

Sperimentazione didattica e creazione di contenuti digitali

Obiettivi

Produrre contenuti digitali per gli studenti
Migliorare l'innovazione nel mondo della scuola

Destinatari dell'intervento

Docenti delle scuole primarie e secondarie della Sardegna

Soggetti attuatori

Autonomie scolastiche

Descrizione dell'intervento

Il progetto è finalizzato all'innovazione dei metodi di insegnamento attraverso la produzione di contenuti digitali e la costruzione di nuovi ambienti di apprendimento basati sull'uso dell'ICT da parte degli stessi docenti della scuola attraverso una sperimentazione didattica che favorirà il lavoro di rete e la condivisione di metodi di insegnamento.

L'obiettivo della Regione è di concludere una stagione difficile che ha lasciato molte incertezze e preoccupazioni tra gli insegnanti che pur si stanno sottoponendo ai processi di formazione per l'uso delle LIM. In questa direzione, la Regione propone un progetto condiviso con l'USR e i dirigenti scolastici di valorizzazione dei Master Teacher che sono attualmente impegnati in una azione di diffusione, di sostegno, ma anche di sollecitazione delle expertise professionali presenti nelle scuole per dar vita e rianimare delle vere e proprie comunità di pratica. L'investimento regionale consentirà alle autonomie di finanziare tutte le attività di coordinamento didattico e amministrative in vista della rendicontazione, di garantirsi la copertura delle spese generali e di incentivare economicamente e motivare i Master Teacher nel loro lavoro che dovrà essere creativo e autonomo.

L'intervento prende avvio dalla considerazione che occorre creare le condizioni affinché l'introduzione della LIM rappresenti un'opportunità e non un problema; sotto questo punto di vista, il suo uso, anche integrato da quello di altri device (tablet, notebook, smart-phone ...), deve essere accompagnato da un'attività di sperimentazione che permetta di integrare le modalità didattiche tradizionali con quelle che si possono realizzare con l'uso dell'ICT.

A conclusione della fase attuale, inizierà una nuova stagione nel quadro del progetto digit- iscol@. Dall'autunno 2015 gli insegnanti saranno chiamati a collaborare a un processo di sperimentazione delle tecnologie digitali, di elaborazione dei contenuti che sia strettamente intrecciato alla individuazione di corrette strategie di insegnamento relative a specifici problemi di apprendimento. Un processo che dovrà essere svolto con il coinvolgimento delle classe e degli studenti e per il quale i docenti riceveranno incentivi economici e il necessario sostegno in termini di expertise metodologica e tecnologica. Il processo avrà una durata quadriennale e coinvolgerà circa mille docenti l'anno.

il processo sarà accompagnato dalla costruzione di un "Portale dell'innovazione" che avrà una funzione di repository ragionato dei contenuti costruiti dai docenti nel corso del programma di sperimentazione, dei contenuti acquisiti attraverso protocolli di intesa con altre regioni e enti i contenuti costruiti dalla Regione Sardegna nell'ambito di precedenti progetti. Il portale conterrà un motore di ricerca capace di indicizzare gli stessi e sarà in grado, grazie alla sua struttura aperta, di includere le risorse per il "social learning" e il "mobile learning", che potranno essere utilizzate dai docenti tanto nelle azioni di sperimentazione che nella vita quotidiana della classe.

Verranno selezionate reti di scuole stabili che abbiano come obiettivo la condivisione di esperienze didattiche, lo scambio di docenti e la progettazione comune; verrà attivato un processo di crescita professionale attraverso la sperimentazione, la progettazione didattica condivisa e la costruzione di contenuti in rete. In particolare, i docenti selezionati porteranno avanti le seguenti azioni:

- Creazione di contenuti digitali usufruibili da tutti (Open Educational Resources).
- Costruzione di ambienti di apprendimento inclusivi che valorizzino l'uso delle tecnologie digitali;
- Sperimentazione e uso di specifici tools informatici diretti alla creazione di contenuti digitali anche in modalità web based e alla condivisione degli stessi;
- Valutazione dei risultati attraverso prove pratiche di realizzazione di materiali didattici, condivisione e utilizzo in classe;
- Definizione e utilizzo di strumenti di valutazione delle competenze apprese;
- Definizione di strategie di insegnamento e soluzioni didattiche concrete.

I progetti dovranno inoltre prevedere:

- L'inclusione degli studenti nel protocollo di sperimentazione attraverso la definizione dei modelli didattici specifici, e che prevedano l'adozione di modalità di apprendimento cooperativo e di modalità e strategie di valutazione formativa.
- L'interazione attiva dei docenti impegnati nell'esperienza e la formazione di gruppi di lavoro orizzontali per la cooperazione e la condivisione nella costruzione di esperienze didattiche e dei contenuti.
- La definizione esplicita delle differenti strategie di insegnamento e degli obiettivi d'apprendimento in riferimento a specifiche abilità e competenze cognitive.

L'azione sarà accompagnata a livello regionale da dei facilitatori dell'innovazione che avranno il compito di accompagnare, monitorare e garantire un alto livello qualitativo degli interventi, nonché favorire la condivisione dei metodi e dei contenuti tra le reti di scuole anche attraverso l'utilizzo del repository di contenuti digitali. A livello regionale e verranno predisposti meccanismi tesi a riorientare l'intervento in caso di insuccesso nel raggiungimento degli obiettivi.

La sperimentazione delle tecnologie dell'educazione deve intrecciarsi con la consapevolezza delle strategie didattiche da adottare per venire incontro alle modalità di apprendimento degli alunni, ed è diretta a offrire agli insegnanti il supporto per concepire strategie di insegnamento adeguate al fine di integrare le tecnologie dell'educazione sia un ambito disciplinare specifico che in un quadro multidisciplinare. A tal fine, la sperimentazione deve promuovere pratiche di collaborazione e condivisione didattica.

Modalità di attuazione

La sperimentazione didattica e tecnologica dovrà coinvolgere circa 4.000 insegnanti nel corso di un programma della durata di quattro anni (1 anno per ogni gruppo di insegnanti). I docenti partecipanti al progetto saranno selezionati sulla base della valutazione di profili di eccellenza indicati in un protocollo da emanare. L'intervento prevede una prima call nel 2015 tesa a selezionare le Autonomie scolastiche partecipanti, le quali dovranno presentare un progetto di sperimentazione didattica che preveda l'uso delle LIM acquistate sui fondi POR FESR 2007-2013 e di software didattici.

Finanziamento 2015-2017

€ 14.000.000

Finanziamento 2015

€ 4.600.000

Target 2015

3.000 docenti coinvolti nella sperimentazione