

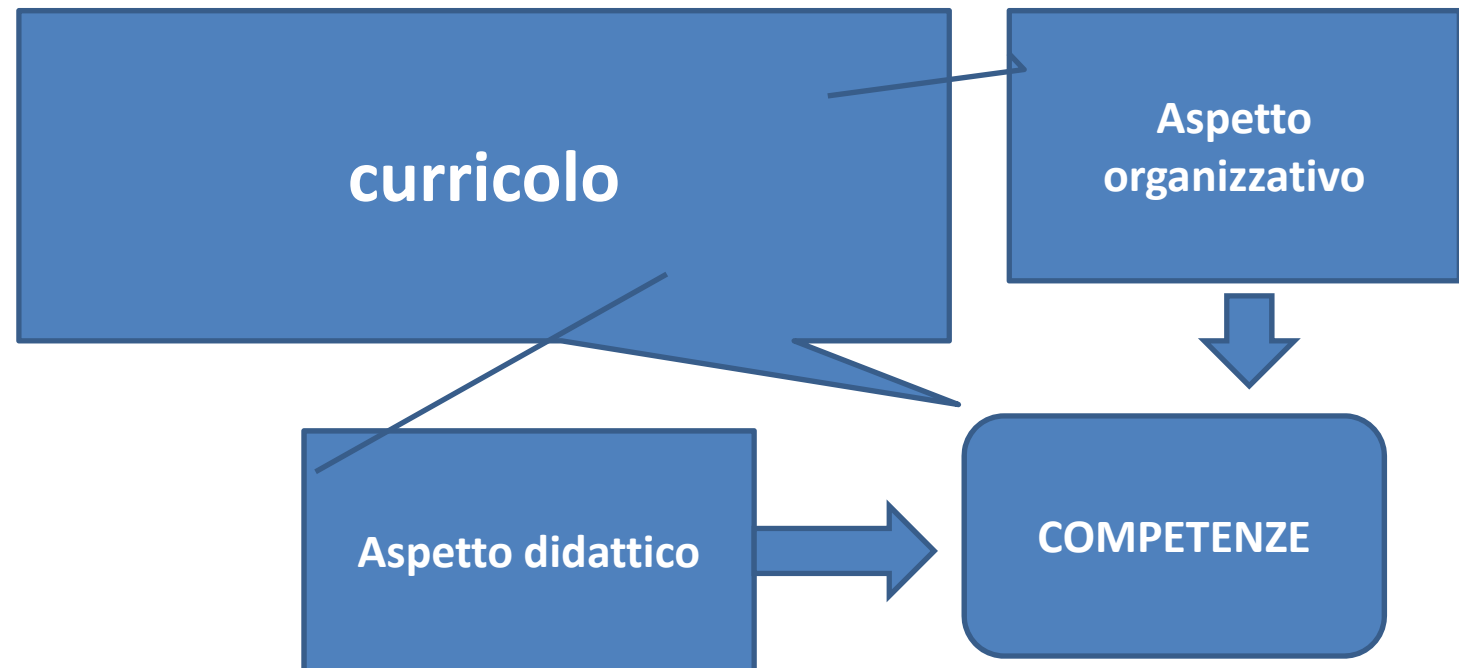


IFSCONFAO
Simulatore per l'Impresa Formativa Simulata

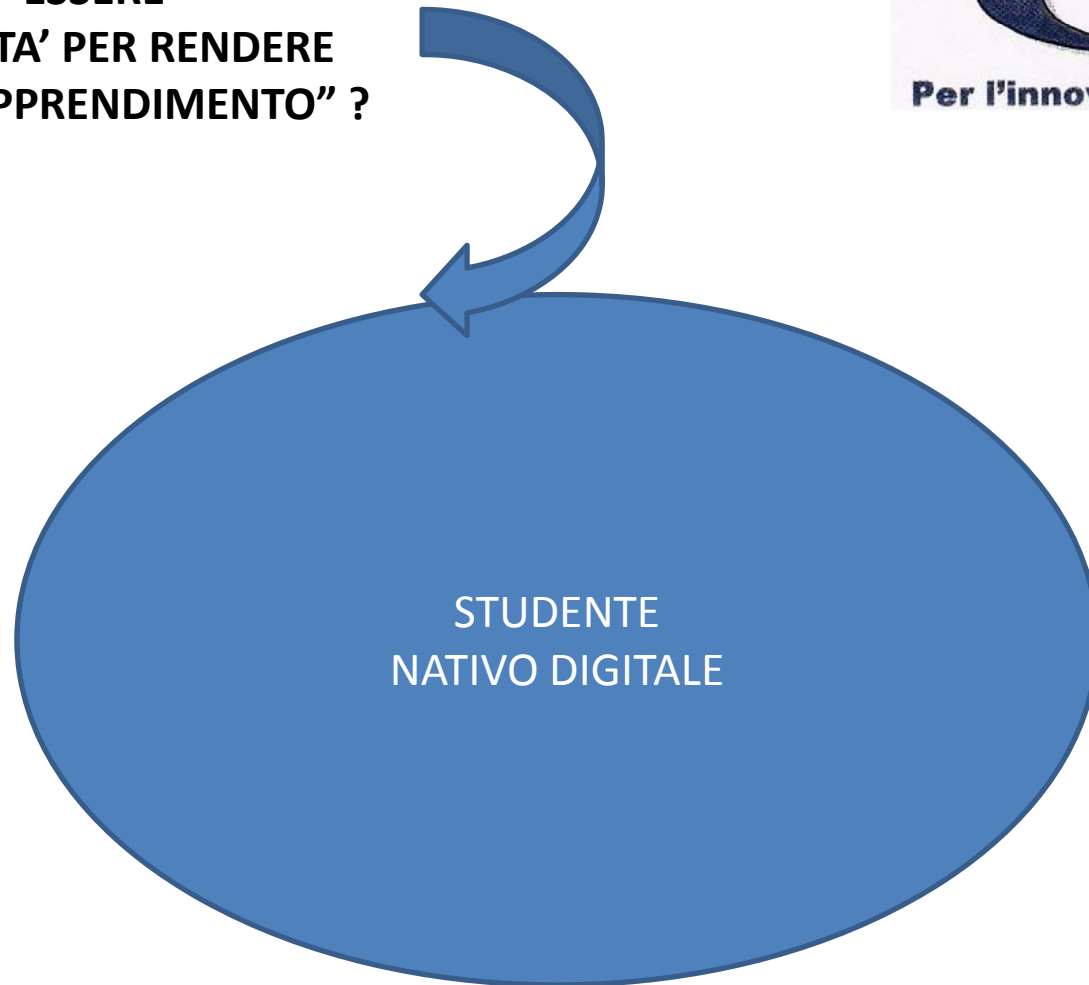
STRUMENTI DIGITALI:

Un valore aggiunto per la motivazione dei giovani
e per le competenze nei nativi digitali

Riordino della
secondaria
superiore



**IL RIODINO PUO' ESSERE
UN'OPPORTUNITA' PER RENDERE
"ATTRAENTE L'APPRENDIMENTO" ?**

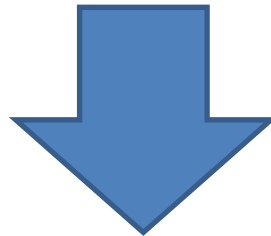


I COSIDDETTI NATIVI DIGITALI(E FORSE NON SOLO LORO)NON VOGLIONO PIU' SOLAMENTE ASCOLTARE L'INSEGNATE, COPIARE DALLA LAVAGNA E PRENDERE APPUNTI .

VOGLIONO IMPARARE DALL'ESPERIENZA

VOGLIONO APPRENDERE IN GRUPPO E TRA PARI

VOGLIONO USARE IL COMPUTER, CO-PRODURRE CONTENUTI SU INTERNET



**DESIDERANO UN APPRENDIMENTO PIU'
PERSONALIZZATO E SOCIALE
