

Περίπτωση	Project: Ψηφιακό Σχολείο, Cla@ssi 2.0
Εισαγωγή	Ο στόχος του Cl@ssi 2.0 είναι η τροποποίηση μαθησιακών περιβαλλόντων μέσω της συνεχούς και διαδεδομένης χρήσης τεχνολογιών για την υποστήριξη της καθημερινής διδασκαλίας. Περισσότερες από 150 τάξεις από την πρώτη τάξη δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης γίνονται 2.0 αίθουσες διδασκαλίας: οι μαθητές και οι δάσκαλοι μπορούν να διαθέσουν τεχνολογικές συσκευές και συσκευές πολυμέσων και οι αίθουσες διδασκαλίας είναι σταδιακά εξοπλισμένες με συσκευές για σύνδεση στο Διαδίκτυο. Αυτό το έργο κατασκευάστηκε, με την υποστήριξη του A.N.S.A.S. και ένα δίκτυο συνεργαζόμενων Πανεπιστημίων, ένα εκπαιδευτικό έργο για τον πειραματισμό προηγμένων μεθόδων διδασκαλίας.
Τύπος του Οργανισμού που είχε εμπλοκή στο έργο	Γυμνάσιο, Sestu (Σαρδινία)
Τίτλος της μεθοδολογίας που χρησιμοποιήθηκε	Αυτή η τάξη έχει χρησιμοποιήσει τη δυνατότητα έκφρασης και γραφής που προσφέρει το Διαδίκτυο, χρησιμοποιώντας την για τις δικές της ανάγκες, σύμφωνα με τη λογική του "cloud computing".
Τύπος του εκπαιδευτή	Καθηγητές
Εργαλείο/-α που χρησιμοποιήθηκε/-αν	Animoto και Photostory για δημιουργία κινούμενων σχεδίων, χάρτες Google για γεωγραφικά δεδομένα, Mindomo και xMind για τη δημιουργία χαρτών μυαλού, CMap για εννοιολογικούς χάρτες, Blogger και Wordpress για τη δημιουργία ιστοσελίδων που υποστηρίζουν καθημερινές δραστηριότητες, Wikispaces για τη δημιουργία κοινών κειμένων, Googlesites για τον ορισμό των ιστότοπων, το Calaméo για τη δημοσίευση περιεχομένου crossdevice, το YouTube για τη δημιουργία αποκλειστικών καναλιών βίντεο, το Second Life για εργασία με προσομοιώσεις και σενάρια 3D, το Glogster για αφίσες, το Prezi για παρουσιάσεις που δεν είναι γραμμικές, Voki και GoAnimate για χρήση ομιλίας, Scratch για σύντομες κινούμενες εικόνες, Wordle για δημιουργία σύννεφων ετικετών, έγγραφα Google για την ανάπτυξη διαδικτυακών ελέγχων, Chartle και σχετικών γραφημάτων, Google Earth για τρισδιάστατα μνημεία και ιστορικούς ιστότοπους, Edistorm για δραστηριότητες ανταλλαγής ιδεών, Moodle για τη δημιουργία ψηφιακών τάξεων, Dropbox για την κοινή αποθήκευση υλικών.

Προκλήσεις, μυστικά επιτυχίας, παράγοντες που αποτέλεσαν κίνητρο	Από τη χρήση του βιβλίου πηγαίνουμε στη χρήση περιεχομένου στο Διαδίκτυο, ψηφιακά κείμενα, σημειώσεις που έγιναν στην τάξη, αυτοπαραγόμενα φυλλάδια, στα οποία η αρχική σκέψη των παιδιών απομακρύνεται σταδιακά από την στερεότυπη χρήση των μέσων μαζικής ενημέρωσης και στρέφεται όλο και περισσότερη στην κατάκτηση γλώσσας πολυμέσων. Έτσι, ανακαλύπτουμε τις αμέτρητες δυνατότητες σύνταξης ψηφιακών κειμένων και ιστοριών.
Διδάγματα και προτάσεις βελτίωσης	<p>Με την εισαγωγή του Cl@ssi 2.0:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Το συμβούλιο τάξης εργάζεται περισσότερο ως μια ομάδα. • Οι γονείς αναφέρουν την έκπληξή τους όταν βλέπουν τα παιδιά τους, που ως τώρα άνοιγαν τον υπολογιστή στο σπίτι για να συνδεθούν μόνο στο Facebook, τώρα να περνούν το χρόνο τους στο blog της τάξης ή σε συνομιλία με τους εκπαιδευτικούς. Αλλά ταυτόχρονα είναι απαραίτητος ένας χρόνος προσαρμογής για να επιτρέψουν στους καθηγητές και τους μαθητές να πουν εάν αυτή η νέα κατάσταση λειτουργεί ενωτικά ή όχι. Τα εργαλεία του Διαδικτύου διερευνούνται, χρησιμοποιούνται και εγκαταλείπονται, εάν δεν είναι αποτελεσματικά για το σκοπό αυτό.
Χώρα	Ιταλία
Όνομα του Οργανισμού/ Εκπαιδευτικού κέντρου	Υπουργείο Παιδείας της Ιταλίας

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

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν.