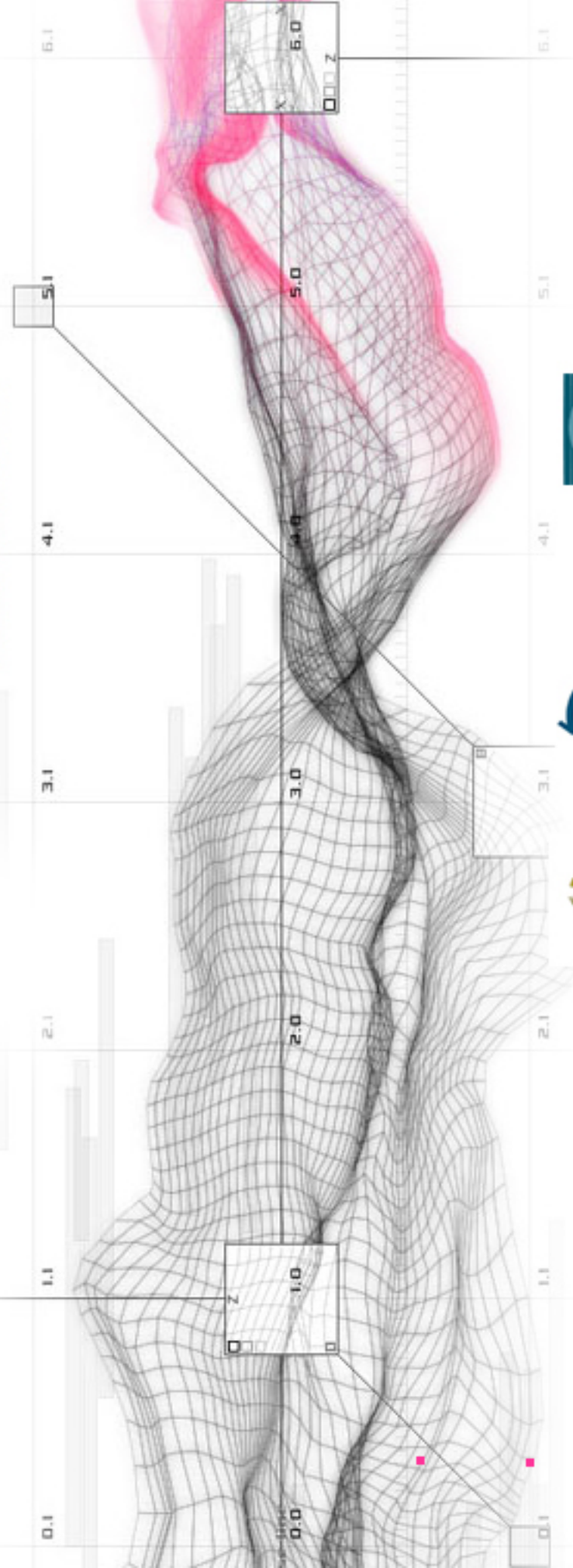


@apprendere digitale

@apprendere digitale, il progetto sviluppato da MIUR - DGSi in collaborazione con MIT, Indire e Invalsi, per sperimentare risorse multimediali nelle classi prime della scuola secondaria di primo grado per **italiano, matematica e scienze**.



Indire INVALSI

Perché @apprendere digitale?

Le nuove generazioni di studenti utilizzano ormai modi e strumenti per apprendere che non attengono più solo alla sfera tradizionale – libri e dispense per esempio – ma che sfruttano, a volte senza guida e percorsi tracciati o assistiti, le potenzialità delle nuove tecnologie, della rete e del linguaggio multimediale.

E' proprio in questa possibilità di un nuovo modo di dialogare tra docenti e studenti che si colloca **@apprendere digitale** una sperimentazione che attraverso un ambiente di apprendimento online, costruito con i docenti, metterà a disposizione degli studenti risorse multimediali di qualità, funzioni assistite di comunicazione sincrona e asincrona, e strumenti di verifica e personalizzazione dei percorsi di apprendimento.

@apprendere digitale perché integrando lo studio fondato sull'insegnamento in presenza - e con risorse principalmente cartacee - con contenuti digitali e nuove modalità di insegnamento, si sviluppano il sapere e l'autonomia dell'apprendimento, filtrando quanto di positivo e di efficace esiste nella rete e nella multimedialità.

0.1

0.0

2.0

3.0

4.0

5.0

6.0

7

Come e con chi

@apprendere digitale è una sperimentazione che si svolgerà per l'intero anno scolastico 2005/2006 e sarà attivata in circa **150 classi prime** suddivise tra le quattro regioni partecipanti al progetto: **Lazio, Lombardia, Puglia, Toscana.**

Le classi verranno selezionate direttamente dagli **Uffici Scolastici Regionali** tra gli istituti scolastici che intenderanno partecipare e comunque per un massimo di 40 classi per regione.

Le materie coinvolte saranno:

- italiano (educazione linguistica), matematica e scienze
- tutte le altre discipline curriculari per le quali i partner editoriali hanno offerto la disponibilità dei materiali digitali.

Gli insegnanti coinvolti saranno:

- 2 per classe: 1 insegnante di Italiano e 1 insegnante di matematica e scienze.

In considerazione della disponibilità dei materiali digitali delle altre discipline offerti dagli editori, si auspica che anche insegnanti di altre materie delle classi coinvolte li possano impiegare proficuamente nella loro didattica.



@apprendere digitale

Tempi e risorse

@apprendere digitale si avvarrà della compartecipazione, in termini di risorse organizzative ed economiche, del MIUR - DGSi e degli Uffici Scolastici Regionali di **Lazio, Lombardia, Puglia e Toscana**.
Le classi coinvolte nella sperimentazione riceveranno una dotazione tecnologica per accedere ad Internet e all'ambiente di apprendimento, scambio e condivisione, realizzato da **Indire**.

L'area **@apprendere digitale** comprenderà :

- strumenti per la comunicazione sincrona e asincrona
- accesso alle risorse selezionate dalla rete e a percorsi guidati di apprendimento con attività online
- un *repository* con materiali digitali messi a disposizione dai partner editoriali del progetto

all'indirizzo: <http://www2.indire.it/apprenderedigitale>

Risultati attesi

Favorire l'ingresso dell'innovazione nei processi d'insegnamento e d'apprendimento realizzando un'esperienza guida nell'introduzione delle TIC. Agevolare l'interazione e la cooperazione tra gli studenti e i docenti secondo i modelli emergenti di didattica collaborativa, in un'ottica di rete a livello nazionale. Creare un'area di lavoro e una community di scuole che permetta lo scambio e la condivisione delle esperienze fatte tra tutte le classi coinvolte di scuole diverse.

Sarà l'**Invalsi** a realizzare il monitoraggio degli apprendimenti sulle classi che prenderanno parte alla sperimentazione.

Maggiori informazioni sono reperibili all'indirizzo internet:

http://www.istruzione.it/innovazione/progetti/apprendere_digitale.shtml

@apprendere digitale