PIU' COINVOLGENTE**

I NATIVI DIGITALI (NORBERTO BOTTANI)

NON TOLLERANO PIU' LEZIONI CATTEDRATICHE;

VOGLION ESSERE RISPETTATI ;

VOGLIONO CHE SI ABBIAM FIDUCIA IN LORO;

VOGLIONO CHE SI TENGA CONTO DELLE LORO OPINIONI;

VOGLIONO COLTIVARE LE PROPRIE PASSIONI E I PROPRI INTERESSI;

VOGLIONO CREARE UTILIZZANDO GLI STRUMENTI DEL LORO TEMPO;

VOGLIONO LAVORARE CON I LORO COETANEI, IN GRUPPI DI LAVORO, PER REALIZZARE PROGETTI;

VOGLIONO PRENDERE DECISIONI ED ESSERE COINVOLTI NEL CONTROLLO DELL'ESECUZIONE;

VOGLIONO ESSERE COLLEGATI CON I LORO COETANEI PER ESPRIMERE E CONDIVIDERE LE LORO OPINIONI, IN CLASSE E AL DI FUORI DELLA SCUOLA;

VOGLIONO COOPERARE E COMPETERE CON GLI ALTRI;

VOGLIONO CHE L'EDUCAZIONE SIA ANCHE LEGATA ALLA REALTA'.



