

# Patto per la Scuol@2.0

21 dicembre

**2011**

---

IIS "Alessandrini - Marino" Teramo  
Corso di formazione Patto per la Scuol@2.0

## **Progetto**

# **Corso di formazione "Patto per la Scuol@2.0"**

### **Destinatari**

I docenti dell'Istituto di Istruzione Superiore "Alessandrini - Marino" di Teramo

### **Durata**

90 ore

### **Obiettivi**

L'Istituto di Istruzione Superiore "Alessandrini - Marino" di Teramo è stato individuato dal Ministero dell'Istruzione, dell'università e della ricerca tra le istituzioni che verranno finanziate per il "Patto per la Scuol@2.0". A livello nazionale sono solamente quindici le scuole selezionate e tra queste l'IIS "Alessandrini - Marino" è l'unica istituzione scolastica della regione Abruzzo.

Negli ultimi decenni le tecnologie informatiche, in particolare l'avvento di Internet, hanno trasformato radicalmente, a livello mondiale, non solo il mondo del lavoro e delle professioni, ma la società stessa e perfino i modi e i linguaggi della comunicazione, soprattutto dei giovani e degli studenti. Con l'obiettivo di superare lo scollamento tra la società, il mondo del lavoro e la scuola, il Ministero ha avviato due anni fa il Piano Nazionale Scuola Digitale. Attraverso l'utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, il Piano intende innovare la didattica e trasformare gli ambienti di apprendimento.

La Scuol@2.0 si inserisce in questo percorso e punta ad una scuola in cui:

- vengono utilizzati strumenti e linguaggi familiari agli studenti
- le risorse e le esperienze sono condivise
- i contenuti, gli spazi e i tempi dell'apprendimento degli studenti sono personalizzati e costruiti insieme con i docenti
- le risorse, i curricula, gli spazi e gli orari sono gestiti in modo flessibile

La Scuol@2.0 coinvolge l'Istituzione Scolastica nella sua interezza (alunni, famiglie, docenti e personale) e per la portata culturale e l'impatto sociale, interessa tutte le altre Istituzioni e Agenzie del Territorio (Comune, Provincia, Regione, Università, Fondazioni).

L'uso delle nuove tecnologie può certamente cambiare il modo di fare scuola, ma è indispensabile che gli insegnanti siano preparati e soprattutto motivati a sostenere i processi dell'innovazione.

In tale ottica, gli obiettivi del Corso sono i seguenti:

1. illustrare le finalità e le modalità di attuazione dell'azione Scuol@2.0
2. costruire un modello di Cl@sse2.0
3. fornire conoscenze e competenze riguardo ad alcuni software disciplinari che verranno utilizzati nella Scuol@2.0
4. fornire conoscenze e competenze essenziali riguardo a LIM (Lavagne Interattive Multimediali), netbook, tablet, ebook reader, connettività, contenuti digitali e testi scolastici in formato digitale

## Contenuti

Il Corso è strutturato in tre moduli:

- Modulo 1: Modello di Cl@sse2.0
- Modulo 2: Imparare ad utilizzare la LIM
- Modulo 3: Pila Software

Ogni modulo viene svolto in più sessioni di lavoro, ciascuna riservata, per ovvie ragioni organizzative, a gruppi di docenti.

### Modulo 1: Modello di Cl@sse2.0

<b>Contenuti</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Il Piano nazionale Scuola Digitale: le finalità e le varie azioni intraprese (Lim in classe, Cl@ssi2.0, Scuol@2.0 ).</li><li>• Le classi 1:1 e le classi 1:N: vari modelli e possibilità di configurazione, vantaggi e svantaggi.</li><li>• L'utilizzo del videoproiettore, della Lim e di Internet in classe.</li><li>• Costruzione di un modello di Cl@sse2.0 a partire dalle esperienze e dalle sensibilità di ciascun partecipante</li></ul>
<b>Durata</b>
Sono previste 4 sessioni di 5 ore ciascuna per un totale di 20 ore
<b>Modalità di svolgimento</b>
La formazione si svolge in aula multimediale o in aula dotata di LIM. Partecipano a ciascuna sessione gruppi di circa 25 docenti

### Modulo 2: Imparare ad utilizzare la LIM

<b>Contenuti</b>
Utilizzo della LIM per preparare lezioni e materiali didattici
<b>Durata</b>
Sono previste 5 sessioni di 4 ore ciascuna per un totale di 20 ore
<b>Modalità di svolgimento</b>
La formazione si svolge in aula dotata di LIM. Partecipano a ciascuna sessione gruppi di circa 20 docenti raggruppati per aree disciplinari

### Modulo 3: Pila Software

Contenuti
<ul style="list-style-type: none"><li>• Arduino: gestione rete, programmazione di oggetti e creazione di progetti interattivi (informatica)</li><li>• Blender: geometria, disegno, progetti multimediali (tecnologia e tecniche di rappresentazione grafica)</li><li>• ChemSteck: programma di disegno molecolare (chimica)</li><li>• GeoGebra: geometria, matematica</li><li>• GraphCalc: matematica</li><li>• Quiz Faber: programma freeware progettato per creare questionari, sondaggi e test in formato ipertestuale, adatto all'utilizzo e alla pubblicazione su Internet</li><li>• DraftSight: Cad 2d. Crea, modifica, visualizza file dwg (tecnologia e tecniche di rappresentazione grafica)</li><li>• hot potatoes: software per costruire esercizi linguistici</li><li>• PhET simulation: simulatori di esperimenti di fisica, chimica, biologia</li><li>• FreeMind: Programma per mappe mentali</li></ul>
Note: Tutti i software sono freeware. La lista dei software potrà subire delle modifiche sulla base delle indicazioni dei docenti delle varie discipline,
Durata
Sono previste 10 sessioni di 5 ore ciascuna per un totale di 50 ore
Modalità di svolgimento
La formazione si svolge in aula multimediale. Partecipano a ciascuna sessione piccoli gruppi di docenti (da 5 a 10) interessati alla specifica applicazione software. Ciascun docente partecipa ai corsi riguardanti i software che interessano la sua disciplina.

### Riepilogo

	Numero di sessioni	Durata di ciascuna sessione in ore	Ore previste in ciascun modulo
<b>Modulo 1</b>	4	5	20
<b>Modulo 2</b>	5	4	20
<b>Modulo 3</b>	10	5	50
<b>Durata complessiva del Corso</b>			<b>90 ore</b>

Teramo 21 dicembre 2011

Il Dirigente Scolastico  
(Prof.ssa Stefania Nardini)