

Oggetto	Progetto: Scuola Digitale, Cl@ssi 2.0
Introduzione	L'obiettivo di Cl@ssi 2.0 è modificare gli ambienti di apprendimento attraverso l'uso costante e diffuso di tecnologie a supporto della didattica quotidiana. Più di 150 classi delle scuole secondarie di primo grado diventano aule 2.0: studenti e docenti possono disporre di dispositivi tecnologici e multimediali e le aule vengono progressivamente dotate di dispositivi per la connessione a Internet. Questo progetto sviluppa, con il supporto dell'A.N.S.A.S. e di una rete di Università associate, un progetto educativo per la sperimentazione di metodologie didattiche avanzate.
Tipologia di istituzione coinvolta	Scuola secondaria, Sestu (Sardinia)
Nome della metodologia utilizzata	Questa classe ha sfruttato le possibilità di espressione e scrittura offerte dalla Rete, utilizzandole per le proprie esigenze, secondo la logica del "cloud computing".
Tipologia di educatore	Insegnanti
Strumento/strumenti utilizzati	Animoto e Photostory per creare animazioni, Google maps per dati georeferenziati, Mindomo e xMind per la creazione di mappe mentali, CMap per le mappe concettuali, Blogger e Wordpress per la creazione di blog a supporto delle attività quotidiane, Wikispaces per creare testi condivisi, Googlesites per la definizione dei siti, Calaméo per la pubblicazione di contenuti cross-device, YouTube per la creazione di canali video dedicati, Second Life per lavorare con simulazioni e scenari 3D, Glogster per i poster, Prezi per fare presentazioni non lineari, Voki e GoAnimate da utilizzare per creare personaggi parlanti, Scratch per brevi animazioni, Wordle per creare tag cloud, Google docs per realizzare attività di controllo online, Chartle e relativi grafici, Google Earth per vedere monumenti 3D e siti storici, Edistorm per attività di brainstorming, Moodle per la

	creazione di classi digitali, Dropbox per l'archiviazione condivisa dei materiali
Sfide principali, successi chiave e fattori abilitanti	Dall'utilizzo del libro di testo si passa alla fruizione dei contenuti in Rete, testi digitali, appunti fatti in classe, dispense autoprodotte in cui prende sempre più spazio la dimensione della produzione in veste di autori, allontanandosi progressivamente da un uso stereotipato dei media e acquisendo sempre di più una maggior padronanza del linguaggio multimediale. Scopriamo così le innumerevoli possibilità di redigere testi e storie digitali.
Lezioni apprese e raccomandazioni	<p>Con l'introduzione di Cl@ssi 2.0:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Il consiglio di classe può lavorare di più in squadra ● I genitori segnalano la loro sorpresa nel vedere come i loro figli, mentre prima utilizzavano il PC da casa solo per collegarsi a Facebook, trascorrono il loro tempo sul blog della classe o in chat con gli insegnanti. <p>Tuttavia, allo stesso tempo, è necessario un tempo di assestamento per consentire a professori e studenti di riconoscere se questa nuova forma di organizzazione si stia consolidando o no. Gli strumenti della Rete vengono scoperti, utilizzati e abbandonati se non sono efficaci rispetto allo scopo.</p>
Paese	Italia
Nome dell'istituzione/centro educativo	Ministero italiano della Pubblica Istruzione

SOURCES

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

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.