

Nombre	Proyecto: Digital School, Cla@ssi 2.0
Introducción	El objetivo de Cl@ssi 2.0 es modificar los entornos de aprendizaje mediante el uso constante y generalizado de tecnologías para apoyar la enseñanza diaria. Más de 150 clases de primer grado de la escuela secundaria se convierten en aulas 2.0: los estudiantes y los profesores pueden disponer de dispositivos tecnológicos y multimedia y las aulas se equipan progresivamente con dispositivos para la conexión a Internet. Este proyecto construye, con el apoyo de la A.N.S.A.S. y de una red de universidades asociadas, un proyecto educativo para la experimentación de métodos de enseñanza avanzados.
Tipo de institución	Escuela secundaria , Sestu (Sardinia)
Título de la metodología	Esta clase ha utilizado la posibilidad de expresión y escritura que ofrece la Red, utilizándola para sus propias necesidades, según la lógica de la "computación en nube".
Tipo de formador	Profesores
Herramientas	Animoto y Photostory para crear animaciones, Google maps para datos georeferenciados, Mindomo y xMind para la creación de mapas mentales, CMap para los conceptuales, Blogger y Wordpress para la creación de blogs que apoyen las actividades diarias, Wikispaces para crear textos compartidos, Googlesites para la definición de sitios, Calaméo para la publicación de contenido de dispositivos cruzados, YouTube para la creación de canales de vídeo dedicados, Second Life para trabajar con simulaciones y escenarios 3D, Glogster para los carteles, Prezi para hacer presentaciones no lineales, Voki y GoAnimate para usar personajes parlantes, Scratch para las animaciones cortas, Wordle para crear nubes de etiquetas, Google docs para desarrollar controles en línea, Chartle y gráficos relacionados, Google Earth para ver monumentos y sitios históricos en 3D, Edistorm para actividades de lluvia de ideas, Moodle para la creación de clases digitales, Dropbox para el almacenamiento compartido de materiales.

Principales desafíos, éxitos clave y factores de apoyo	Del uso del libro de texto pasamos al uso de contenidos en la Red, textos digitales, apuntes hechos en clase, folletos autoproducidos en los que la dimensión del autor de los niños toma cada vez más campo, alejándose gradualmente de un uso estereotipado de los medios de comunicación y tomando cada vez más posesión del lenguaje multimedia. De esta manera, descubrimos las innumerables posibilidades de compilar textos e historias digitales.
Lecciones aprendidas y recomendaciones	Con la introducción de CI@assi 2.0: El consejo de la clase es más para trabajar en equipo. Los padres informan de su sorpresa al ver cómo sus hijos, una vez usuarios del PC en casa para conectarse sólo a Facebook, pasan su tiempo en el blog de la clase o en el chat con los profesores. Pero al mismo tiempo es necesario un tiempo de adaptación para permitir a los profesores y estudiantes decir si esta nueva organización está consolidada o no. Las herramientas de la red son exploradas, usadas y abandonadas si no son efectivas para el propósito.
País	Italia
Nombre de la institución	Ministerio de educación Italiano



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

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable de uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma