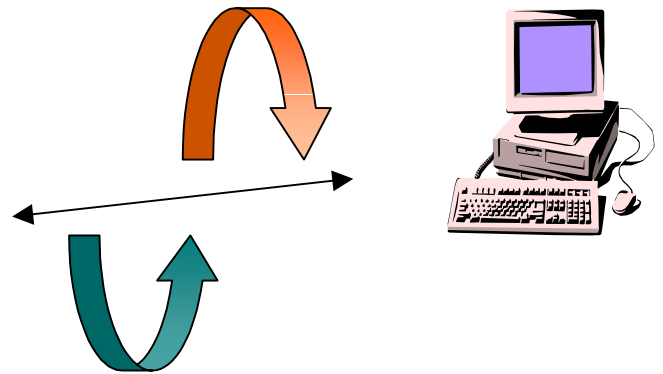


e-cooperative learning



PROGETTO **CLASSI in RETE**

PREMESSA

Da sempre la “conoscenza” ha rappresentato l’elemento fondamentale di discriminazione sociale, politica ed economica di tutti i contesti in cui l’uomo ha vissuto.

Chi conosce le leggi, le regole dell’economia, l’evoluzione storica e culturale dell’uomo ha tratto vantaggio dal proprio sapere per crescere ed affermarsi nel lavoro, nei rapporti sociali raggiungendo quello “status” (economico ma non solo) che ha elevato la propria qualità della vita nei confronti di chi queste conoscenze non ha saputo, voluto o potuto condividere.

In passato e fino a qualche decennio addietro la discriminante era basata sullo “stato sociale” di appartenenza dell’individuo; i ceti più deboli dediti alla sopravvivenza quelli più forti all’affermazione e potenziamento del loro potere e delle loro ricchezze.

Oggi l’era della comunicazione ha stravolto tali principi cui si basava la crescita culturale dell’uomo a vantaggio dell’umanità intera senza distinzione di popoli, razze, classi sociali ponendo tutti gli individui sulla stessa base per accedere a tutte le informazioni e conoscenze di cui l’uomo oggi dispone.

Appare chiaro come la nuova discriminante negli attuali processi di crescita culturale, sociale ed economica risieda nella capacità dei singoli a saper utilizzare le infinite risorse che oggi la tecnologia informatica mette loro a disposizione e come, al fine di attivare tale nuovo processo di apprendimento, la scuola rappresenti il luogo centrale dal quale far dipartire stimoli e metodi per questo nuovo processo cognitivo.

E’ stato calcolato che la quantità di informazioni contenute da un normale quotidiano di oggi equivalga a tutti i contenuti che un uomo di media cultura, all’inizio del secolo, riusciva ad avere nell’intero arco della sua vita.

Ciò fa riflettere da un lato sull’enorme potenzialità di cui oggi l’uomo può disporre nella sua crescita culturale e dall’altro sulla necessità a possedere quei “criteri di discernimento” che la scuola deve contribuire a fornire con applicazioni di metodi funzionali al raggiungimento di specifici obiettivi nella capacità di apprendimento dei giovani.

IL PROGETTO

Per quanto detto in premessa compito primario degli operatori dell'istruzione è pertanto quello di creare le condizioni affinché gli studenti, a conclusione di ogni ciclo scolastico, vengano in possesso delle conoscenze adeguate per proseguire negli studi al fine poi di trovare adeguata introduzione nel mondo del lavoro.

Durante il periodo degli studi e nello svolgimento di una attività lavorativa il possedere una "cultura digitale" rappresenta oggi elemento indispensabile per il raggiungimento di una maggiore uguaglianza delle opportunità in un mondo in cui le mediazioni numeriche si moltiplicano e le condizioni di crescita culturale debbono essere adeguatamente attivate.

Il progetto ha come obiettivo quello di tracciare il percorso mentale cui gli allievi debbono avvicinarsi al fine di ottenere, a conclusione del percorso educativo e formativo che si intende porre in atto, una conoscenza di base degli strumenti moderni di comunicazione creando un nuovo ambiente di apprendimento che favorisca l'autonomia, la flessibilità, i rapporti sempre meno rigidi tra le discipline, la messa in relazione dei centri di cultura e di conoscenza per facilitare l'accesso a tutti gli allievi alle risorse della "società della conoscenza".

In questa logica il metodo di apprendimento in forma collettiva e con l'ausilio degli strumenti multimediali forniti dalle moderne tecnologie appare essere quello maggiormente stimolante ed efficace per una generazione che cresce e arricchisce sempre più il proprio bagaglio culturale attraverso le immagini.

Non è più possibile, per gli operatori della formazione, ignorare i processi di apprendimento cui, inevitabilmente, sono soggetti le nuove generazioni e pertanto appare compito non più procrastinabile l'intervento degli insegnanti volto a dare ordine e metodo nei criteri di selezione e acquisizione delle informazioni.

La circostanza inoltre che i processi di memorizzazione vedono ritenere più efficaci l'apprendimento allorché lo stimolo proviene da immagini, fa ritenere che l'introduzione di una didattica che possiamo definire "multimediale" (in quanto interattiva e non più unidirezionale) comporti un notevole miglioramento nella comunicazione e, quindi, una migliore qualità nella condivisione di dati e nozioni.

Inoltre il metodo dell'apprendimento collaborativo in rete, per l'appunto l'e-cooperative learnig citato in copertina, permetterà non solo di divenire uno schema lavorativo utile per l'accertamento di abilità collegate all'interazione personale ed alla ricerca di informazioni ma soprattutto criterio operativo per il perseguimento di un vero e proprio percorso formativo integrabile con quello tradizionale.

Il progetto verrà articolato in due moduli il primo dei quali vedrà impegnati alunni e docenti nel realizzare didattica multimediale in compresenza in modo da affrontare con criterio di interdisciplinarietà gli argomenti trattati e ciò secondo il percorso formativo sotto indicato.

1[^] MODULO

STRUMENTI	OBIETTIVI	ABILITA'
PROGRAMMI SU FLOPPY	RICERCARE LE INFORMAZIONI	ABILITA' DI RICERCA DOCUMENTALE
PROGRAMMI SU COMPACT DISK	RICERCARE E SELEZIONARE LE INFORMAZIONI	ABILITA' DI RICERCA BIBLIOGRAFICA
PROGRAMMI ED ATTREZZATURE PER IL CONTROLLO ATTIVITA' IN RETE	RICERCARE E SELEZIONARE LE INFORMAZIONI APPRENDENDO ASSIEME AD ALTRI	CAPACITA' DI APPRENDIMENTO INTERDISCIPLINARE

Il percorso didattico e formativo sopra schematizzato mira a far vivere la multimedialità come una realtà didattica nuova che permetterà da un lato agli insegnanti impegnati di modificare il metodo e modello di insegnamento con rinnovate capacità ad ampliare e potenziare la capacità formativa e dall'altro, agli studenti, di elevare il loro grado di apprendimento favorendo la percezione della complessità dei problemi e delle loro interrelazioni.

Questo processo porterà a nuove forme di organizzazione del sapere con grandi opportunità nei processi di apprendimento e con la condivisione di valori cognitivi ed operativi quali l'interdisciplinarietà, la complessità e il cooperativismo metodologico.

Il secondo modulo sarà invece dedicato agli approfondimenti trasversali ed all'uso in modo più sistematico di INTERNET allo scopo di condurre gli allievi all'uso della comunicazione ed interscambio multimediale collaborando e cooperando in rete con altre istituzioni scolastiche e ciò secondo il sotto indicato percorso formativo.

2^ MODULO

STRUMENTI OBIETTIVI ABILITA'

WORLD WIDE WEB MOTORI DI RICERCA INDICI STRUTTURATI	RICERCARE E SELEZIONARE LE INFORMAZIONI INTERAGENDO CON IL SOFTWARE	ABILITA' DI RICERCA IPERTESTUALE
POSTA ELETTRONICA LISTE DI DISCUSSIONE	RICERCARE E SELEZIONARE LE INFORMAZIONI INTERAGENDO CON LE PERSONE	PARTECIPAZIONE CRITICA ALLE DISCUSSIONI
TUTTE LE ATTREZZATURE ED IL SOFTWARE DISPONIBILI	COLLABORARE E COOPERARE AD UN PROGETTO IN RETE APPRENDENDO ASSIEME AD ALTRI	SENSO DI APPARTENENZA AL GRUPPO COMPRENSIONE DEGLI OBIETTIVI DEL PROGETTO RISPETTO DEI TEMPI E DEI METODI

Questa nuova metodologia della comunicazione tende ad applicare un diverso modello di insegnamento che si richiama al costruttivismo.

Gli studenti, utilizzando gli strumenti propri del percorso didattico sopra indicato, saranno in grado di esplorare i dati disponibili in rete dialogando con loro pari e con altre realtà (anche extrascolastiche) e di ricavare da essi conoscenze piuttosto che memorizzarli passivamente e di partecipare a progetti, di soddisfare direttamente la loro curiosità, di dare e ricevere aiuto nel risolvere problemi.

Al fine di realizzare il progetto in questione sarà necessario dotare l'aula informatica del software specifico e delle attrezzature di cui si fornisce il dettaglio in seguito.

Tale dotazione, di cui si richiede il finanziamento, risulta indispensabile per la condivisione in rete dei dati disponibili dalla postazione del server per lo sviluppo di progetti che prevedano il coinvolgimento di tutti gli alunni in aula mentre il videoproiettore risulterà supporto necessario in occasione di realizzazione di lezioni con applicazione del metodo di didattica multimediale.

Il progetto verrà svolto all'interno della Sede centrale della S.M.S. G.B.NICOLOSI – Via Virgilio, 1 nei locali destinati all'aula informatica all'interno dei quali saranno contenute le attrezzature di cui si richiede il finanziamento.

ELENCO ATTREZZATURE DA ACQUISTARE
PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

• VIDEOPROIETTORE PHILIPS HOPPER SV20 (vedere dettaglio tecnico allegato)	£. 7.395.000=
• SOFTWARE OPERATIVO PER:	
- PRODUZIONE MULTIMEDIALE – INCOMEDIA BASE 5.0	£. 280.000=
- ATTIVAZIONE RETE MULTIMEDIALE INTERATTIVA	£. 600.000=
- SCHEDA AUDIO INTERATTIVA CON DOTAZIONE DI CUFFIE	£. 1.000.000=
- PROGRAMMI PER APPLICAZIONI MULTIMEDIALI - FINSON	£. 99.000=
• BIBLIOTECA MULTIMEDIALE:	
- ENCICLOPEDIA GENERALISTA MICROSOFT ENCARTA	£. 299.000=
- N. 50 CD CON TITOLI INERENTI AGLI AMBITI DISCIPLINARI DEL PROGETTO	£. 3.000.000=
• MATERIALE DI CONSUMO (carta, lucidi, floppy disk, cd, etc)	£. 1.000.000=
• COSTI DI MANUTENZIONE ED ATTIVITA' GESTIONALE	£. 3.000.000=
	=====
TOTALE COSTO PROGETTO	£.16.673.000=

VALUTAZIONE AI FINI DELL'ASSEGNAZIONE DEI CONTRIBUTI

In considerazione delle priorità previste nella valutazione dei progetti si precisa che:

- IL PROGETTO E LE ATTIVITA' CONNESSE SARANNO CURATE DA DOCENTI DI DIVERSE AREE DISCIPLINARI IN AMBITO CURRICULARE ED EXTRACURRICULARE (LINGUISTICO-LETTERARIA, STORICO-GEOGRAFICA, SCIENTIFICA ED ARTISTICA) CHE HANNO ESPERIENZA PLURIENNALE NELLA REALIZZAZIONE DI PROGETTI, NELL'USO DEI COMPUTER E NELL'APPLICAZIONE DELLE TECNICHE OPERATIVE DI COOPERATIVE-LEARNING.
- GLI ALUNNI COINVOLTI NEL PROGETTO SARANNO QUELLI DELLE SECONDE CLASSI PARI A N. 180.
- IL PROGETTO CONTIENE REQUISITI CHE PERMETTERANNO LA TRASFERIBILITA' ANCHE AD ALTRE ISTITUZIONI SCOLASTICHE DEL METODO ACQUISITO E DEI MATERIALI PRODOTTI.

Il presente progetto viene presentato per l'accesso al finanziamento attraverso i fondi resi disponibili dell'Amministrazione Comunale a valere sul **TITOLO III – ATTREZZATURE ED ATTIVITA' LABORATORIALI**.

Paternò 30/6/2000

Prof.ssa CONCETTA SERRA
Docente Funzione Obiettivo
AREA 3 – PROGETTI
S.M.S. G.B. NICOLOSI

Project1@ctonline.it