizzano il problema	Sembra non avere motivazioni all'esplorazione del compito
Ascolta e sa tenere conto del contributo degli altri.	L'allievo è pienamente capace di ascoltare ed utilizzare i contributi altrui	L'alunno esercita l'ascolto con buona capacità di riutilizzo dei contributi altrui	L'alunno non è costante nell'ascolto e non utilizza sempre i contributi altrui	L'alunno ha difficoltà ad ascoltare i pari e ad utilizzare i contributi altrui
Svolge e consegna puntualmente il lavoro che gli è stato assegnato.	Nel gruppo di lavoro è disponibile alla cooperazione, assume volentieri incarichi, che porta a termine con notevole senso di responsabilità	Nel gruppo di lavoro è discretamente disponibile alla cooperazione, assume incarichi e li porta a termine con un certo senso di responsabilità	Nel gruppo di lavoro accetta di cooperare, portando a termine gli incarichi con discontinuità	Nel gruppo di lavoro coopera solo in compiti limitati, che porta a termine solo se sollecitato

SECONDA PARTE: AUTOVALUTAZIONE (10/100)

CRITERI	A (2,5-2)	B (2-1,3)	C (1,3-0,8)	D (0,8-0)
Ho collaborato al lavoro di gruppo?	Si molto	Si abbastanza	Poco	No
Ho apportato contributi utili per la ricerca?	Si molto	Si abbastanza	Poco	No
Ho ascoltato e ho saputo tenere conto del contributo degli altri?	Si molto	Si abbastanza	Poco	No
Ho svolto e consegnato puntualmente il lavoro che mi è stato assegnato?	Si molto	Si abbastanza	Poco	No

TERZA PARTE: VALUTAZIONE DELL'INSEGNANTE SULLE MODALITÀ DEL LAVORO DI GRUPPO (20/100 punti)

CRITERI	A (5-4)	B (4-2,5)	C (2,5-1)	D (1-0)
Collabora al lavoro di gruppo	Si molto	Si abbastanza	Poco	No
Apporta contributi utili per la ricerca.	Si molto	Si abbastanza	Poco	No
Ascolta e sa tenere conto del contributo degli altri.	Si molto	Si abbastanza	Poco	No
Svolge e consegna puntualmente il lavoro che gli è stato assegnato.	Si molto	Si abbastanza	Poco	No

QUARTA PARTE: VALUTAZIONE DELLA RICETTA REALIZZATA (TESTO REGOLATIVO) (30/100 punti)

CRITERI	A (7,5-6)	B (6-3,8)	C (3,8-1,5)	D (1,5-0)
Correttezza nell'uso della lingua.	Il testo è scritto in forma corretta ed efficace	Il testo presenta alcune improprietà non gravi	Il testo presenta numerose improprietà che non compromettono del tutto la comprensione	Il testo presenta gravi e diffusi errori che ne compromettono la lettura
Adeguatezza dei testi allo scopo comunicativo (Titolo pertinente, elenco materiale, schema, rispetto della successione temporale, consegne chiare e concise.)	Sono presenti tutte le caratteristiche del testo regolativo	Sono presenti quasi tutte le caratteristiche del testo regolativo	Sono presenti solo alcune caratteristiche del testo regolativo	Il testo non presenta caratteristiche adeguate allo scopo comunicativo
Completezza del contenuto.	Il testo contiene tutte le parti e le informazioni utili e pertinenti a sviluppare la consegna e le collega tra loro in forma organica	Il testo contiene quasi tutte le parti e le informazioni utili e pertinenti a sviluppare la consegna e le collega tra loro	Il testo contiene le parti e le informazioni di base pertinenti a sviluppare la consegna	Il testo presenta lacune circa la completezza e la pertinenza , le parti e le informazioni non sono collegate
Spazio della pagina ben utilizzato	Lo spazio della pagina è organizzato in maniera eccellente dal punto di vista della funzionalità	Lo spazio della pagina è organizzato secondo i parametri di accettabilità piena	Lo spazio della pagina è organizzato secondo una funzionalità minima	Lo spazio è organizzato in modo da renderne incerta la funzionalità

QUINTA PARTE: VALUTAZIONE DEL PRODOTTO (VIDEO) (30/100 punti)