I NATIVI DIGITALI “CHIEDONO” di

**CONSEGUIRE RISULTATI di APPRENDIMENTO UTILIZZABILI ATTRAVERSO
COMPETENZE SPENDIBILI IN CONTESTI DIVERSI (scuola parte integrante
del contesto sociale)**

APPRENDERE IN MODALITA' LABORATORIALE

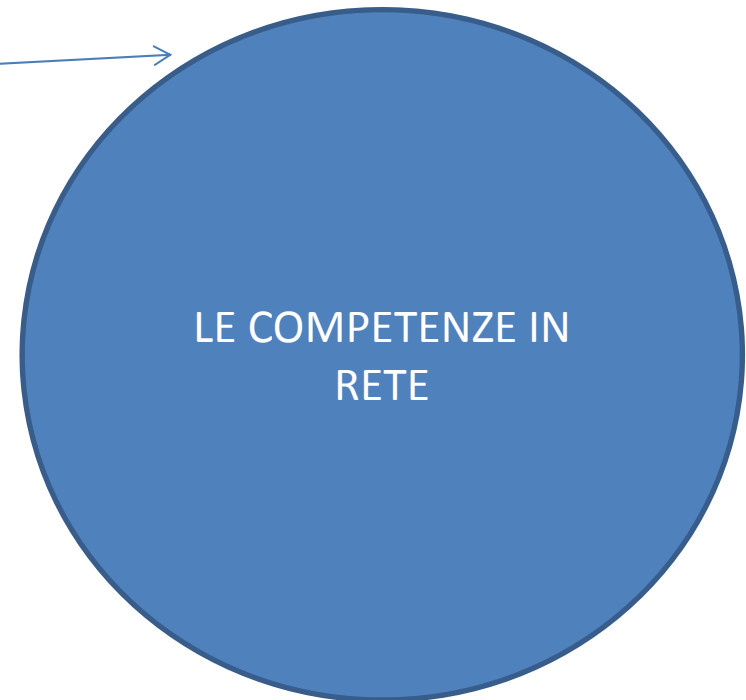
UTILIZZARE STRUMENTI DIGITALI

PARTECIPARE ATTIVAMENTE ALLA REALIZZAZIONE di PROGETTI



“USARE” LE COMPETENZE PER PROGETTARE E VALUTARE

USARE LA RETE PER “RIGENERARE LA SCUOLA “(1)



**(1)RICERCA,INNOVAZIONE, CREATIVITA’
INSERTO DEL SOLE 24ORE**



USARE LA RETE PER RIGENERARE LA SCUOLA

QUALI SONO I DATI



L'INDAGINE OCSE PISA

**GLI ADOLESCENTI CHE POSSONO CONTARE SULL' ACCESSO O
SULLA POSSIBILITA' di USARE UN COMPUTER A CASA IN MEDIA
RAGGIUNGONO PUNTEGGI PIU' ALTI**

QUALI SONO I DATI



**SECONDO LE CLASSIFICHE INTERNAZIONALI LE CLASSI ITALIANE
RESTANO LOW TECH**

ATTENZIONE

**NON E' IMPORTANTE AVERE L'ULTIMO GADGET ELETTRONICO
E' IMPORTANTE – ANZI FA LA DIFFERENZA- AVERE LA
CONNESSIONE AD INTERNET ED UTILIZZARE STRUMENTI
DIGITALI FUNZIONALI ALL'APPRENDIMENTO**

QUALI SONO I DATI
PER
LE DOTAZIONI TECNOLOGICHE



ALLINEAMENTO CON L'EUROPA

**FINO AL 2001 L'ITALIA HA MANTENUTO UN ALLINEAMENTO
CON GLI ALTRI PAESI**

ALLINEAMENTO CON GLI STATI UNITI

IL PIANO PER LA SCUOLA di OBAMA

**NEL DOCUMENTO "Transforming american education: learning
powered technology"**

**IL PRESIDENTE INDICA NELLA TECNOLOGIA UN ELEMENTO di
CENTRALITA' PER MIGLIORARE LA SCUOLA PUBBLICA**

1)RICERCA,INNOVAZIONE, CREATIVITA'(INSERTO DEL SOLE 24ORE)



NON MANCANO LE SEGNALAZIONI CONNESSE AGLI ASPETTI NEGATIVI CHE INTERNET E GLI STRUMENTI DIGITALI POSSONO AVERE SULLA MENTE, SULLA ATTENZIONE, SULLA PERSONALITA'.

