



Progetto Classi 2.0
*Trasformare gli ambienti di
apprendimento, innovare la didattica*

**Valutazione e
ICT**

**Aula Magna Scienze della Formazione,
Via Filippo Re 6, Bologna
17 Dicembre 2010**

Enzo Zecchi

Networked Readiness Index

sintesi di tre sottoindici (W_{orld}EconomicF_{orum})

1. il contesto
macroeconomico,
normativo e infrastrutturale
per le ICT
2. il livello di preparazione ICT
di individui, aziende e
Pubblica Amministrazione
3. l'impiego più o meno
evoluto che ne fanno.





Report is
produced by the
World
Economic
Forum

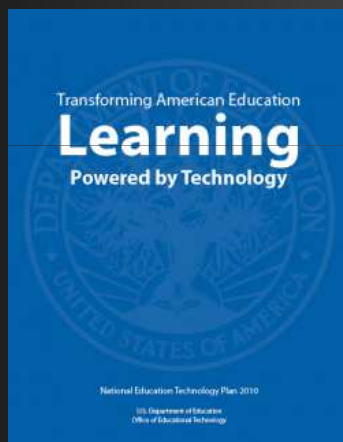
www.lepidascuola.it; lepida@pascal.re.it
direzione scientifica Enzo Zecchi

**Il Rapporto
sottolinea
l'importanza
dell'ICT come
catalizzatore per la
crescita nell'attuale
contesto di
turbolenze a livello
mondiale**

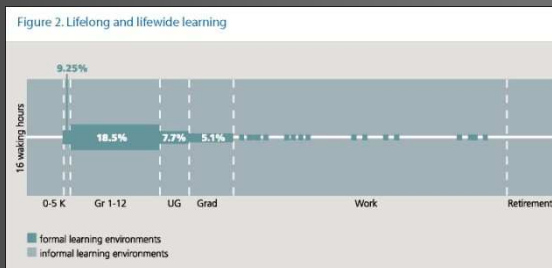
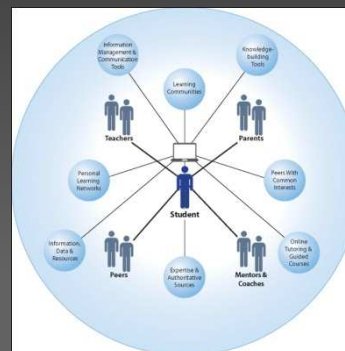
Anno	# Italia	# China	Full index
A. 2010	n.48	n. 37	Index 2010
A. 2009	n.45	n. 46	Index 2009
A. 2008	n.42	n. 57	Index 2008
A. 2007	n.38	n. 59	Index 2007

...la valutazione più completa e
autorevole a livello internazionale
dell'impatto delle ICT sullo sviluppo e
sulla competitività delle nazioni.

Come integrare le ICT nella didattica?



NETP 2010



Il **cinema** è destinato a rivoluzionare il nostro sistema educativo ed in pochi anni sostituirà in larga misura, o del tutto, il libro di testo

Edison 1922





William Norris



Fine anni '70



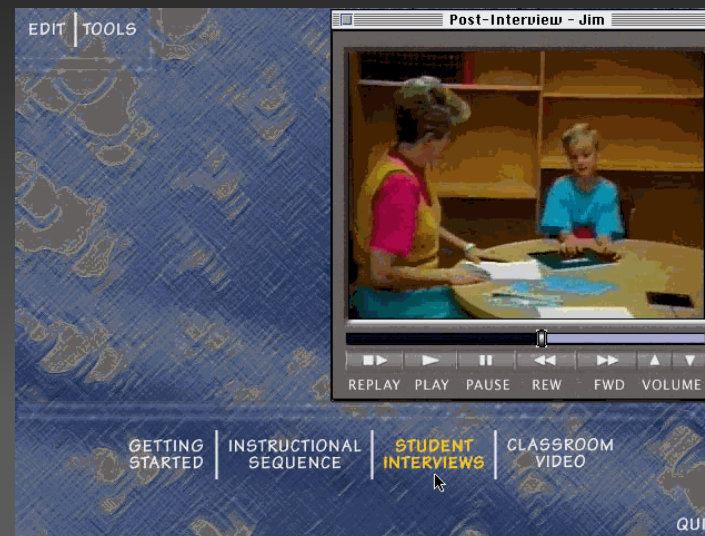
Don Bitzer
University of Illinois

The first [PLATO](#) terminal classroom is established in Room 204 of the Physics Building.





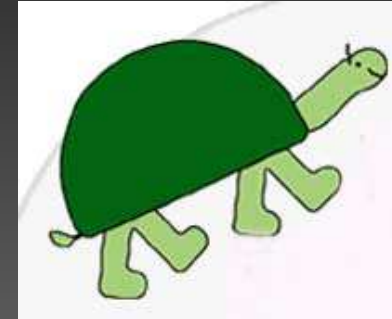
CTGV
John Bransford
Anchored Instruction



Plato e Ticcit, i più grandi sistemi CAI, hanno prodotto una didattica inferiore a quella tradizionale (Cognition and ... Vanderbilt, 1996)



Il matematico **Papert**, padre del **LOGO**, è uno dei pionieri dell'intelligenza artificiale. Egli è internazionalmente riconosciuto come grande pensatore sui modi di cambiare l'apprendimento grazie ai computer.



seymour papert

**Mindstorms: Children
Computers and
Powerful Ideas (1980).**

The Children's Machine:
Rethinking School in the
Age of the Computer (1992).

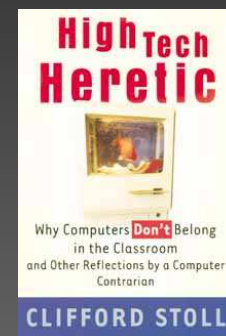


Agli inizi degli anni '60 Papert è entrato al MIT, dove ha fondato con **Marvin Minsky** il Laboratorio di Intelligenza Artificiale.

Il problema delle TIC:

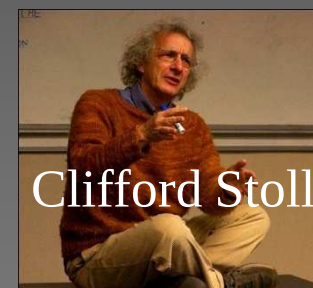


Si arriva a



Ripartiamo da

Confessioni di un
eretico High Tech



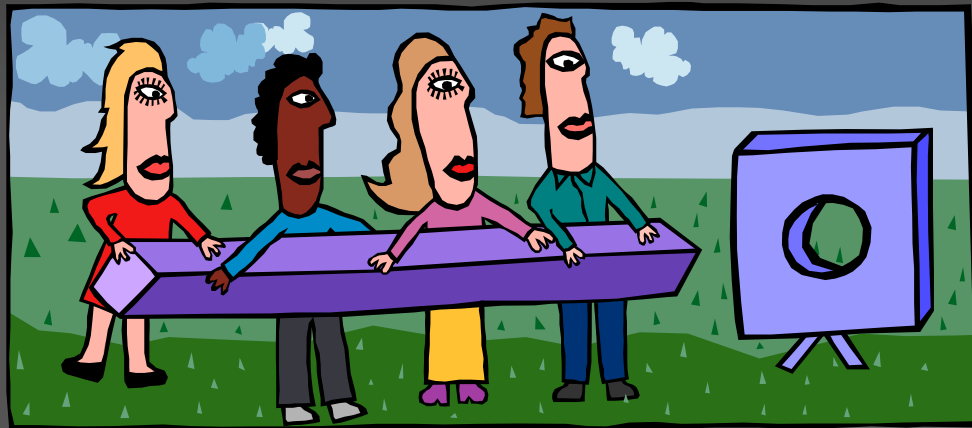
Clifford Stoll

Come integrare le ICT nella didattica?

Si se inserite in contesto di
didattica costruttivista

Not to learn **from** but
to learn **with**

Il problema non sono i docenti
refrattari ...



