

## In questo numero

### BuonGiorno Scuola!

Innovazione,  
innovazione,  
innovazione

### News Consorzio

- Speciale Global Junior Challenge 2004
- Città Educativa: un centro per le buone pratiche
- Esperienze pratiche guidate
- Assistenza hardware e software



**Consorzio Gioventù Digitale**

Via Umbria, 7  
00187 - Roma  
tel. 06/42014109 - fax 06/42000442  
[info@gioventudigitale.net](mailto:info@gioventudigitale.net)  
[www.gioventudigitale.net](http://www.gioventudigitale.net)

numeri arretrati su  
[www.gioventudigitale.net](http://www.gioventudigitale.net)

### BuonGiorno Scuola!

#### Innovazione, innovazione, innovazione

"Le nuove tecnologie, multimediali e informatiche, penalizzano le discipline come la lavagna e il gesso..." (Tullio De Mauro).

#### Risorse digitali ad accesso libero nell'attività didattica

Nel World Wide Web ci sono moltissime risorse ad uso gratuito, per esempio software, giornali *online*, biblioteche digitali, portali, siti web eccetera.

L'esperienza delle scuole insegna che molte di queste risorse possono essere utilizzate proficuamente anche nell'attività didattica.

L'utilizzo oculato delle risorse ad accesso libero, oltre ad abbattere i costi, rafforza nei giovani il valore della solidarietà, favorisce il confronto e lo scambio delle esperienze e delle conoscenze.

#### Attualizziamo la didattica per migliorare la scuola

Oggi l'alto livello generale di istruzione passa attraverso la diffusione dell'alto grado di controllo delle tecnologie informatiche e della comunicazione, poiché esse facilitano l'accesso all'informazione e ai servizi.

Le nuove tecnologie consentono di:

- migliorare l'interazione tra compiti in classe e compiti a casa;
- realizzare facilmente meccanismi di autocorrezione e autovalutazione;
- diversificare le strategie didattiche in relazione alle propensioni e alle difficoltà individuali.

Qualsiasi contenuto didattico può essere veicolato attraverso le nuove tecnologie; pensiamo all'educazione motoria: giochi di situazione possono facilitare la comprensione delle dinamiche di un'azione motoria, per agevolare l'individuazione del programma di esecuzione motoria più appropriato.

E, in modalità virtuale, possiamo visitare un museo, vedere il mondo senza spostarci dall'aula. Dove abbiamo esperienze in corso, abbiamo un miglioramento netto della qualità degli insegnamenti e degli apprendimenti.

#### La realtà decentrata

Secondo Gilles Deleuze, la realtà ci circonda, ma nessuno di noi è il centro. Internet, la realtà virtuale e multimediale, aumentano la proliferazione dei punti di vista, diversificano le interpretazioni dei fatti e dei messaggi.

L'aumento dei punti di vista e delle interpretazioni acquiscono la percezione del decentramento.

Per essere cittadini nella società dell'informazione dobbiamo imparare a gestire le diverse interpretazioni dei messaggi e dei fatti, per valutare e per selezionare quelle attendibili e pertinenti.

#### La didattica nel mondo digitale

Nel mondo digitale l'informazione è veloce e a basso costo, ma spesso e *pour parler*.

La presenza di messaggi a basso contenuto informativo, poco pertinenti e scarsamente fruibili, genera rumore e disturba la comunicazione.

Attualizzando la didattica al mondo digitale, dobbiamo tenere le scuole lontane dal rumore che intralcia la comunicazione, la svilisce e assopisce le idee.

Dobbiamo fare in modo che la molteplicità dei punti di vista e delle fonti di conoscenza stimoli nei giovani la creatività, il desiderio di conoscenza e il senso critico.

Per utilizzare, nell'attività didattica, le risorse digitali ad accesso libero dobbiamo fare un lavoro attento di valutazione e selezione.

Ilaria Falcetta  
[i.falcetta@gioventudigitale.net](mailto:i.falcetta@gioventudigitale.net)



## News Consorzio

### Speciale Global Junior Challenge 2004

#### Che cos'è?

Il Global Junior Challenge è un concorso internazionale diretto ad incoraggiare le giovani generazioni e i loro insegnanti all'utilizzo delle nuove tecnologie informatiche e della comunicazione. Sono ammessi al concorso i progetti che prevedano l'uso delle nuove tecnologie (internet, la realtà virtuale e i sistemi multimediali) a fini educativi e per la formazione dei giovani. Il concorso è l'evento conclusivo di un insieme di attività volte ad esplicitare il ruolo strategico delle nuove tecnologie nella circolazione delle conoscenze, nella cooperazione interculturale e nella riduzione del divario sociale.

