

In questo numero

BuonGiorno Scuola!
VAL NET: un metodo per valutare i progetti ICT

News Consorzio

- Progetto LEIPS: Workshop di chiusura
- Cari amici del Global Junior Challenge...

Spazio Scuola
LUI è il COMPUTER

Angolo Azienda
Scuola Digitale: errata corrige



Consorzio Gioventù Digitale
Via Umbria, 7
00187 - Roma
tel. 06/42014109 - fax 06/42000442
info@gioventudigitale.net
www.gioventudigitale.net

numeri arretrati su
www.gioventudigitale.net

BuonGiorno Scuola!

VAL NET: un metodo per valutare i progetti ICT

"Sono sempre di più i progetti didattici basati sulle nuove tecnologie, le iniziative pilota per l'introduzione delle ICT a scuola e i prodotti per l'e-learning.

Come si può garantire il coordinamento e la verifica delle esperienze?

Un modello è quello di VAL NET, un metodo di validazione omogeneo, garantito e di alto livello adottato per i progetti dell'iniziativa School of Tomorrow finanziata dal programma europeo Information Society Technology (IST).

VAL NET (European Schoolnet Validation Network) è pensato per fornire una cornice entro cui verificare e disseminare le attività varate con School of Tomorrow.

Lo scopo è quello di costruire la conoscenza dell'innovazione nelle scuole e creare le condizioni per fare nascere "le scuole del domani".

In concreto il metodo unisce fino a maggio 500 scuole della rete ENIS che in venti paesi stanno implementando alcuni dei progetti più innovativi d'Europa: ad esse viene applicato un sistema di verifica ideato appositamente per valutare i progetti ICT degli istituti e la loro trasferibilità.

Il sito (http://community.eun.org/entry_page.cfm?area=186) del progetto è un buon punto di riferimento per accedere a studi e relazioni sull'introduzione e lo sviluppo delle nuove tecnologie a scuola.

In esso sono ad esempio presenti i rapporti THINK (scenari del futuro dell'educazione con interviste a funzionari pubblici, imprese e studiosi) e NOW (sullo stato dell'arte di progetti chiave nel settore delle ICT e uno studio analitico sulle pratiche innovative esistenti). Accanto a questi è possibile consultare documenti che suggeriscono indicatori e strumenti per la validazione.

Dalle pagine di VAL NET è possibile inoltre accedere ai siti dei singoli progetti School of Tomorrow per scoprire risultati e benefici dell'educazione innovativa basata sulle nuove tecnologie."

Da *Sophia* del 19 gennaio 2004

News Consorzio

Progetto LEIPS: Workshop di chiusura

Volge al termine il progetto LEIPS!

Il 29 gennaio 2004 dalle ore 8.00 alle ore 18.00 presso l'ITIS "Armellini" a Roma si terrà il Workshop dal titolo

"Capire i processi di innovazione digitale nella scuola"

La tavola rotonda, rivolta a insegnanti, dirigenti scolastici, formatori e chiunque sia interessato al tema dell'innovazione digitale nella scuola, sancisce la chiusura, formale, del progetto LEIPS.

Per ulteriori informazioni, contattare:

Giovanni Serra
Leips Project Manager
06-42014109
giovanni@gjc.it

Cari Amici del Global Junior Challenge...

Oltre 100 sono i progetti protagonisti fin ad oggi del Global Junior Challenge e provengono da tutti i continenti: Europa, Asia, Africa, America e Oceania.

Se volete entrare in contatto con loro visitate il sito web al seguente indirizzo

<http://www.gjc.it/2004/index.asp>

attraverso il forum interattivo: il Junior Voices!!!!

Se, invece, siete interessati a partecipare anche voi al concorso internazionale compilate il form di iscrizione che troverete su

<http://www.gjc.it/2004/it/projects.asp>

La data di scadenza per presentare i progetti è il 30 giugno 2004.

Infine, qualora vogliate essere protagonisti della rubrica "L'angolo dell'Intervista" potete contattare Silvia Celani, GJC Project Manager, al seguente indirizzo di posta elettronica: silvia@gjc.it



Spazio Scuola

LUI è il COMPUTER

LUI è il COMPUTER, scatola magica che, per definizione, sa tutto, e serve ad alleviare la faticosa fatica degli umani. Non la fatica del fare, per carità, per le giovani generazioni, che il proprio sapere e conoscenza misurano solo sulle rispostine alle domande con cui dimostrano agli adulti compiaciuti di avere bene imparato la lezione. Per i geni, anzi i genius (pronuncia "ginius", perché non è latino, ma ovviamente inglese!) c'è la possibilità di misurarsi in televisione nella quintessenza del sapere, i giochi a quiz! Per la gran massa, non serve più evidentemente neanche imparare e ricordarsi dove sono le piramidi, tanto c'è il computer che lo sa!

Se lo spot, lo slogan, la pubblicità servono a rendere l'idea forte di qualcosa, la sua appetibilità, c'è proprio da rabbrivire a vedere come il Ministero della Pubblica Istruzione si propone di diffondere i computer nelle scuole. L'idea è la stessa, immutata, dagli anni Sessanta, l'idea di macchine che sostituiscono gli umani (e per questo fanno paura), l'idea della macchina di Archimede Pitagorico, che tu inserisci la domanda e schiacciando il fatidico bottone loro ti danno la soluzione esatta, indiscutibile.

Tutta una storia successiva, quando il computer è diventato "personale" e gli umani anche quelli qualunque, non solo gli informatici, stavano quasi imparando che sono loro che decidono quello che la macchina deve fare e non viceversa, tutta questa storia non esiste più, la si salta a piè pari, ora che il computer è diventato di massa.

E' la stessa logica del mercato, che vende molto meglio se la gente compra passiva, se le macchine che entrano nelle case e nelle scuole esentano dal prenderci noi (orrore!) delle responsabilità.

Questa si chiama ANALFABETIZZAZIONE di massa, l'atteggiamento dei giovani di oggi che accendono il computer come un elettrodomestico qualunque, che si servono come agli scaffali del supermercato, come dal frigorifero, ignorando per la stragrande maggioranza che potrebbe essere anche una macchina per fare.

Nessuno, scientificamente e sistematicamente, gli fa vedere che cosa si potrebbero fare. Quando per sbaglio capita, imparano talmente bene e alla svelta che forse è proprio essenziale non farglielo assolutamente sapere, e costringerli a riti inutili e scolastici di dattilografia e di ipertesti stitici che fanno solo sorridere chi è abituato allo splendore dei videogiochi.

E i videogiochi stessi, la televisione, la pubblicità, gli infiniti messaggi visivi e sonori che formano la nostra vita e che tutti passano attraverso il computer, restano magie inconoscibili e inarrivabili, cose da "professionisti", anche se perfino i bambini della scuola dell'infanzia, se gli dai in mano gli strumenti, saprebbero già come incominciare a maneggiarli.

Serve davvero nella scuola un computer che sa dove sono le piramidi? No grazie, lo sappiamo anche noi!

Paolo Beneventi

Angolo Azienda

Scuola Digitale: errata corrige

Ci scusiamo con i nostri lettori ma nella scorsa newsletter (Digit@l News N. 6) è apparso un refuso che ci apprestiamo a correggere.

La società ItNet del gruppo Wind presenta "Scuola Digitale" il sistema integrato - ideato e realizzato da Motta on Line, società del Gruppo Editoriale Motta, e Sfera, società del Gruppo ENEL- per dotare la scuola di strumenti informatici e telematici per la gestione delle attività e dei servizi che essa offre a docenti, studenti e famiglie.

Scuola Digitale è un sistema che non sostituisce il contatto diretto tra Scuola e Famiglia, ma che lo favorisce e lo potenzia estendendolo anche a canali non tradizionali quali il web e la telefonia mobile.

Per maggiori informazioni potete visitare il sito www.scuoladigitale.com o contattare lo 06-83112392/06-83116917.



Consorzio Gioventù Digitale

Via Umbria, 7
00187 - Roma

tel. 06/42014109 - fax 06/42000442

info@gioventudigitale.net

www.gioventudigitale.net