Educational technology is
the Trojan horse of
education.
Roger Schank

Oggi Scuola sotto assedio:

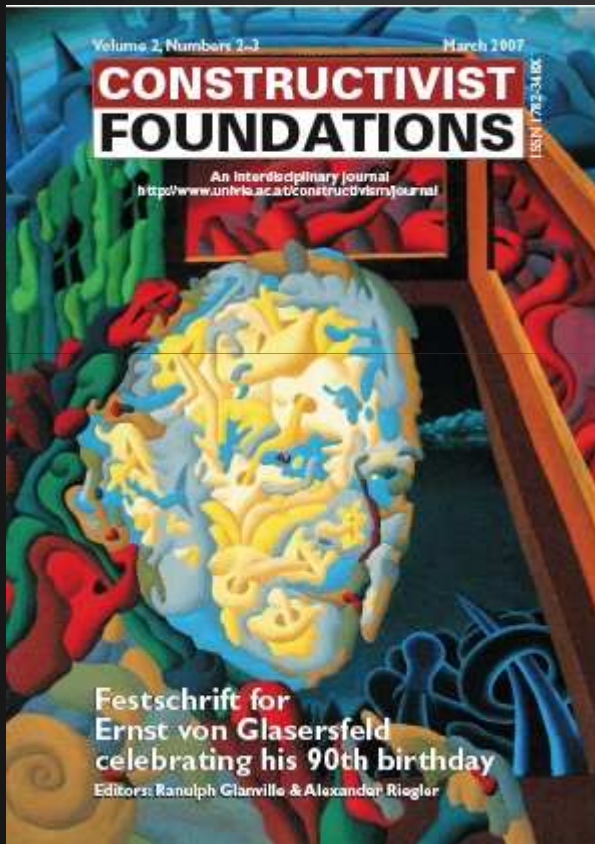
Cloud computing

Wolfram Alpha ...

Ambienti virtuali – Challenge
based

Playing epistemic games in
science and mathematics





Il nostro punto di
partenza

... convergenza della letteratura
internazionale sulla necessità
di introdurre forme di didattica
costruttivista o
costruzionista...



M. Pellerrey
26/1/2009

**Le competenze si sviluppano attraverso
l'azione, l'interazione, l'attività sia
pratica, sia intellettuale**

**Alcune pratiche in particolare favoriscono lo
sviluppo di competenze:**

- **il lavorare per progetti** individuali e collettivi
- **l'apprendistato cognitivo** e le comunità di pratica (e/o di apprendimento)
- **realizzare prodotti** di vario tipo sia individualmente sia collettivamente



Calare la teoria in classe

Come ?

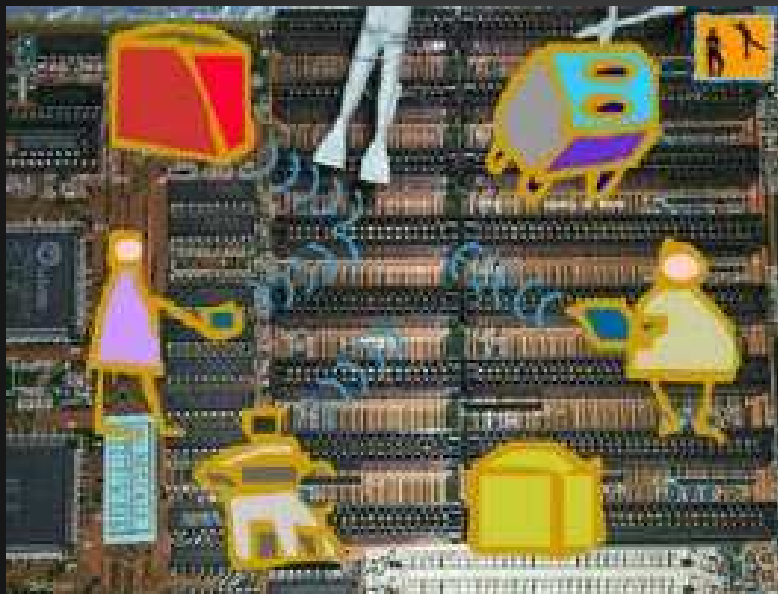


**Problem based
learning: An
approach to
medical education**
(Barrows & Tamblin, 1980)

PBL Problem Based Learning

è probabilmente la più importante
innovazione pedagogica dell'ultimo
ventennio.
(Jonassen, 2003)

... la logica si capovolge: i problemi
sono il fulcro e sono loro che spingono
lo studente ad impossessarsi dei
contenuti necessari a risolverli.



