



ISTITUTO TECNICO
ARCHIMEDE CATANIA
SETTORE TECNOLOGICO

REGOLAMENTO





ISTITUTO TECNICO
ARCHIMEDE CATANIA
SETTORE TECNOLOGICO

INDICE

PREMESSA	PAG. 3
ART. 1 - NATURA E FINALITA' DELLA CLASSE 2.0	PAG. 3
ART. 2 - COMPOSIZIONE DELLA CLASSE 2.0	PAG. 4
ART.3 - BYOD	PAG. 5
ART. 4 – REGOLE DI UTILIZZO IN CLASSE DEI DEVICE PERSONALI	PAG.6
ART. 5 – FUNZIONAMENTO CLASSE 2.0	PAG. 7
ART.6 – IL LAVORO DI GRUPPO	PAG.7
ART.7 – LA SCUOLA NEL CLOUD E IL “TERZO SPAZIO”	PAG.7
ART.8 – IL RUOLO DEL DOCENTE	PAG.8
ART.9 – IL LAVORO DEL CONSIGLIO DI CLASSE	PAG.10
ART.10 – VERIFICA E VALUTAZIONE	PAG.10
ART.11 - FLIPPED CLASSROOM:L'APPRENDIMENTO CONNETTIVO - COLLABORATIVO	PAG.11



ISTITUTO TECNICO
ARCHIMEDE CATANIA
SETTORE TECNOLOGICO

PREMESSA

Nell'anno scolastico 2015/16, l'IT Archimede ha avviato, in via sperimentale, la costituzione della classe 2.0, con una sola classe dell'indirizzo informatico.

Preso atto dell'alto gradimento delle famiglie e delle numerose richieste degli alunni del ciclo primario e della graduale e costante formazione in ambiente digitale dei docenti dell'istituto, la sperimentazione si è allargata agli altri indirizzi di studio.

Dall'anno scolastico 2015/16 a tutt'oggi, l'IT Archimede offre agli studenti delle prime classi l'opportunità di iscriversi alla classe 2.0 segnando a preferenza nella domanda di iscrizione. Ogni anno viene attivata almeno una classe 2.0 per ciascuno dei tre indirizzi di studio.

ART.1 - NATURA E FINALITA' DELLA CLASSE 2.0

Una classe 2.0 può essere definita come un ambiente ibrido in cui il lavoro in presenza con le tecnologie e il lavoro in rete a distanza, sincrono o asincrono, si alternano e si fondono in maniera del tutto naturale in un unico processo di apprendimento-insegnamento.

L'aula rimane lo spazio entro cui le azioni formative più importanti continuano ad essere svolte; un'aula flessibile e aperta che riesce ad estendersi oltre i confini spazio-temporali grazie al supporto delle tecnologie e applicazioni 2.0 di cui può disporre. I computer, i tablet, la LIM e la rete divengono elementi abituali della pratica didattica. Infatti, la tecnologia si integra a tal punto nel lavoro di scuola da trasformare dall'interno le pratiche abituali degli insegnanti e degli studenti (Rivoltella e Ferrari, 2010). Questo non significa che qualsiasi attività debba necessariamente passare attraverso la mediazione tecnologica ma riconoscere la possibilità di uso delle diverse tecnologie in ogni momento (al pari degli altri strumenti) e la loro valenza nella promozione, facilitazione e supporto di processi di costruzione collaborativi della conoscenza che possono avvenire in classe e proseguire, al di fuori di essa, in rete (Rivoltella e Ferrari, 2010). A questi aspetti si aggiungono le potenzialità offerte nel recupero e nella valorizzazione della dimensione sociale dell'apprendimento, nella produzione di contenuti, nello scambio di esperienze, nella risoluzione di situazioni problematizzanti.

La generazione di un ambiente di apprendimento ibrido è strettamente dipendente dalle scelte progettuali e gestionali che l'insegnante effettua nella strutturazione fisica e concettuale della classe (Lave, 1988; Collins, Brown e Newman 1989) e nella predisposizione di determinate tipologie di attività. Il ruolo dell'insegnante in un ambiente 2.0 è quello di integrare – in un sistema organico e coerente – gli elementi fisici/strumentali implicati nel processo di apprendimento, con i compiti, gli obiettivi prefissati e le modalità attraverso cui pensa di raggiungerli (Antonietti, 2003). L'integrazione di questi elementi e la coniugazione in un'ottica post-costruttivista (Rossi, 2010) della cultura partecipativa e informale della rete con percorsi formali di apprendimento (Bonaiuti, 2006; Jenkins *et al.*, 2010; Ferri, 2011) porta all'emergere di percorsi attivi e consapevoli di apprendimento in cui lo studente viene progressivamente orientato dal docente nella costruzione della conoscenza.

L'elemento caratterizzante di una classe 2.0 non è riconducibile esclusivamente alla sola presenza di strumentazioni tecnologiche che sollecitano un'organizzazione dello spazio, ad esempio con isole di



ISTITUTO TECNICO
ARCHIMEDE CATANIA
SETTORE TECNOLOGICO

lavoro (Baldascino, 2008) o dei tempi, ma l'attuazione di modalità diversificate di fare didattica (Rivoltella, Ferrari, 2010). Una didattica 2.0 supera il confine fra teoria e pratica, assumendo le forme dell'apprendistato cognitivo (Collins, Brown, Newman, 1989) dove il contesto diventa per lo studente un'occasione generativa, il luogo naturale entro cui la teorizzazione nasce come sviluppo riflessivo della e sulla pratica (Rivoltella e Ferrari, 2010). L'accento è posto sul contesto che rimanda a stili di lavoro collaborativi dove diviene centrale la comunicazione e la socialità realizzabili in presenza e in rete attraverso l'utilizzo di applicazioni 2.0 come forum, blog, social network.

Possiamo identificare/definire la didattica 2.0 con tre parole: facilità (di utilizzo delle applicazioni 2.0), autorialità (intesa come possibilità di pubblicare contenuti sul web diventando autori oltre che navigatori), socialità (come logica interattiva che promuove un paradigma sociale indagabile ad un doppio livello: nuova modalità di costruzione e gestione della conoscenza; possibilità di disporre di più rappresentazioni dello stesso concetto che attiva i soggetti alla riflessione, all'analisi comparativa) (Landow, 2006; Rivoltella e Ferrari, 2010).

Anche la gestione diventa un aspetto fondamentale in una classe 2.0 perché rimanda all'organizzazione, da parte del docente, di due setting fondamentali: quello *tecnologico* (gestione/organizzazione delle strumentazioni, delle applicazioni 2.0 e degli arredi); quello *collaborativo* (gestione/organizzazione degli studenti in gruppi di lavoro).

La flessibilità dell'organizzazione in generale è la variabile fondamentale che sostiene il tutto.

Quando la classe può modificare la propria configurazione interattiva (forme di lavoro individuale che si alternano a quelle di gruppo in presenza e si estendono in rete) e sperimentare modalità diversificate per affrontare un contenuto disciplinare, l'approccio con le strumentazioni tecnologiche e le applicazioni 2.0 è facilitato e queste diventano a loro volta, promotrici di apprendimento. La configurazione delle lezioni non è fissa ma si declina in relazione all'obiettivo e all'attività; si assiste quindi a fasi di lezioni ibride. In alcuni momenti l'insegnante conduce la lezione, per passare poi ad un'architettura maggiormente improntata alla ricerca guidata con le tecnologie o a quella collaborativa in presenza o a distanza; non è, banalmente, un'alternanza di metodologie ma la capacità di individuare le modalità più efficaci per perseguire un determinato obiettivo (Parmigiani, 2009).

ART.2 - COMPOSIZIONE DELLA CLASSE 2.0

La classe 2.0 è costituita nel rispetto dei criteri di formazione delle classi già deliberati dagli OO.CC. d'istituto. Prima dell'avvio delle lezioni, l'Istituto organizza incontro con tutti i genitori che hanno fatto richiesta della classe 2.0 per accertare che condizioni oggettive di fruibilità siano garantite e precisamente:

- a) Ciascun alunno è in possesso di un proprio device (tablet – iphone - pc portatole, etc...).
- b) In ogni abitazione è presente il collegamento internet sicuro.
- c) I genitori sono in possesso di competenze informatiche per aiutare i propri figli nello svolgimento di attività individuale da svolgere a casa.
- d) I genitori accettano la metodologia della flipped classroom e del cooperative learning..



ISTITUTO TECNICO
ARCHIMEDE CATANIA
SETTORE TECNOLOGICO

- e) I genitori sono a conoscenza degli effetti della legge Legge 29 maggio 2017 n. 71 recante "Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo".
- f) I genitori assicurano che i propri figli non hanno dipendenze con i giochi informatici.
- g) L'integrità del device di proprietà dell'alunno è di esclusiva responsabilità del proprietario.
- h) Eventuali furti o danneggiamenti non verranno rimborsati dall'istituto.

