

Progetto Cl@ssi 2.0

ISTITUTO STATALE DI ISTRUZIONE SUPERIORE "VERONICA GAMBARA" di
BRESCIA

IDEA 2.0: "USARE LA LIM, TABLET EBOOK E LE APPLICAZIONI DEL WEB 2.0 PER APPRENDERE, IN CLASSE, CON NUOVI ACCESSI SOCIALI DI CONOSCENZA"



L'idea 2.0 prende in considerazione: i bisogni degli studenti; la raccomandazione europea riguardo alla Media Literacy. L'idea si sviluppa nei termini di **Alfabetizzazione Mediatica**¹. L'idea ha il suo motore nel collegamento internet, la sua radice nel lavoro

collaborativo/cooperativo, la sua struttura nel setting d'aula, il suo contenuto nelle discipline. Gli obiettivi del progetto sono nella [mappa](#).

Setting tecnologico: l'ambiente di apprendimento



Il setting tecnologico per modificare l'ambiente di apprendimento consisterà in: **Lavagna Interattiva Multimediale** (dotata di videoproiettore, notebook) con connessione Internet; **10 Notebook** (in rete) in postazioni di lavoro di gruppo; **10 Kindle 3G o iPad** per e-book. La Lim basata sulla multimedialità, condivisione delle risorse delle conoscenza genera condizioni per apprendimenti condivisi, conservazione/memoria/trasferibilità dei prodotti. I PC aiutano gli studenti a valorizzare i gruppi di lavoro, mettere a fuoco obiettivi/motivazioni, capacità di intermediazione, negoziazione. Le tecnologie LIM e PC creano l'opportunità di usare gli e-book, di manipolarli e navigarli. I tablet faranno sperimentare nuovi modi di lettura/compressione/annotazione testi e produzione. Sarà proposto un set di ebook open content. Le esperienze saranno condivise su **Wiki/Blog didattici** e **Moodle**.

APPLICAZIONI E TOOLS ONLINE (esempi) –Tools Web 2.0 gratuiti per sperimentare, testare, consolidare l'apprendimento, per contenuti multimediali disciplinari, per introdurre molteplici potenzialità della LIM.

[GoAnimate](#), [Xtranormal](#) narrazioni multimediali; [Gcast](#) e [Audioboo](#) narrazioni vocali; [Penzu](#) narrazioni personali; [Glogster](#) manifesti personali; Reader 2D mappe interattive, WebQuest; [Vokle](#) o [Wiziq](#) videoconferenza; [Scribblar](#) condivisione on line; [dinkipage](#) pagine veloci on-line; [Screenr](#) creazione video; [Quizbox](#), [PollDaddy](#), GoogleDocs questionari; [Algodoo](#) progr.di fisica per LIM; [Cabri](#), [Geogebra](#), [Wiris](#) Software matematica-geometria; [Slide](#), [Animoto](#), [Prezi](#), [Authorstream](#), [Slideserve](#), [Slideshare](#) presentazioni online.

¹ L'alfabetizzazione mediatica si riferisce alla capacità di accedere ai media, di comprendere e valutare criticamente diversi aspetti dei media e dei loro contenuti e di creare comunicazioni in una varietà di contesti. (punto 11). (COMMISSIONE DELLE COMUNITÀ EUROPEE, **RACCOMANDAZIONE DELLA COMMISSIONE**, Bruxelles, 20.08.2009)

La centratura dell'apprendimento si regola sul paradigma costruttivista.

PRESENTAZIONE DELLA CLASSE: Classe: 1^a sez. A - Liceo delle Scienze Umane. Numero degli studenti iscritti: 29. Presente 1 studentessa straniero.

I DOCENTI DEL CONSIGLIO DI CLASSE E LE AZIONI: **Prof.ssa D'Angelo** (Lingua e letteratura italiana); **Prof.ssa Gatelli** (Lingua e cultura latina, Storia e Geografia); **Prof.ssa Antichi** (Scienze Umane); **Prof.ssa Fragalà** (Diritto ed economia politica); **Prof. Barbarisi** (Lingua e cultura straniera); **Prof.ssa Severino** (Matematica); **Prof. Turco** (Scienze naturali); **Prof.ssa Duina** (Scienze motorie e sportive); **Prof.ssa Linetti** (Religione cattolica o attività alternative).

| AZIONI NEL PRIMO BIENNIO | |
|--------------------------|---|
| PRIMO ANNO | Sperimentare la Lim e il suo software. Utilizzare e-book con la lim. Imparare e condividere con tools del Web 2.0 gratuiti. Uso PC in classe per ricerca di gruppo e valutazione apprendimenti. Creazione di Wiki e Blog didattici. |
| SECONDO ANNO | Proseguimento attività precedenti. Uso tablet per gli e-book. Implementazione Moodle. |

Sito di riferimento: <http://classiduepuntozero.pbworks.com>. [Il Progetto esteso](#)

IL DIRIGENTE SCOLASTICO PROF. GIOVANNI SPINELLI

Ottobre 2010