**ambiente di
apprendimento a
matrice
costruttivista**

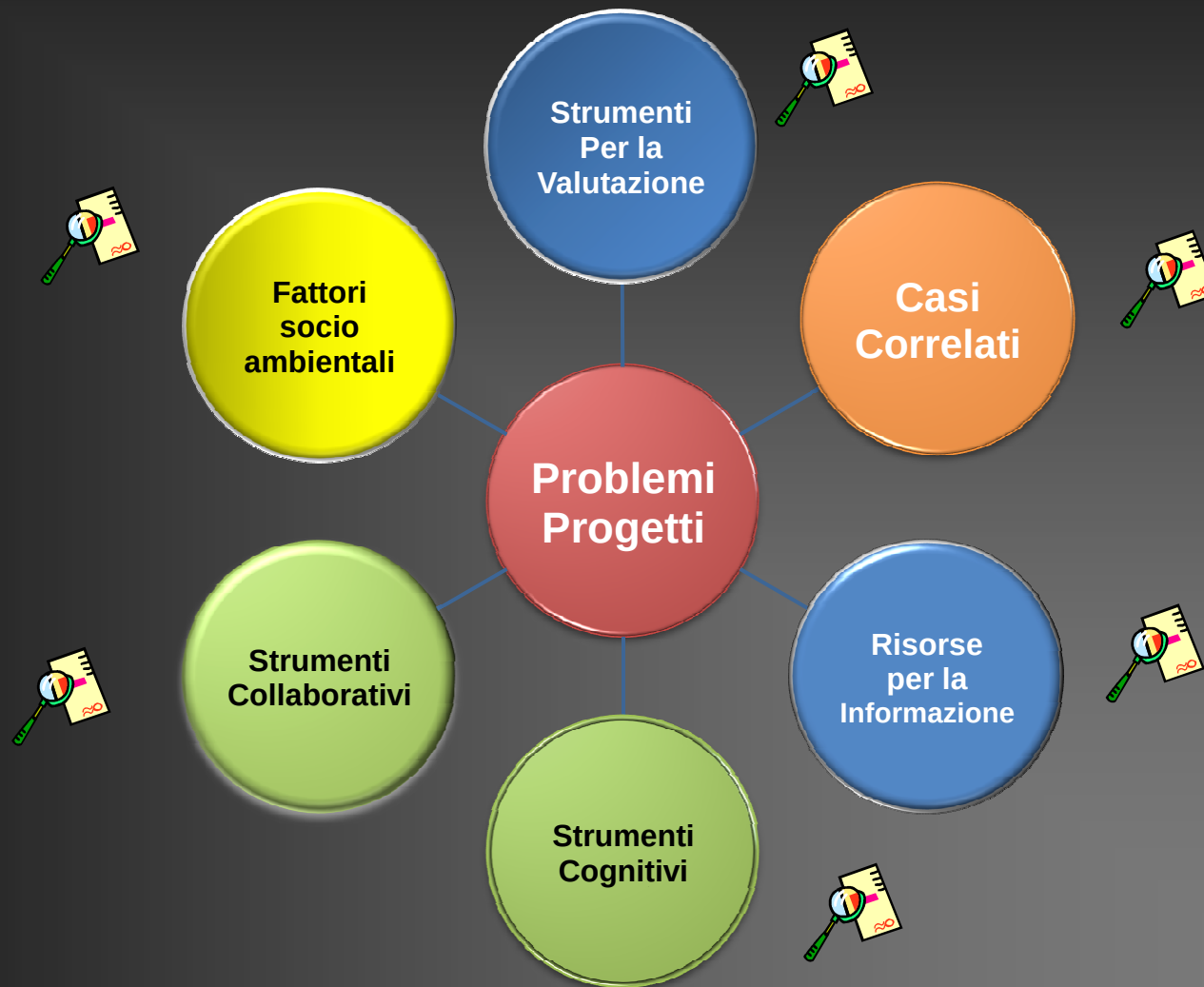


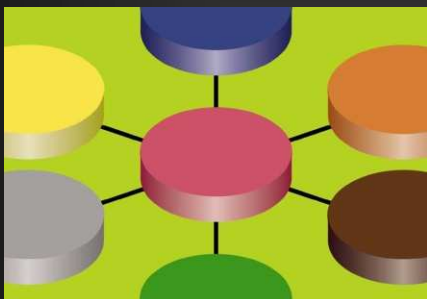
Intendendo con **Schön**:

non problemi da risolvere ma **situazioni problematiche** caratterizzate da incertezza, disordine e indeterminazione.

Il **cuore** di un ambiente di apprendimento costruttivista sono

i problemi e i progetti.



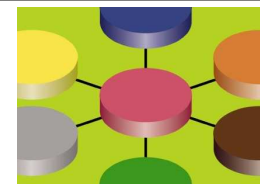


Lepida Scuola affronta il
problema con approccio

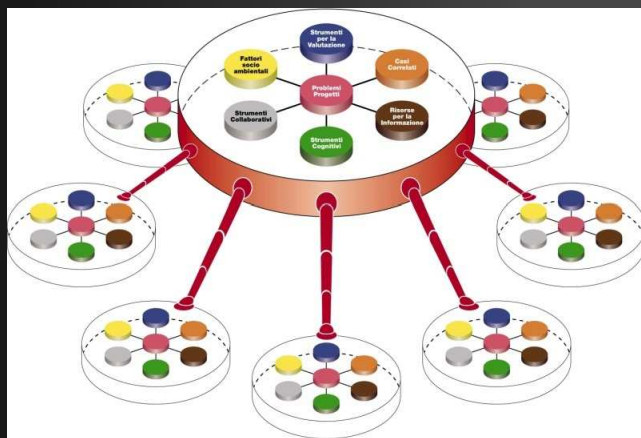


- **Scientifico:** basato su letteratura
- **Coerente** con le risorse
- **Blended**
- **... Docenti Motivati**





Il doppio ambiente di apprendimento



Sostenibile, Scalabile, Autopoietico

Costruzione degli strumenti per

1. **Valutare** le prestazioni
2. Lavorare in **gruppo**
3. Integrare didattica e **TIC**
4. Creare, impostare e gestire **progetti** in CLE (next page)

Nei lavori del doppio ambiente è fondamentale l'adozione delle tecniche di

Apprendistato Cognitivo





idea

Trasferire in classe il
know how del **project
management**
tenendo presente che:

NOT a



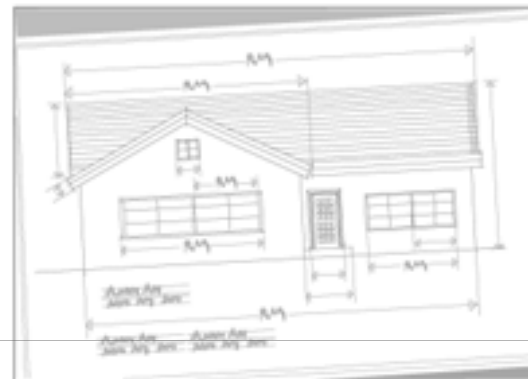
BUT a



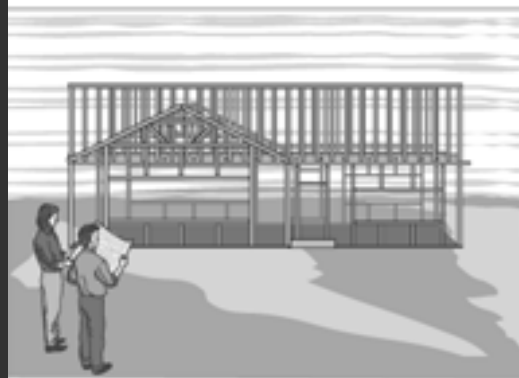
1. Defining a project.



2. Creating a project plan.



3. Tracking and maintaining a project plan.



4. Closing a project.



Per i docenti non solo formazione ma:

- **Centri Tecnologici di supporto alla didattica:**



- **Progetto esteso a tutta la regione Emilia Romagna**

— Next page



Grazie per l'attenzione

I riferimenti di enzo zecchi

si trovano in rete con google digitando zecchi e parte del titolo

- [Lepida Scuola e il Doppio Ambiente di Apprendimento](#)
- [Le Rubric. Per una valutazione autentica in classe](#)
- [Progettare a scuola. Il momento dell'ideazione.](#)
- [Quando il maestro non è Leonardo. L'apprendistato scientifico. Un nuovo modello di apprendistato, in tempi, sospetti, di mutazione di paradigma](#)

La valutazione autentica