L'istituto offre agli studenti delle prime classi l'opportunità di iscriversi alla classe 2.0 segnando a preferenza nella domanda di iscrizione.

Ogni anno si attiva una classe 2.0 per ciascuno dei tre indirizzi di studio, tenendo conto della proporzionalità delle richieste.

Avranno priorità gli alunni che provengono dalla frequenza di una classe 2.0 nel ciclo primario. Gli studenti della classe 2.0 non sono esenti dal pagamento del contributo volontario all'istituto scolastico.

ART.3 – BYOD

Bring Your Own Device (BYOD), in italiano **“porta il tuo dispositivo”**, è un'espressione che descrive quelle politiche aziendali che in tutto il mondo consentono agli impiegati di utilizzare i propri dispositivi personali in ambiente di lavoro.

Il ricorso a politiche attive per il BYOD in ambito educativo viene espressamente previsto, attraverso una specifica azione, dal Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), il documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca “per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale”.

L'obiettivo è quello di “alleggerire” le classi da strumentazioni informatiche costose ed ingombranti, per promuovere una didattica digitale basata sull'integrazione dei dispositivi elettronici personali degli studenti e degli insegnanti (smartphone, tablet e PC portatili) con le dotazioni tecnologiche degli spazi scolastici. Si tratta senza dubbio di una irrinunciabile occasione che permetterà ai docenti di puntare al raggiungimento delle competenze attraverso la mediazione di linguaggi moderni e accattivanti, capaci di proporre i contenuti in chiave interattiva e multimediale, pronti a rispondere alle esigenze individuali degli alunni e in grado di incoraggiare modalità di apprendimento di tipo cooperativo. Ai ragazzi sarà così consentito, sotto la guida e il controllo dell'insegnante, di accedere al web in classe per ampliare gli orizzonti della ricerca e della conoscenza; di entrare a far parte di social network per la didattica dove l'apprendimento subisce un vero e proprio capovolgimento; di rispondere a quiz e sondaggi utilizzando direttamente il proprio smartphone come telecomando (student response systems). In questo contesto di innovazione metodologica e sperimentazione didattica, alla scuola, con l'ausilio di figure esperte ed il supporto di una specifica formazione per i docenti, sarà affidato anche il compito di educare le nuove generazioni al tema della sicurezza online e ad un uso critico e responsabile delle tecnologie digitali. La Direttiva del Ministro del 15 marzo 2007 (Linee di indirizzo ed indicazioni in materia di utilizzo di “telefoni cellulari” e di altri dispositivi elettronici durante l'attività didattica), che vietava a qualsiasi livello l'utilizzo dei dispositivi personali degli alunni, viene dunque superata dal Piano Nazionale Scuola Digitale, che anticipa, di fatto, apposite linee guida che il MIUR, in collaborazione con l'AGID e il Garante per la



ISTITUTO TECNICO
ARCHIMEDE CATANIA
SETTORE TECNOLOGICO

Privacy, stanno già sviluppando per promuovere il Bring Your Own Device all'interno della scuola italiana.

ART.4 - REGOLE DI UTILIZZO IN CLASSE DEI DEVICE PERSONALI.

Gli alunni delle classi 2.0 devono rispettare le seguenti regole comportamentali finalizzate all'utilizzo dei device personali per esclusive finalità educativo-didattiche:

- 1) Il device per il collegamento internet usufruirà della rete istituzionale dell'IT Archimede.
- 2) I genitori, all'inizio dell'anno scolastico, devono dichiarare la dotazione degli strumenti informatici dei loro figli.
- 3) L'alunno può utilizzare solo gli strumenti informatici dichiarati dai genitori. Pertanto non è concesso loro portare più di un cellulare e più di tablet/pc portatile/iphone.
- 4) Ciascun device può essere utilizzato per soli scopi didattici esclusivamente, in conformità con le leggi sul copyright e compatibilmente con le caratteristiche dello strumento.
- 5) Lo studente deve portare a scuola quotidianamente il device in classe, lo deve accendere e utilizzare secondo le indicazioni dei docenti.
- 6) Lo studente, a casa, deve mettere in carica il device in modo da poterlo utilizzare a scuola senza cavi di alimentazione. Eventuale dimenticanza può essere sanzionata con nota disciplinare in quanto comporta una effettiva impossibilità di svolgere regolarmente la lezione.
- 7) I docenti del Consiglio di classe hanno la facoltà, in qualunque momento, di accedere al dispositivo e ai dati trattati da ciascuno studente, comprese le navigazioni web e altri archivi. Potranno altresì procedere alla rimozione di file e applicazioni ritenuti pericolosi e non conformi al presente regolamento.
- 8) All'interno dell'istituto, la rete interna e Internet sono aree di comunicazione e condivisione di informazioni strettamente didattiche e non possono essere utilizzate per scopi diversi. Qualunque uso improprio sarà sanzionato secondo il Regolamento d'Istituto.
- 9) Non è permesso fare fotografie, riprese video e registrazioni audio senza esplicita autorizzazione del docente; l'uso non autorizzato e scorretto rappresenta grave violazione della privacy.
- 10) L'uso della stampante è consentito solo ai docenti della classe e solo per uso didattico.
- 11) Quando il gruppo classe uscirà dall'aula per recarsi in palestra, laboratorio o altro spazio dove non sarà richiesto l'uso dei device, questi dovranno essere riposti in classe e chiusi a chiave dal collaboratore scolastico, a cui comunque verrà affidata la custodia delle chiavi.
- 12) Il docente è responsabile della sorveglianza degli alunni durante le sessioni di lavoro digitale e del corretto uso della strumentazione da parte degli studenti.
- 13) Le password assegnate dalla scuola per l'accesso alla rete e ai programmi sono riservate ai soli docenti e non possono essere divulgate. In particolare, si ricorda che la password del computer di classe (server) è riservata esclusivamente ai docenti e che qualora un alunno venga sorpreso a farne uso, sarà soggetto a sanzioni disciplinari.
- 14) Ogni tentativo di forzare o manomettere la rete wifi dell'Istituto e le sue protezioni sarà sanzionato come grave infrazione disciplinare.



ISTITUTO TECNICO
ARCHIMEDE CATANIA
SETTORE TECNOLOGICO

ART.5 – FUNZIONAMENTO CLASSE 2.0

La classe diventa un laboratorio. Si condividono **NUOVE REGOLE** di utilizzo dei device. I primi momenti sono dedicati alla conoscenza degli strumenti digitali che animano la classe: device e LIM. Successivamente si avvia la realizzazione del progetto tecnologico che contribuisca alla cooperazione e all'aiuto reciproco. Le ICT si configurano come strumenti per potenziare la didattica tradizionale privilegiando un approccio attivo e personalizzato. Non significa fare tutto con il dispositivo digitale, la didattica tradizionale rimane, il dispositivo serve a potenziare l'apprendimento (modi, tempi, spazi).

ART.6 – IL LAVORO DI GRUPPO

Il superamento delle strutture precostituite e il rapporto collaborativo tra il docente e i ragazzi crea in classe un'atmosfera più distesa, di serenità e di collaborazione, nella quale gli studenti possono imparare ad apprendere l'uno dall'altro, a crescere e a pensare insieme, a produrre una riflessione frutto di uno sforzo collettivo.

Si parla qui di un gruppo non strutturato a priori, ma prodotto dalle esigenze individuali, che si compone e scompone, permettendo un'aggregazione spontanea e rispettando al contempo l'esigenza di far risaltare l'individualità di ciascuno. La destrutturazione dei gruppi di lavoro organizzati a priori in vista della creazione di un macrogruppo classe diviene fondamentale per consentire a ogni studente di personalizzare la metodologia del proprio apprendimento, imparando soprattutto che laboratorietà non significa limitarsi a giustapporre saperi, bensì costruirli in autonomia anche partendo da esperienze individuali, a patto che esse si trasformino in momenti costruttivi di rielaborazione in grado di stimolare la riflessione di tutti i membri del gruppo.



ART.7 - LA SCUOLA NEL CLOUD E IL “TERZO SPAZIO”

Lavorare non solo con gli studenti della propria classe, ma anche di classi differenti, o tra studenti di istituti diversi nel *cloud*, è uno degli elementi caratterizzanti la nostra proposta. Tra gli obiettivi primari c'è quello di creare contesti di apprendimento sociali, significativi, dinamici, autentici, in cui sia possibile «trasformare il sapere da disciplinare in un processo di costruzione e di interazione fra saperi stabili e competenze liquide. [...] Contemporaneamente, condividere con gli altri i processi conoscitivi in un percorso collettivo di costruzione del sapere sollecita prospettive multiple della realtà e, perciò, un'attitudine al pluralismo come base fondamentale per l'integrazione e l'inclusione». Attraverso il *cloud* la scuola si apre all'interazione e alla conoscenza collettiva, superando i confini spazio-temporali: grazie alla progettazione condivisa, studenti di classi e di scuole diverse mettono in gioco i propri saperi formali e informali per realizzare traguardi comuni ben definiti. Si formano comunità di apprendimento, si interagisce nell'immaterialità, si cresce da



ISTITUTO TECNICO
ARCHIMEDE CATANIA
SETTORE TECNOLOGICO

esperienze plurali ed eterogenee in un contesto completamente nuovo, dove la cooperazione non è più legata a isole costruite all'interno della classe, ma dove i gruppi nascono e si creano spontaneamente nelle “nuvole”, anche con docenti e studenti in luoghi distanti, in classi insolite, con esperienze diversissime tra loro. Da questa molteplicità di esperienze gli allievi possono imparare a cooperare con gli altri sviluppando un forte senso di solidarietà, ad affrontare e a risolvere problemi, ad accettare diversi punti di vista, a essere autonomi e a crearsi un percorso di apprendimento su misura, secondo attitudini, interessi, modalità di lavoro personali: un percorso comunque mediato dalla comunità in cui si trovano a operare. Con l'ampliarsi delle relazioni sociali nasce il “terzo spazio”, una dimensione altra rispetto alla casa e alla scuola: ci riferiamo a un mondo, quello del Web, in cui i ragazzi si incontrano, dialogano, discutono, lavorano, creano, comunicano in forme nuove, un mondo virtuale in cui si sentono liberi di esprimersi e di formare la propria personalità e la propria conoscenza. Una conoscenza che non sarà più proposta dai docenti, ma a cui i ragazzi contribuiranno in modalità inedite, in cui spazio e tempo sono dilatati a dismisura e “distribuiti”: «è lo spazio virtuale della cittadinanza digitale iperconnessa». Secondo il ricercatore finlandese Teemu Arina, siamo nell'era «dell'*Homo contextus*» (connesso), il quale vive la maggioranza delle situazioni di apprendimento attivando meccanismi cognitivi in interconnessione costante con gli altri e con il contesto. *«Egli evade le limitazioni fisiche della connettività mediante le moderne tecnologie di rete che, esercitando un forte potere di fascinazione, stimolano una pluralità di esperienze ed esaltano forme multiple e collaborative di conoscenza e comunicazione.»* Non esiste più, dunque, lo spazio-classe, né il “tempo definito” dell'orario scolastico: le pareti si aprono, il reale si amplia, le biblioteche divengono virtuali, sparse nel mondo dell'immaterialità in scaffali immaginari, i ragazzi scoprono una didattica spontanea in cui ciò che conta è ciò che loro vogliono modificare, attraverso nuove fonti di informazione (i motori di ricerca stanno gradualmente affinando la selezione di contenuti adatti, anche se rimane compito del docente aiutare i ragazzi a raggiungere la consapevolezza del valore scientifico di ciò che viene pubblicato in Internet) e nuovi modi di costruzione del proprio sapere. È questo – ovvero il Web – il “luogo” familiare in cui i nostri studenti vivono e comunicano le proprie esperienze. È dunque importante riprodurre in questo “terzo spazio” un ambiente in cui agire culturalmente, capace di superare le limitazioni spazio-temporali per confluire in una comunità virtuale dove sia possibile creare il proprio processo di apprendimento come se gli studenti si trovassero uno di fronte all'altro, in un dibattito aperto e costruttivo. Si tratta di un'inedita comunità di pratica che cerca soluzioni attraverso questo nuovo scambio di saperi, abilità e competenze. E i docenti non possono più ignorare tale realtà o fingere che non esista; poiché ne fanno parte, magari facendo un passo indietro per lasciare che gli studenti ne diventino protagonisti.

ART.8 - IL RUOLO DEL DOCENTE

La trasformazione dell'aula da spazio fisico chiuso ad ambiente di apprendimento aperto, è stimolata e favorita, ancora una volta, dall'apporto di risorse tecnologiche, come i tablet o i netbook, generatori di una quantità praticamente illimitata di nuovi ambienti virtuali che “potenziano” lo spazio fisico, aprendolo a dimensioni pressoché infinite. Sono proprio i dispositivi mobili che aprono le pareti della classe a spazi immateriali e virtuali, offrono accesso a un mondo in cui gli studenti si muovono apparentemente con grande abilità senza conoscere, però, le leggi che lo regolano, le positività e le criticità che possono scaturire da un uso spontaneo e non controllato. Il docente, nel



ISTITUTO TECNICO
ARCHIMEDE CATANIA
SETTORE TECNOLOGICO

momento in cui si trova in una classe costituita da ragazzi che possiedono questa “finestra su un altro mondo”, il “terzo spazio”, non può ignorare che il proprio ruolo è inevitabilmente modificato: non può più avere il ruolo di coach che allena lo studente a nuove forme di didattica, ma deve divenire mentore che accompagna, che dà punti di riferimento, che istruisce sulle metodologie con cui muoversi nell’immaterialità, insegnando ciò che si può e ciò che non si può fare, le leggi che in questo mondo vigono (copyright, diritto d’autore, legalità ecc.), con l’obiettivo di rendere gli studenti sempre più autonomi e responsabili e di offrire loro gli strumenti adatti a un uso consapevole delle risorse per raggiungere i traguardi di competenza.

Ciò che è subito evidente è il mutamento che si attua nel rapporto con i colleghi, non solo nel momento della progettazione, ma anche nella collaborazione e condivisione continua dei percorsi studiati insieme agli altri docenti – e agli studenti – per giungere all’acquisizione di metodi di ricerca, di sperimentazione, di innovazione e di apprendimento. La classe 2.0 costituisce, dunque, un invito ad aprirsi a un lavoro collegiale, l’unico capace di supportare lo sforzo richiesto al docente per rimodellare il suo modo di fare lezione, nonché una sollecitazione a porsi in un’ottica completamente diversa, comprendendo di non essere più la sola fonte legittimata del sapere e concedendo dunque ai ragazzi maggiore autonomia nel costruirsi un ambiente di apprendimento su misura. Questo nuovo atteggiamento richiede al docente grande competenza, una notevole capacità di riorganizzare il tempo-lezione e soprattutto una grande disponibilità a mettersi in gioco, diventando per gli studenti un modello positivo di riferimento. La figura del *docente-ricercatore* risponde pienamente a quest’ultima esigenza: se vogliamo che i giovani imparino a ricercare, a compiere scelte meditate, a rielaborare informazioni, a rispettare il punto di vista degli altri, a dialogare, riflettere, progettare, interagire in modo positivo e autonomo, i docenti non possono rimanere seduti dietro una cattedra in attesa che finiscano il proprio lavoro, ma devono stare con loro, vivere in mezzo a loro; devono diventare “uno di loro”, cercando di guardare anche il già conosciuto come una scoperta sempre nuova, con gli occhi di chi sta creando qualcosa di straordinario, con i loro occhi di adolescenti. Da questo entusiasmo i ragazzi apprenderanno e, nell’imitazione del modello, impareranno ad aprirsi alla ricerca e alla scoperta. In tal modo, la comunità si trasforma in “nuova bottega” e si crea un clima sereno, di autentica collaborazione, in cui il docente non giudica, né valuta gli errori commessi, ma ciberneticamente li utilizza come punti da cui partire per risolvere nuove sfide con entusiasmo e atteggiamento positivo. La gestione della classe diventa un aspetto fondamentale in una classe 2.0 perché rimanda all’organizzazione, da parte del docente, di due setting fondamentali: quello *tecnologico* (gestione/ organizzazione delle strumentazioni, delle applicazioni 2.0 e degli arredi); quello *collaborativo* (gestione/organizzazione degli studenti in gruppi di lavoro). La flessibilità dell’organizzazione in generale è la variabile fondamentale che sostiene il tutto. Quando la classe può modificare la propria configurazione interattiva (forme di lavoro individuale che si alternano a quelle di gruppo in presenza e si estendono in rete) e sperimentare modalità diversificate per affrontare un contenuto disciplinare, l’approccio con le strumentazioni tecnologiche e le applicazioni 2.0 è facilitato e queste diventano a loro volta, promotrici di apprendimento. La configurazione delle lezioni non è fissa ma si declina in relazione all’obiettivo e all’attività; si assiste quindi a fasi di lezioni ibride. In alcuni momenti l’insegnante conduce la lezione, per passare poi ad un’architettura maggiormente improntata alla ricerca guidata con le tecnologie o a quella collaborativa in presenza o a distanza; non è, banalmente, un’alternanza di metodologie ma la capacità di individuare le modalità più efficaci per perseguire un determinato obiettivo (Parmigiani, 2009).



ISTITUTO TECNICO
ARCHIMEDE CATANIA
SETTORE TECNOLOGICO

ART.9 – IL LAVORO DEL CONSIGLIO DI CLASSE

Il consiglio di classe agisce simulando un gruppo di ricerca. Entro il mese ottobre, il CdC elabora la programmazione didattica di classe rispettando le seguenti fasi del percorso di programmazione:

- 1) Individua gli assi culturali e le relative competenze disciplinari;
- 2) sceglie le competenze chiave di cittadinanza in un numero massimo di tre;
- 3) identifica i risultati desiderati e determina le evidenze di accettabilità;
- 4) pianifica esperienze di apprendimento e definisce compiti di realtà;
- 5) Valuta il processo di apprendimento e le competenze effettivamente acquisite.

Il CdC cura particolarmente l'aspetto organizzativo e il metodo di lavoro, intesi come attenzione alla scelta di azioni corrette ed efficaci. Esse si prestano a stimolare la riflessione, la verbalizzazione del pensiero, il confronto con i punti di vista degli altri; sollecitano il bambino a scoprire la logica che sottende alle scelte, le relazioni, le regole, i principi; lo abitua a cercare i legami tra le conoscenze, per pervenire ad una elaborazione personale dei contenuti appresi, alla loro organizzazione significativa, alla loro applicazione consapevole. L'obiettivo finale è quello di motivare i ragazzi con proposte di lavoro che li coinvolgano in prima persona e che abbiano senso per la loro maturazione.

ART. 10 VERIFICA E VALUTAZIONE

Quando si giudica un alunno bisogna partire dagli aspetti positivi, anche se sono pochi. Se segnaliamo per prima cosa le cose che non vanno, potremmo far perdere allo studente la voglia di apprendere e pregiudicare ogni futuro rapporto. L'insegnante ha il compito di far crescere e incoraggiare l'alunno, di valorizzarlo, anche se il suo rendimento è basso. Affinché questo sia possibile, c'è bisogno di uno strumento valutativo che permetta all'insegnante di tener conto delle differenze individuali tra gli studenti che non dipendono da uno scarso impegno personale.

La valutazione alternativa o autentica sostituisce quella tradizionale, perché verifica non solo ciò che uno studente sa, ma ciò che sa fare con ciò che sa: è basata su una prestazione reale e appropriata dell'apprendimento. L'accento è posto sulla riflessione, sulla comprensione e sulla crescita dello studente piuttosto che sulle risposte fondate solo sul ricordo di fatti isolati.

La valutazione autentica è un vero accertamento della prestazione perché consente di comprendere se gli studenti sono in grado di usare in modo intelligente ciò che hanno appreso.

Si passa dalla dimensione di valutazione della conoscenza alla valutazione della comprensione.

La verifica avviene attraverso una prestazione e non attraverso un test.

Capita che alcuni studenti riescano bene nei test a scelta multipla ma, quando viene chiesto loro di dimostrare ciò che sanno in una prestazione concreta, appaiono confusi e dimostrino una competenza da principianti e non da esperti come hanno dimostrato nei test. "L'obiettivo è di insegnare in modo tale da offrire il maggiore apprendimento col minimo di insegnamento". Si può dire che lo scopo dell'istruzione non è quello di "alimentare" le persone con un sapere codificato ma è quello di far scoprire allo studente le specifiche conoscenze di cui ha bisogno. Il vero sapere è quello che aiuterà ad acquisire altro sapere.



ISTITUTO TECNICO
ARCHIMEDE CATANIA
SETTORE TECNOLOGICO

Tuttavia, qualora gli studenti non dimostrino un adeguato senso di responsabilità e maturità per utilizzare in modo autonomo il collegamento ad internet e la navigazione nel web a scuola, l'istituto si riserva la facoltà di sospendere l'attuazione della metodologia 2.0

ART.11 – FLIPPED CLASSROOM : L'APPRENDIMENTO CONNETTIVO/ COLLABORATIVO



Dall'esperienza quotidiana in classe è evidente che l'utilizzo dei *mobile device* permette un'interazione che è condivisione anche di memoria, di immaginazione, di esperienze; una sinergia che gli studenti, insieme ai docenti, mettono in campo per sviluppare cultura, accentuando notevolmente la connettività, la quale consente di creare sincronicamente e dia cronicamente nuovi codici e nuove modalità espressive, che divengono «luoghi in cui il pensiero viene scritto, ma simultaneamente anche luoghi in cui il pensiero viene condiviso ed elaborato da diverse persone che possono incontrarsi da qualunque posto si trovino, quando vogliono per dare il proprio contributo a un processo di pensiero comune. Questa è una forma di “intelligenza connettiva”. In questo processo, in cui lo spazio e il tempo si dilatano enormemente e la scuola oltrepassa le proprie pareti, non si può più pensare a gruppi strutturati e chiusi che parcellizzano il sapere e a isole che costringono gli studenti in un'organizzazione rigida; bisogna invece aprirsi ad una collaboratività in cui l'identità personale non si annulli in quella del gruppo e in cui l'apprendimento venga costruito e ricostruito mediante la condivisione di una comune realtà esperienziale. Il *mobile device* supporta e genera tale cambiamento; esso, tuttavia, non deve costituire il focus dell'attenzione del docente e del gruppo classe, quanto piuttosto rappresentare uno strumento grazie al quale certi processi risultano possibili e vengono velocizzati. In esso, erroneamente definito “*lo zaino dello studente*”, convergono gran parte delle risorse utili al ragazzo per sviluppare il proprio apprendimento: libri, quaderni digitali, appunti, registrazioni di lezioni, video delle lezioni, delle esperienze in laboratorio ecc. Soprattutto, il *mobile device* è la porta che immette nel cyberspazio, in quel mondo immateriale dove i ragazzi si muovono, si incontrano, comunicano, costruiscono i loro legami affettivi ed emotivi, un mondo – ed ecco il rovescio della medaglia – dove gli adulti spesso sono visitatori non graditi. Compito del docente, dunque, è far sì che in questo mondo, dove le identità si moltiplicano grazie ad avatar, gli studenti riescano a percepire che è offerta loro la possibilità di attingere a risorse utili alla propria crescita culturale, un'istanza del tutto reale e di cui devono essere sempre pienamente consapevoli.

Da qualche anno, presso l'IT Archimede, si sta diffondendo una modalità didattica, detta *flipped classroom model*, che introduce un nuovo tipo di rapporto tra docente e studente mediante un rovesciamento della metodologia del lavoro in classe, con l'obiettivo di superare la lezione frontale e



ISTITUTO TECNICO
ARCHIMEDE CATANIA
SETTORE TECNOLOGICO

utilizzare il tempo trascorso in aula in modo costruttivo. «Nel caso delle *flipped classroom* la rivoluzione non è tanto nel metodo di insegnamento, quanto nel diverso modo di proporre i contenuti agli studenti e di articolare i tempi di apprendimento.» Il cuore della proposta sta nel “capovolgere” le successioni della classica articolazione didattica: la lezione espositiva non avviene in presenza, in classe, ma è costituita da un video che gli studenti dovranno guardare ed esaminare con attenzione a casa, mentre il tempo-scuola è utilizzato per analizzare i problemi e i dubbi scaturiti dall’informazione data.

La “classe capovolta” tenta un superamento della didattica frontale, dando maggior spazio alla costruzione delle conoscenze, e introduce a un uso consapevole del *cloud*, ma rimane comunque fortemente centrata sull’insegnante trasmettitore di conoscenze (in presenza o a distanza, non cambia); non è solo capovolgendo la procedura che si crea confronto, collaborazione e condivisione di significati in un’ottica costruttivista. L’utilizzo del *cloud* è “timido” e parziale, lo studente non è posto al centro della costruzione del suo sapere e non vi sono occasioni sistematiche che facilitino il riconoscimento e la formazione del proprio stile di apprendimento.

Il presente Regolamento approvato dal Collegio dei docenti con delibera n.9 , verbale n.6 del 04/04/2018 e dal Consiglio d’Istituto con delibera n.7 verbale n.5/2018 del 27/04/2018, integra il Regolamento d’Istituto, è rivolto alle classi 2.0 dell’Istituto.

LA DIRIGENTE SCOLASTICA
Prof.ssa Fortunata Daniela Vetri