



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > S.E.S.S.O. Sistema Educativo e Servizi Scolastici Online

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Quartu Sant'Elena / Sardegna

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

I.I.S. "G. Brotzu", Quartu Sant'Elena (CA)

Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:

School

Specify:

La spesa è di poche centinaia di euro all'anno per il pagamento delle versioni Pro o Premium di alcuni servizi Web (Edynco, Screecast-o-matic, Mindomo) ed è sostenuta dal docente Gianfranco Marini. Per il resto si tratta di utilizzare servizi e applicazio

Sito Web

<http://aula.forumfree.it/>

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

Acconsenti al trattamento dei dati personali?:

Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali.

Tipo di progetto

Educazione fino ai 18 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

mappa del progetto: <https://www.mindomo.com/it/mindmap/sexo-e6811e3a38f741dc9f67eaa7746617fa> [1] sistema distribuito di risorse e servizi online per il supporto dei processi di apprendimento e insegnamento e la gestione di una comunità di apprendimento formata dalle classi scolastiche, in modalità Blended Learning (in aula e sul web). Visione sinottica del Sistema

Project Summary (max. 2000 characters):

Essendo il progetto costituito da molteplici servizi e ambienti web, per poterlo valutare è necessario utilizzare l'allegato in cui sono attivi i link ad essi. Il progetto è nato nel 2006 dietro suggerimento dei miei studenti di IV liceo, inizialmente come semplice archivio - repository di appunti e risorse per lo studio della storia e della filosofia. A tale scopo ho realizzato, con la collaborazione degli studenti, un forum denominato AulaForum. Da subito il forum si è caratterizzato come centro di discussioni intorno ai temi dell'attività formativa svolta in aula. Ho allora sviluppato un ambiente di apprendimento o Virtual Learning Environment più articolato che funziona sia da Social Learning Network che da Knowledge Learning Management, formato da:

1. Archivio documenti Scribd
 2. Archivio video realizzati da me e dagli studenti: Gianfranco Marini Youtube e YouTube Corso F,
 3. Repository presentazioni: Slideshare
 4. Archivio di album di immagini di storia e filosofia: Picasa Web Albums
 5. Gestione tempi con Google Calendar per ogni classe
 6. Blog
 7. Classificazione testi letterari: Anobii
 8. a cui in seguito si sono aggiunti altri servizi e risorse online che elenco di seguito: Huzzaz, Pearltrees, Pinterest, ZEEF, Pearltrees, Filosofia, AulaWeb Storia, Scoop.it Tecnologie Didattiche, Scoop.it filosofia, Scoop.it Storia, Google+,
- Accanto a tale ambiente, supporto (scaffolding) dell'attività di apprendimento degli studenti, si sono sviluppati e integrati i loro PLE (Personal Learning Environments) o Ambienti Personali di Apprendimento, formati dalle applicazioni web e dai social media utilizzati come prolungamento online della normale attività didattica. Ciascuno studente possiede un proprio account su: Scribd, YouTube, Pinterest, Slideshare, LinkedIn, Mindomo (o applicazione equivalente), Pearltrees, Google+, Whatsapp, Facebook, Huzzaz, Google Drive, Dropbox, ecc. Nel corso di questi anni il progetto si è trasformato da intervento straordinario a modalità ordinaria di insegnare e apprendere e già intorno al 2009, prima che si parlasse di Flipped Classroom, avevo, con la indispensabile e attiva collaborazione degli studenti, realizzato un sistema di Blended Learning in cui le attività formative erano "distribuite" in parte in presenza (aula) e in parte online (eLearning).

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2005-12-30 23:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

1. Problemi
Studenti:

- mancanza di stimoli e di coinvolgimento;
- superficialità nella motivazione e mancanza di impegno;
- mancanza di un metodo di apprendimento autonomo;

Scuola e Docente:

- limiti temporali ristretti
- ambienti di apprendimento (aule) inadeguati
- impossibilità di gestire adeguatamente tutte le fasi del processo di apprendimento
- impossibilità di impostare l'insegnamento in modo individualizzato

2. Opportunità:

Utilizzo del Web e delle Nuove Tecnologie per:

Aula:

- Disporre di un'aula attrezzata: dotazioni tecnologiche (Lim, videoproiettore, connessione internet, BYOD, postazione PC)

Web:

- Sviluppare un ambiente virtuale per la comunicazione formativa: Virtual Learning Environment e Personal Learning Network

Modelli di riferimento:

- Blended Learning - Flipped Classroom: per impostare in modo sinergico il rapporto tra attività online e in presenza
- Mobile Learning: Apprendimento e Insegnamento dovunque, in qualunque momento, in ogni modo
- Social Media Learning: a supporto di una interazione comunicativa costante, contestuale e situata

3. Obiettivi:

- fornire un supporto costante alla attività di apprendimento degli studenti;
- creare una comunità di apprendimento
- supportare con strumenti digitali e Web Based - Cloud:
 - apprendimento collaborativo (Collaborative Learning)
 - apprendimento personalizzato (Personalized Learning)
 - creazione autonoma contenuti (Content Creation)
 - pensiero critico (Critical Thinking)
 - apprendimento basato sui problemi (Problem Based Learning)
 - apprendimento attraverso i social media (Social Media Learning)
- sviluppo della competenze digitali;
- Sviluppare capacità metacognitive:
 - maturazione della capacità di apprendere ad apprendere
 - imparare a valutare il proprio operato e imparare dai propri errori
 - sviluppare strumenti per la gestione e organizzazione del proprio percorso di maturazione personale e formativa

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):

Risultati Generali: - Circa 300 studenti del Liceo Scientifico "G. Brotzu", negli ultimi 9 anni, hanno regolarmente utilizzato i servizi offerti da SE.S.S.O. nella loro attività di apprendimento quotidiana - Il progetto è inserito nel P.O.F. della scuola, ogni anno scolastico, a partire dall'anno scolastico 2009/10 - In termini quantitativi i vari elementi che compongono il network di apprendimento (Scribd, YouTube, Pearltrees, Blog, Scoop.it, AulaForum, ecc.) stati fondamentali nel supportare la pratica educativa scolastica Obiettivi: Riconoscimenti: la

qualità del progetto è stata riconosciuta con diversi premi e attestazioni di qualità, tra cui: 1. A.N.P. - Microsoft, I Edizione del concorso Docente dell'Anno, premio a Gianfranco Marini per il 2009, 2. S.E.S.S.O. Vincitore Gold, le buone pratiche della scuola italiana, edizione 2010 3. Partecipazione del docente e della classe al programma radiofonico di Alma Grandin, New Generation, Rai Radio 1, puntata del 11/10/2009, per presentare il sistema S.E.S.S.O. Ricadute sul processo di insegnamento/apprendimento: la natura dell'attività didattica è gradualmente ma radicalmente mutata, nel corso degli anni le classi: 1. sono divenute comunità di apprendimento la cui attività si distribuisce tra la presenza (aula) e il Web; 2. sono protagoniste di una comunicazione e collaborazione continua; 3. prendono attivamente alla progettazione dell'attività formativa e alla sua gestione (tempi, scadenza, definizione obiettivi, ecc.); 4. gli studenti, inoltre, svolgono direttamente attività di insegnamento e assistenza e tutoraggio tra pari. Sviluppo Ruoli e Funzioni Entro tale metamorfosi del gruppo classe in "comunità di apprendimento" molti studenti hanno potuto sviluppare le loro capacità e abilità assumendo ruoli e funzioni attive e intervenendo come figure di riferimento nell'attività formativa.

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

Interazione con gli studenti è monitorata tramite strumenti di analitica come Google Analytics, extremetracking, histats.com

1. AulaForum: Dati visibili al seguente link Extemetracking AulaUeb
visitatori totali complessivi (inclusi reloads) dal 6/2/2015 1.884.382
media visitatori giornalieri: 284
media visitatori settimanali: 1986
media visitatori mensili: 8.583

2. Gianfrancomarini.blogspot.it: strumento di monitoraggio Histat.com, link: dati gianfrancomarini blog
- pagine visualizzate dal 22/10/2010: 176.698 ad oggi
- visitatori: 121.278 ad oggi
- visitatori mensili Gennaio 2015: 9.064 (dati Blogger)

3. Google+: visualizzazioni ad oggi 2.137.528

la frequentazione con gli studenti tramite whatsapp e Facebook per ogni problema relativo alle attività formative è quotidiana.