Possono partecipare:

- scuole e università;
- istituzioni pubbliche e private;
- cooperative e associazioni culturali;
- imprese e privati cittadini.

#### Perché il Global Junior Challenge?

Le tecnologie informatiche e della comunicazione stanno aprendo nuove frontiere nel mondo dell'istruzione. L'analfabetismo informatico rischia di acuire sempre più il divario economico con una nuova forma di divario sociale, il divario digitale, che esclude chi non ha accesso alle tecnologie, dal mondo del lavoro e dei servizi. La finalità del Global Junior Challenge è diretta ad incentivare tra i giovani e tra i loro insegnanti la partecipazione attiva ai cambiamenti apportati dalle nuove tecnologie nella formazione e nella società, attraverso il confronto, lo scambio di esperienze, l'emulazione di iniziative di successo.

#### La partecipazione della tua scuola

In tutti i paesi del mondo, il livello generale di istruzione incide sul reddito medio individuale come sulla produttività del paese, sulla partecipazione responsabile dei cittadini alla cosa pubblica. Non solo, "studiare è uno strumento di libertà" (Tullio De Mauro), indispensabile alle società e ai singoli per compiere scelte libere e responsabili. Le scuole sono le interlocutrici privilegiate del Global Junior Challenge perché i giovani devono prendere parte alla sfida costituita da un alto livello generale di istruzione, da cui dipendono la produttività, il benessere e la coesione del corpo sociale, la libertà di scelta dei singoli.

#### Con quali criteri saranno selezionati i progetti?

I progetti saranno divisi in cinque categorie, a seconda del target, definito in termini di età degli utenti ai quali ciascun progetto si rivolge. Le categorie comprendono quelle dei giovani fino ai dieci anni, fino ai quindici anni, fino ai diciotto anni, fino ai ventinove anni. Una speciale categoria sarà dedicata ai progetti che promuovono le pari opportunità per le donne e gli uomini. Una giuria internazionale valuterà e selezionerà i progetti.

#### La cerimonia di premiazione

I progetti presentati dalle scuole italiane concorreranno alla vincita del prestigioso premio del Presidente della Repubblica, tre coppe d'argento donate dal Presidente Carlo Azeglio Ciampi. La premiazione avverrà alla presenza del Presidente della Repubblica, del Sindaco di Roma e di altre personalità, nella cerimonia conclusiva che si terrà in Campidoglio il 19 Novembre 2004. Nella cerimonia conclusiva, oltre ai progetti presentati dalle scuole italiane, saranno premiati i più innovativi progetti italiani presentati da enti diversi dalle scuole e i più innovativi progetti provenienti dai paesi di tutto il mondo, con diverse tipologie di premi.

#### La registrazione dei progetti

La scadenza per la registrazione dei progetti è il **30 Giugno 2004**. Compila e spedisce il form disponibile on-line al sito [www.gjc.it](http://www.gjc.it).

Puoi spedire il form

- all'indirizzo e-mail [projects@gjc.it](mailto:projects@gjc.it);
- al numero di fax +39 0642000442;
- all'indirizzo postale "Consorzio Gioventù Digitale, Via Umbria 7 - 00187 Roma".

#### Info

Per avere altre informazioni puoi

- visitare il sito web [www.gjc.it](http://www.gjc.it);
- inviare un'e-mail a [info@gjc.it](mailto:info@gjc.it);
- spedire un fax a +39 0642000442, all'attenzione della dott.ssa Celani;
- telefonare a +39 0642014109 e chiedere della dott.ssa Celani.



Consorzio Gioventù Digitale

Via Umbria, 7  
00187 - Roma  
tel. 06/42014109 - fax 06/42000442  
[info@gioventudigitale.net](mailto:info@gioventudigitale.net)  
[www.gioventudigitale.net](http://www.gioventudigitale.net)

... News Consorzio  
(continua)

### Città Educativa: un centro per le buone pratiche

Il 12 maggio 2004 alla presenza del Sindaco di Roma Walter Veltroni è stata inaugurata "La Città Educativa": un centro per le buone pratiche.

