

Article	Projet: Digital School, Cl@ssi 2.0
Introduction	Le but de Cl@ssi 2.0 est de modifier les environnements d'apprentissage grâce à l'utilisation constante et généralisée des technologies pour soutenir l'enseignement quotidien. Plus de 150 classes de première année du secondaire deviennent des classes 2.0: élèves et enseignants peuvent disposer d'appareils technologiques et multimédias et les salles de classe sont progressivement équipées de dispositifs de connexion à Internet. Ce projet construit, avec le soutien de l'A.N.S.A.S. et un réseau d'Universités associées, un projet pédagogique pour l'expérimentation de méthodes d'enseignement avancées.
Type d'institution impliquée	Ecole Secondaire, Sestu (Sardaigne)
Titre de la méthodologie utilisée	Cette classe a utilisé la possibilité d'expression et d'écriture offerte par le Net, en l'utilisant pour ses propres besoins, selon la logique du «cloud computing».
Type d'éducateur	Enseignants
Outil / outils utilisés Trello	Animoto et Photostory pour créer des animations, Google Maps pour les données géo-référencées, Mindomo et xMind pour la création de cartes mentales, CMap pour les conceptuels, Blogger et Wordpress pour la création de blogs prenant en charge les activités quotidiennes, Wikispaces pour créer des textes partagés, Googlesites pour la définition de sites, Calaméo pour la publication de contenu multi-appareil, YouTube pour la création de chaînes vidéo dédiées, Second Life pour travailler avec des simulations et des scénarios 3D, Glogster pour des affiches, Prezi pour faire des présentations non linéaires, Voki et GoAnimate pour utiliser parler personnages, Scratch pour de courtes animations, Wordle pour créer des nuages de tags, Google docs pour développer des chèques en ligne, Chartle et graphiques associés, Google Earth pour voir des monuments et sites historiques en 3D, Edistorm pour des activités de brainstorming, Moodle pour la création de cours numériques, Dropbox pour le stockage partagé des matériaux.
Principaux défis, principaux succès et facteurs favorables	De l'utilisation du manuel on passe à l'utilisation de contenus sur le Net, des textes numériques, des notes prises en classe, des photocopiés autoproducts dans lesquels la dimension de

	l'enfant de l'auteur prend de plus en plus de terrain, s'éloignant progressivement d'une utilisation stéréotypée des médias et s'approprie de plus en plus le langage multimédia. Ainsi, nous découvrons les innombrables possibilités pour compiler des textes et des histoires numériques.
Leçons apprises et recommandations	<p>Avec l'introduction de Cl@ssi 2.0</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le conseil de classe consiste davantage à travailler en équipe. • Les parents rapportent leur surprise de voir comment leurs enfants, une fois utilisateurs du PC à la maison pour se connecter uniquement à Facebook, passent leur temps sur le blog de la classe ou en chat avec les enseignants. <p>Mais en même temps un temps de stabilisation est nécessaire pour permettre aux professeurs et aux étudiants de dire si cette nouvelle organisation est consolidée ou non. Les outils du Net sont explorés, utilisés et abandonnés s'ils ne sont pas efficaces à cet effet.</p>
Pays	Italie
Nom de l'établissement / centre d'éducation	Ministère italien de l'éducation

SOURCE:

http://www.istruzione.it/archivio/web/istruzione/piano_scuola_digitale/classi_2_0.html<http://www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1765>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.