UN INTERROGATIVO CHE SPESSO VIENE POSTO E' QUANTO LE NUOVE TECNOLOGIE MULTIMEDIALI POSSANO AVERE UN EFFETTO NEGATIVO SULLO SVILUPPO COGNITIVO DEL BAMBINO.

NON VI SONO CERTEZZE, MA VI SONO INDIZI di TIPO NEUROCOGNITIVO CHE SEMBRANO DEPORRE A SFAVORE DELLE NUOVE TECNOLOGIE QUANDO SI ECCEDE NELL'UTILIZZO .

I GIOVANI SONO DELLE VERE E PROPRIE “LEARNING MACHINE”
HANNO UNA MAGGIORE CAPACITA' di UTILIZZARE
IN PARALLELO I VARI CANALI PERCETTIVI – A DIFFERENZA DEGLI ADULTI -
SONO SOGGETTI “MULTICANALE”

E' VERO CHE LEGGERE SU UNO SCHERMO STANCA, MA CONSENTE
L'ACCESSO A RISORSE CULTURALI SENZA PRECEDENTI ,
LA CONSULTAZIONE di BIBLIOTECHE CHE LA SCUOLA TRADIZIONALE NON
HA MAI CONOSCIUTO

INSEGNARE CON INTERNET SIGNIFICA PORTARE IN CLASSE QUELLA
CULTURA VISUALE MOLTO VICINA AI NOSTRI GIOVANI

PER GOVERNARE QUESTA RISORSE

NON OCCORRONO NUOVE FIGURE PROFESSIONALI CON COMPETENZE
TECNOLOGICHE

OCCORRONO DOCENTI CHE SIANO MESSI NELLA CONDIZIONE di
VALORIZZARE IL LORO PATRIMONIO PROFESSIONALE CON UNA
UTILIZZAZIONE CONSAPEVOLE DELLA TECNOLOGIA



LO SCENARIO

SCUOLA SENZA CLASSI

CLASSI SENZA CATTEDRA

**GLI STUDENTI CONTINUERANNO AD ANDARE A SCUOLA
I DOCENTI CONTINUERANNO AD INSEGNARE NEI GRUPPI-CLASSE
LO SPAZIO, LE MODALITA', I LINGUAGGI DELLA FORMAZIONE SARANNO
RADICALMENTE MODIFICATI DALLE NUOVE TECNOLOGIE**



USARE LE COMPETENZE PER PROGETTARE E VALUTARE
NELLA SCUOLA RINNOVATA



INSEGNARE PER SVILUPPARE COMPETENZE

UN RUOLO FONDAMENTALE E' SVOLTO DALLA QUALITA' DELLE CONOSCENZE E DELLE ABILITA' SVILUPPATE NEI VARI AMBITI di STUDIO.

Punti di attenzione:

- **Definizione delle conoscenze fondamentali e delle connesse abilità, che non devono essere solo acquisite , devono essere utilizzate nei diversi contesti di studio e di lavoro.**
- **Ruolo delle discipline per lo sviluppo delle competenze.**
- **Ambiente di apprendimento.**
- **Modalità di apprendimento.**
- **Integrazione tra le conoscenze e le abilità dell'area generale con quelle dell'area di indirizzo.**

LE COMPETENZE: un confronto

MODELLO PER DISCIPLINE

- **Per ogni singola disciplina si costruisce un percorso che inizia dal primo anno e prosegue fino al quinto anno**

MODELLO PER COMPETENZE

- **Definizione dei risultati di apprendimento alla fine del percorso quinquennale**
- **Descrizione dei risultati di apprendimento in termini di Competenze Abilità Conoscenze**
- **Definizione delle abilità e conoscenze secondo un percorso "TOP DOWN"**

LE DISCIPLINE SONO PARTE INTEGRANTE DELLE COMPETENZE
ATTENZIONE A:

VALORIZZARE LE DISCIPLINE EVITANDO LA FRAMMENTAZIONE
DEI SAPERI

NON CONSIDERARE LE DISCIPLINE COME TERRITORIO DA
PROTEGGERE ALL'INTERNO di RIGIDI CONFINI

CONSIDERARE LE DISCIPLINE COME CHIAVI INTERPRETATIVE

I PROBLEMI COMPLESSI -PER ESSERE RISOLTI- RICHIEDONO CHE GLI ELEMENTI
CHE LI COMPONGONO SIANO ESPLORATI E MESSI IN RELAZIONE FACENDO
“DIALOGARE” LE DIVERSE CONOSCENZE