4. Scribd: 1.300.000 visualizzazioni dal 2009, 228 documenti pubblicati, 836 Follower.

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?:

Più di 6 anni

What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:

Meno di 10.000 Euro

What is the source of funding for your project?:

Altro

Note eventuali:

I.I.S. "G. Brotzu", Quartu Sant'Elena (CA)

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

Sì

Since when?:

2005-12-30 23:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

No

What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

1. Una più efficace ottimizzazione della partecipazione al dialogo educativo dovuta:
 - 1.1. alla possibilità di accesso everytime, everywhere
 - 1.2. alla costruzione collaborativa delle conoscenze
 - 1.3. al potenziamento degli strumenti di comunicazione
 2. accelerazione e potenziamento del percorso formativo:
 - 2.1. Migliori performance nel raggiungimento della capacità e competenze previste, valutate secondo il modello SMAR (Sostituzione, Sviluppo, Modificazione e Ridefinizione) e secondo il La Nuova Tassonomia di Bloom (Ricordare, comprendere, applicare, analizzare, valutare, creare)
 - 2.2. Sviluppo competenze digitali (Digital Literacy):
 - pensiero creativo, innovazione, costruzione conoscenza con le nuove tecnologie;
 - cercare, valutare e usare le informazioni, pensiero critico e risoluzione di problemi,
 - sviluppo cittadinanza digitale e comportamento etico;
 - utilizzo e comprensione di concetti, operazioni e sistemi relativi alle tecnologie digitali
- modello di riferimento: ISTE Standards Students

Are you available to help others to start or work on similar projects?:

Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters):

- Nessun ostacolo di rilievo se non la necessità di procedere alla alfabetizzazione digitale degli studenti in modo che acquisiscano un buon livello di Competenze Digitali - Digital Literacy. - I costi non sono un problema dal momento che il progetto è stato esplicitamente studiato per utilizzare unicamente risorse disponibili gratuitamente sul Web (Open Source, Free, Freemium) e sfruttare i dispositivi fissi e mobile posseduti dagli studenti (BYOD)

Future plans and wish list (max. 750 characters):

1. Seguire lo sviluppo delle applicazioni web, puntare sempre di più su una efficace integrazione tra formazione in presenza e sul web, implementare le nuove applicazioni, servizi e social media nel sistema. 2. Potenziare le competenze digitali (digital literacy) degli studenti 3. lavorare per classi aperte favorendo la collaborazione tra studenti di classi diverse nelle forme di: 1. tutoring: studenti di classi superiori come tutor di studenti di classi inferiori nel recupero delle carenze, nell'assistenza per l'utilizzo delle nuove tecnologie, ecc.; 2. Attività verticali di insegnamento: studenti di classi superiori come insegnanti che tengono lezioni alle classi di studenti più giovani su tematiche specifiche o presentano lavori di ricerca 3. rendere gli studenti compartecipi nella valutazione di determinate attività

WLC [2] Web Learning Community [3] Social learning network [4] social learning [5] scuola [6] PLN [7] personal learning network [8] insegnamento [9] Formazione [10] flipped classroom [11] e-learning [12] blended-learning [13] apprendimento collaborativo [14] ambiente personale di apprendimento [15] ambiente di apprendimento [16]

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482
del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

URL di origine: <http://2017.gjc.it/it/progetti/sexo-sistema-educativo-e-servizi-scolastici-online>

Collegamenti

- [1] <https://www.mindomo.com/it/mindmap/sexo-e6811e3a38f741dc9f67eaa7746617fa>
- [2] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/wlc>
- [3] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/web-learning-community>
- [4] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/social-learning-network>
- [5] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/social-learning>
- [6] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/scuola>
- [7] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/pln>
- [8] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/personal-learning-network>
- [9] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/insegnamento>
- [10] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/formazione>
- [11] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/flipped-classroom>
- [12] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/e-learning>
- [13] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/blended-learning>
- [14] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/apprendimento-collaborativo>
- [15] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/ambiente-personale-di-apprendimento>
- [16] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/ambiente-di-apprendimento>