CRITERI	A (7,5-6)	B (6-3,8)	C (3,8-1,5)	D (1,5-0)
Conoscenza degli elementi di base del software per la costruzione di un video	Il gruppo ha dimostrato di saper padroneggiare pienamente i comandi base del programma	Il gruppo ha dimostrato di saper padroneggiare pienamente solo alcuni comandi base del programma	Il gruppo ha dimostrato di padroneggiare alcuni comandi base	Il gruppo non è in grado di usare il programma
Saper acquisire le immagini dal web o tramite lo scanner	Nell'acquisizione i componenti del gruppo sanno avviare il programma, impostare il formato immagine, rimuovere i bordi inutilizzati	I componenti del gruppo acquisiscono l'immagine, ma non impostano correttamente il formato oppure non rimuove i bordi	I componenti del gruppo acquisiscono l'immagine, ma non impostano correttamente il formato e non rimuovono i bordi	I componenti del gruppo non sono in grado di acquisire le immagini
Capacità di gestione delle risorse (hardware, software, tempo, aiuti, etc)	Le risorse a disposizione sono state utilizzate dal gruppo in modo ottimale	Alcune risorse a disposizione del gruppo non sono state utilizzate in modo ottimale	Molte delle risorse a disposizione del gruppo non sono state utilizzate in modo ottimale	Il gruppo non ha utilizzato buona parte delle risorse o le ha utilizzate in modo inefficace e dispersivo
Gradevolezza estetica del prodotto finale.	Il prodotto denota una buona gradevolezza estetica ad assenza di problemi di composizione	Meno del 20% del prodotto presenta problemi di composizione (accostamenti discutibili)	Tra il 20% e l'80% del prodotto presenta problemi di composizione (accostamenti discutibili)	Più dell'80% del prodotto presenta problemi di composizione (accostamenti discutibili)

I voti delle Parti Quarta e Quinta sono uguali per tutti i componenti dello stesso gruppo.

3.2 SITO PER LE CLASSI 2.0

Il primo obiettivo è stato quello di creare un unico sito per la scuola, dedicato esclusivamente alle classi 2.0, da utilizzare come unica fonte di conoscenza delle attività svolte durante l'anno scolastico e contenitore di tutti i materiali didattici:

<https://sites.google.com/site/leonardodavincipe/home>

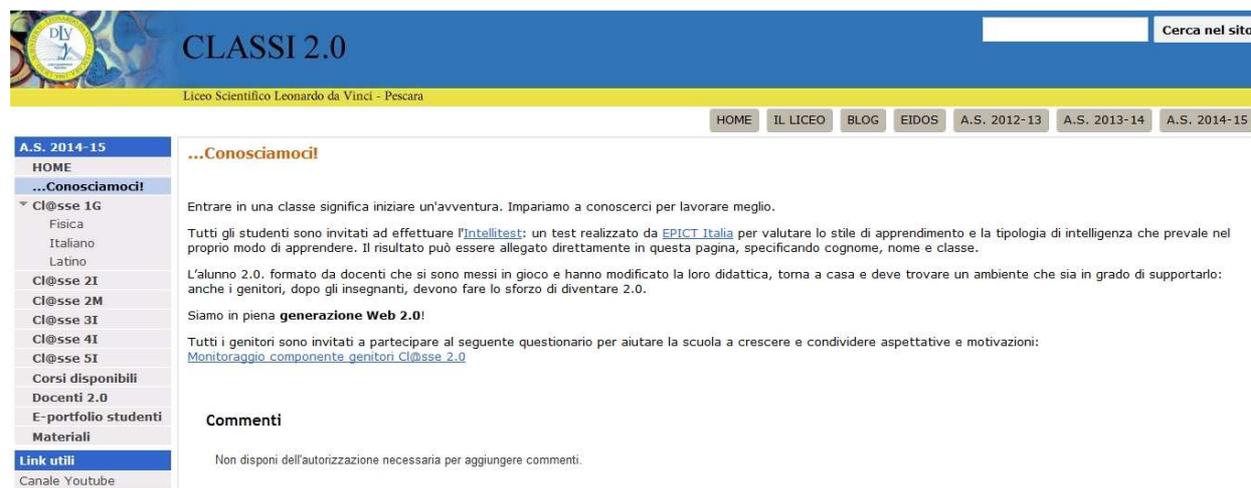


Figura 4 – Sito per le cl@ssi 2.0

3.2.1 Navigazione orizzontale

La navigazione orizzontale permette di accedere a tutti i siti creati finora:

- ❖ **IL LICEO**: sito pubblico ufficiale gestito da un'azienda privata
(<http://www.liceodavincipescara.it/>)
- ❖ **BLOG**: blog della scuola in fase di avvio
(<http://leonardopescara.blogspot.it/>)
- ❖ **EIDOS**: il progetto di raccolta dati per la formazione degli insegnanti della regione Abruzzo (<http://progettoeidos.altervista.org/>)
- ❖ **A.S. 2012-2013**: sito delle classi 2.0
(<https://leoduepuntozero.wordpress.com/>)
- ❖ **A.S. 2013-2014**: sito delle classi 2.0
(<http://leoduepuntozero.weebly.com/>)
- ❖ **A.S. 2014-2015**: sito delle classi 2.0 che dovrebbe confluire nel sito da noi proposto (<http://leoduepuntozero2015.weebly.com/>)

3.2.2 Navigazione verticale

L'obiettivo è quello di costruire una Comunità di Apprendimento e di Conoscenza.

Nella pagina "... Conosciamoci", oltre al link all'Intellitest realizzato da EPICT Italia, si è inserito anche il link al questionario per il monitoraggio dei genitori delle Classi 2.0 descritto nel paragrafo successivo.

Viene poi creata una pagina per ogni classe 2.0, specificando tutte le materie del corso di studi dove i rispettivi insegnanti andranno ad inserire i materiali più opportuni.

Per quanto attiene ai contenuti, per l'italiano è stata realizzata una microattività di ortografia rivolta ai ragazzi della classe prima, che avevano evidenziato delle carenze in merito. Nell'ottica della flipped classroom, è stato utilizzato il software Bladspace per fornire agli studenti una serie di video e di mappe che spiegassero fenomeni specifici su cui fare poi degli esercizi. Non sono state date altre consegne, in quanto l'esigenza era solo quella di far riflettere gli alunni su alcuni fra i loro più comuni errori, per far sì che migliorassero le competenze ortografiche, da spendere poi nella redazione del testo scritto.

Si prevede di realizzare delle microattività di latino, volte a potenziare le competenze grammaticali degli alunni del biennio.

3.3 PROBLEMI APERTI

L'alunno 2.0, formato da docenti che si sono messi in gioco e hanno modificato la loro didattica, dovrebbe tornare a casa e trovare un ambiente che sia in grado di supportarlo: anche i genitori, dopo gli insegnanti, devono fare lo sforzo di diventare 2.0!

Purtroppo, nella nostra scuola, molti genitori non hanno ben compreso la nuova didattica e, spaventati da ciò che non si conosce, hanno creato un clima ostile, frenando molte attività. Non conoscendo bene le motivazioni che hanno spinto alcuni genitori a ritirare i propri figli dalle classi 2.0, abbiamo ideato un questionario da presentare a tutti i genitori, accessibile da nostro sito (<https://docs.google.com/forms/d/1O6dBdyq0y2DuQ2x14GebU4x9EdgJ6oLwdOe06EJDQ3c/viewform>). Il questionario riporta le domande di seguito elencate.

Classe di appartenenza di suo/a figlio/a:

- I
- II
- III
- IV
- V

- 1. Perché ha scelto una Classe 2.0 per suo/a figlio/a?**
 - Per usare il PC o il tablet nella didattica
 - Per una metodologia nuova
 - Curiosità
 - Per continuare l'esperienza iniziata nella scuola media

- 2. Suo/a figlio/a si è sentito/a incoraggiato/a a lavorare al meglio delle sue capacità?**
 - Sì, molto
 - Abbastanza
 - Poco
 - Per niente

- 3. I docenti hanno comunicato con chiarezza agli studenti e ai genitori gli obiettivi da raggiungere nelle classi 2.0?**
 - Sì, molto
 - Sì, ma solo per alcune cose
 - In parte
 - No

