



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > Tutti connessi: cittadini consapevoli e competenti nel mondo del XXI secolo

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Ceccano - Lazio

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

Liceo Scientifico e Linguistico di Ceccano

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

School

Sito Web

<http://www.liceoceccano.gov.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):

Preparare i liceali alla cittadinanza digitale in modo consapevole e critico, con utilizzo intelligente dei social network e degli strumenti di condivisione, collaborazione, e pubblicazione che la rete mette a disposizione di tutti. Interazione con i siti degli organismi

internazionali ed europei, del governo, delle Istituzioni e della pubbliche amministrazioni per comprendere di più cosa accade in Italia, in Europa e nel mondo, e migliorare la propria cittadinanza attiva.

Project Summary (max. 2000 characters):

Le competenze di cittadinanza per il XXI secolo impongono alle scuole di avere particolare cura nell'utilizzo delle tecnologie digitali e dei social networks. Gli allievi sono immersi nel mondo digitale, lo vivono in una maniera quasi naturale, ma senza le necessarie competenze per utilizzarne gli strumenti in maniera consapevole. L'acquisizione di tali competenze è l'obiettivo fondamentale del progetto che dal 2013 vede il Liceo di Ceccano adottare la metodologia BYOD (Bring Your Own Device - porta il tuo dispositivo) in cui ogni membro della comunità educante (studente, professore, genitori) utilizza il proprio apparato, grazie alle piattaforme di social learning e alla banda ultralarga con collegamento simmetrico a 100 Mbps in grado di poter sopportare la connessione contemporanea di migliaia di apparati. Ciò consente di avere tutti connessi, di collaborare in maniera attiva su piattaforme di social learning di curare meglio i rapporti scuola famiglia secondo la metodologia degli open data, di poter organizzare diffuse attività di insegnamento a distanza (e learning), di personalizzare l'apprendimento, di produrre e pubblicare materiale multimediale condiviso con tutti, di realizzare interventi in videoconferenza con il mondo intero, di progettare e realizzare gli strumenti necessari, di costruire direttamente oggetti e progettare sistemi di automazione. Tale impostazione fa sì che tutti gli studenti del Liceo abbiano nelle loro tasche lo strumento che consente loro di acquisire quelle competenze fondamentali per la cittadinanza del XXI secolo, di saper interagire con i siti delle istituzioni internazionali ed europee, con quelle nazionali, con le pubbliche amministrazioni, con le aziende; di utilizzare i social network come nuova agorà del mondo e come luogo della diffusione delle idee e del confronto critico. Il progetto è realizzato dal gruppo di ricerca e progettazione composto da docenti ed allievi, in collaborazione con università ed aziende

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2013-04-29 22:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

Obiettivi:

1. gli allievi diventano cittadini consapevoli del XXI secolo, acquisendo le competenze necessarie
 2. gli allievi comprendono i meccanismi di funzionamento dei social network e sanno come utilizzarli nel modo migliore
 3. gli allievi utilizzano risorse di coding per realizzare app e gestire oggetti a distanza (the internet of things)
 4. gli allievi utilizzano i propri devices come strumenti di ampliamento delle proprie possibilità di studio e di partecipazione
 5. gli allievi esercitano il loro senso critico sull'utilizzo del web e dei social network
 6. gli allievi comprendono l'importanza di verificare la propria traccia digitale in rete
 7. gli allievi utilizzano con facilità piattaforme di social learning, con esperienze peer to peer
- Per raggiungere tali obiettivi il Liceo ha costruito un sistema che si basa su 5 pilastri:

1. connessione per tutti, con metodologia BYOD
2. ad ognuno il proprio strumento di lavoro che consenta di interagire in ogni momento ed in ogni luogo, per collaborare in tempo reale, visualizzare e condividere informazioni, cercare i contenuti.
3. utilizzo intensivo delle modalità di videoconferenza per migliorare la comunicazione, generare fiducia ed eliminare gli errori.
4. connessione a banda ultralarga 100Mbs simmetrici con rete GARR, in ponte radio, implementabile ad 1Gbps nel momento del collegamento in fibra perché il BYOD, la video collaborazione e le applicazioni cloud-based necessitano di una infrastruttura solida, capace di supportare queste innovazioni.
 - ? Soluzioni di videoconferenza di qualità professionale su misura
 - ? Accesso cloud pubblico e privato
 - ? Sofisticata app di produttività e collaborazione
 - ? Gestione della sicurezza su postazioni multiple e dispositivi di diverso tipo
5. sicurezza della rete affidata al GARR con identificazione univoca dell'accesso ad identità unica, per
 - ? Proteggere la propria rete WAN.
 - ? Aumentare la visibilità del traffico, con link pubblico sul sito del GARR

Risultati

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

1. Al Liceo di Ceccano tutti gli insegnanti utilizzano quotidianamente il loro device, si avvalgono di piattaforme e learning, accedono quando e dove vogliono ai dati in cloud del Liceo, collaborano fra di loro e con gli studenti tramite apposite applicazioni, hanno relazioni continue con le famiglie, partecipano a corsi di aggiornamento a livello internazionale 2. gli insegnanti stanno scoprendo quanto tali tecnologie siano in grado di modificare le metodologie didattiche, sia per quanto riguarda gli scenari di apprendimento (aule, setting tecnologico, presenze, strumenti...) che per le modalità relative ai tempi e alle tecniche d'apprendimento 3. gli allievi scoprono quante siano le opportunità offerte dagli smartphone che hanno già in tasca, imparano a navigare criticamente in internet, ad utilizzare con attenzione i socialnetwork, lavorano più facilmente in gruppo con le app di condivisione e collaborazione 4. gli allievi interagiscono con i siti delle istituzioni, imparando ad essere cittadini consapevoli 5. gli allievi producono materiali multimediali studiati per essere visti in rete 6 gli allievi percepiscono una maggiore personalizzazione dell'apprendimento 7. le famiglie hanno una maggiore consapevolezza di quanto accade a scuola Il criterio fondamentale sta nella soddisfazione dei membri della comunità educante e nel traffico dati in continuo incremento

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

Mensilmente interagiscono 60 docenti, 750 allievi, 1500 genitori, 300 ex allievi, 20 membri del personale degli uffici (amministrativo ed ausiliario), 1000 contatti al giorno mediamente sul sito web.

Tutti utilizzano le piattaforme a disposizione:

Scuola viva di Spaggiari, Google apps for education, Onedrive, Edmodo

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)?:

Da 75.001 a 500.000 Euro

What is the source of funding for your project?:

Finanziamenti pubblici o privati

Note eventuali:

scuola pubblica

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

No

Since when?:

2015-06-29 22:00:00

When is it expected to become self-sufficient?:

2016-11-29 23:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?:

Sì

Where? By whom?:

In provincia di Frosinone ci sono 8 scuole che stanno adottando lo stesso progetto. Il consorzio GARR e l'Università di Cassino l'hanno presentato nel corso delle loro manifestazioni.

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

1. progettare attentamente l'intervento poliennale, affidandosi alla consulenza di esperti non direttamente impegnati nella vendita di prodotti
2. ricordarsi che l'elemento fondamentale è la disponibilità di connessione
3. scegliere una connessione molto potente, almeno 100Mbps, e simmetrica in download quanto in upload
4. non spendere inutilmente in devices, facilmente destinati all'obsolescenza
5. realizzare un'architettura di rete ad accesso con identità digitale unica per ciascun utente
6. attuare policy di controllo della rete che siano responsabilizzanti e sicure
7. utilizzare app già disponibili fra gli studenti e i professori
8. consentire a ciascuno di scegliere il proprio device
9. dar fiducia agli allievi come sostegno attivo alla costruzione del sistema
10. puntare alla collaborazione con aziende ed associazioni presenti sul territorio
11. non pensare che gli studenti siano nativi digitali e perciò capaci di far tutto. In realtà sono trogloditi digitali in grado di utilizzare rapidamente il touchscreen ma spesso incapaci di comprendere le opportunità offerte dai device di cui dispongono
12. rendersi conto di quanto sia importante che la scuola insegni un uso critico dei socialnetwork e spinga alla cittadinanza digitale

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

Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters):

L'ostacolo più grande per il Liceo è stata la non disponibilità del collegamento in fibra per il quale ci si sta impegnando, coinvolgendo gli enti locali del territorio e cercando di federare fra loro le scuole per la suddivisione dei costi del collegamento. Rimane la cronica carenza di risorse finanziarie non del tutto colmata dal ricorso agli sponsor per la ricerca dei quali occorrerebbe personale esperto nel marketing che concepisca il fund raising come un vero e proprio lavoro, mentre oggi è lasciato alla sporadica iniziativa dei singoli. Un altro ostacolo è stata la riottosità di alcuni insegnanti, vinta facilmente con la creazione di un gruppo di allievi ed ex allievi con il compito di facilitatori nell'utilizzo delle tecnologie disponibili.

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

Collegamento della banda ultralarga tramite fibra sperimentazione di nuove piattaforme per il social learning sperimentazione di nuove strategie didattiche implementate dall'utilizzo dei device sempre connessi. Per questo avremmo bisogno di ulteriori finanziamenti come pure di assistenza nell'elaborazione pedagogica sull'utilizzo dei nuovi strumenti

competenza [1] cloud [2] cittadinanza [3] condivisione [4] collaborazione [5] consapevolezza [6]
RETE [7]

Fondazione Mondo Digitale

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/tutti-connessi-cittadini-consapevoli-e-competenti-nel-mondo-del-xxi-secolo>

Collegamenti

[1] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/competenza>

[2] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/cloud>

[3] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/cittadinanza>

[4] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/condivisione>

[5] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/collaborazione>

[6] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/consapevolezza>

[7] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/rete>