- 4. Suo/a figlio/a affronta con atteggiamento sereno e non ansioso le nuove metodologie di apprendimento applicate nelle classi 2.0?**
 - Sì
 - Abbastanza
 - Poco
 - No

- 5. Ritiene che l'apprendimento di suo/a figlio/a risulti facilitato e/o potenziato dall'uso delle nuove tecnologie digitali?**
 - Sì
 - Abbastanza
 - Poco
 - No

- 6. I docenti hanno comunicato in modo chiaro e trasparente i criteri che hanno seguito nella valutazione?**
 - Sì, molto
 - Sì, ma solo per alcuni aspetti
 - In parte
 - No

7. Genitori e docenti hanno collaborato per il successo formativo degli studenti, affrontando insieme problemi relativi all'apprendimento?

- Sì
- Abbastanza
- Poco
- No

8. Ritieni di essere complessivamente soddisfatto/a dei progressi conseguiti da suo/a figlio/a?

- Sì
- Abbastanza
- Poco
- No

9. Le metodologie messe in atto nelle classi 2.0 hanno migliorato o peggiorato in suo/a figlio/a:

	Migliorato	Peggiorato
Attenzione		
Interesse		
Motivazione		
Consapevolezza dell'utilizzo degli strumenti digitali		
Metodo di studio		
Profitto		
Dialogo/comunicazione		

10. Le capita di consultare il sito www.leoduepuntozero.weebly.com per essere aggiornato sulle attività delle classi 2.0?

- Sì, almeno una volta a settimana
- Qualche volta al mese
- Quando me lo chiede mio/a figlio/a
- Mai

11. Gradirebbe ricevere una newsletter per essere aggiornato sulle novità delle classi 2.0?

- Sì
- No

12. Conosce, anche in modo generico, gli obiettivi dell'Agenda Digitale Italiana?

- Sì
- No

13. Ritieni importante informarsi, tramite il registro elettronico, sulle attività svolte in aula in orario curricolare?

- Molto
- Abbastanza
- Poco
- Per niente

14. Ritieni la mail uno strumento di comunicazione efficace tra docente e genitore?

- Molto
- Abbastanza
- Poco
- Per niente

15. Sarebbe favorevole all'introduzione del tablet quale dispositivo personale nella didattica?

- Sì, usato in classe e a casa
- Sì, ma solo se usato in classe e seguito dal docente
- No

16. Sarebbe favorevole all'uso di materiali digitali consultabili sul tablet personale in sostituzione al libro cartaceo?

- Sì
- Sì, ma in affiancamento, non in sostituzione e solo su determinate materie
- No

17. Quali aspetti secondo lei dovrebbero essere potenziati?

- Quantità di contenuti trasmessi a scuola
- Quantità dei lavori assegnati a casa
- Confronti con altre classi 2.0
- Coinvolgimento delle famiglie
- Uso delle tecnologie digitali a casa
- Uso delle tecnologie digitali a scuola
- Uso di dispositivi digitali a scuola: Iphone, tablet, portatili

- Uso dei libri di testo
- Collaborazione con enti presenti sul territorio
- Lettura di testi non scolastici
- Contatti col mondo del lavoro
- Memorizzazione di contenuti disciplinari
- Dialogo tra docenti e studenti
- Altro:

18. Complessivamente: quanto è contenta/o del progetto Cl@sse 2.0 condotto nel nostro liceo?

- Per niente
- Poco
- Abbastanza
- Pienamente soddisfatto/a

Purtroppo i tempi della scuola sono molto lunghi e ad oggi non sono ancora state concordate le modalità di somministrazione del questionario.

Un'ipotesi era quella di inviare una mail a tutti i genitori, con la firma del DS. Alcuni problemi erano legati al fatto che non tutti i genitori avevano fornito un indirizzo di posta elettronica e altri non leggevano frequentemente la mail.

4 CONCLUSIONI E SVILUPPI FUTURI

Da questa esperienza appare chiaro che occorre acquisire "fiducia" per lavorare in sintonia. Soltanto aumentando la coesione tra il corpo docente, gli alunni e le loro famiglie si possono aumentare la produttività e la crescita in armonia.