Promosso dall'Assessorato alle Politiche Educative e Scolastiche del Comune di Roma, il centro rappresenta un primo polo di aggregazione sociale teso alla divulgazione della cultura digitale.

Il centro è munito di un'aula multimediale all'avanguardia attrezzata con le più moderne strumentazioni informatiche collegate a larga banda alla rete Internet, di una sala convegni che potrà ospitare workshop e conferenze tematiche di alto livello per insegnanti, famiglie e operatori della scuola, di un laboratorio tecnico a supporto delle attività didattiche e dimostrative del centro, avrà le caratteristiche di un centro.

Il centro sarà gratuitamente aperto al pubblico, agli insegnanti, agli studenti ed ai dirigenti scolastici delle scuole del Comune di Roma.

Tre saranno le attività primarie del centro di Via del Quadraro, 102:

1. promuovere iniziative che favoriscano l'alfabetizzazione informatica di base del corpo docente delle scuole del Comune di Roma (attraverso la realizzazione di giornate seminariali e di un portale telematico dedicato);
2. promuovere iniziative finalizzate a far conoscere l'uso del computer e di Internet agli studenti del Comune di Roma che per motivi sociali, economici, familiari non ne abbiamo ancora avuto l'opportunità (attraverso giornate aperte dedicate ai giovani e la realizzazione di un portale tematico dedicato alla formazione anche professionale dei ragazzi);
3. ideare e realizzare laboratori didattici dedicati all'uso didattico-educativo delle tecnologie informatiche nella scuola dedicati per insegnanti, dirigenti scolastici e famiglie.

Per maggiori informazioni è possibile contattare il numero di telefono 06-76968660.

### Esperienze pratiche guidate

In merito all'organizzazione e gestione di attività di formazione, con particolare riguardo al tema della multimedialità e dello sviluppo di competenze informatiche, il Consorzio Gioventù Digitale propone al corpo docente delle scuole romane alcune esperienze pratiche guidate (EPG) di breve durata (ogni argomento viene svolto in un unico incontro di 4 ore), volte a garantire una conoscenza reale ed immediata dell'uso delle nuove tecnologie in ambito scolastico.

Le esperienze condotte da personale qualificato del Consorzio sono relative ai seguenti temi:

1. Aggiornamento degli antivirus: EPG orientata alla conoscenza dei migliori sistemi di sicurezza dei PC scolastici e loro aggiornamento;
2. Gestione del Server scolastico: EPG orientata alla gestione operativa e alla conoscenza delle problematiche legate alla gestione del server e della rete dei PC della scuola;
3. Presentazioni in Powerpoint: EPG volta alla conoscenza attiva dei software per la realizzazione di presentazioni ad uso scolastico. Illustrazione e implementazione di un presentazione in Powerpoint sulle attività didattiche della Scuola;
4. Realizzazione di un ipertesto: EPG orientata all'implementazione di un testo multimediale ad uso didattico.

#### Costi

Il costo di ogni EPG è di € 150,00 (IVA esclusa) per un massimo di 4 - 5 partecipanti.

#### Durata

L'esperienza avrà una durata di quattro ore per ogni modulo.

#### Modalità

Le EPG potranno essere svolte presso l'istituto scolastico di appartenenza.

#### Attestati

Al termine di ogni EPG è previsto il rilascio di un attestato di frequenza e di materiale didattico (in forma cartacea o multimediale).

#### Info

Coordinatore Scuole  
Dott. Romano Santoro  
[santoro@gioventudigitale.net](mailto:santoro@gioventudigitale.net)  
Tel. +39 06 42014109



**Consorzio Gioventù Digitale**

Via Umbria, 7  
00187 - Roma

tel. 06/42014109 - fax 06/42000442

[info@gioventudigitale.net](mailto:info@gioventudigitale.net)

[www.gioventudigitale.net](http://www.gioventudigitale.net)

... News Consorzio  
(continua)

## Assistenza hardware e software

La presente offerta è la proposta del Consorzio Gioventù Digitale relativamente ad un servizio di assistenza hardware e software per i PC delle aule multimediali degli Istituti Scolastici romani.

### Servizio di assistenza in presenza

Il servizio di assistenza in presenza (durata del contratto 365 giorni dalla data di firma del contratto) ha come scopo la riduzione dell'incidenza delle anomalie e dei guasti al parco macchine esistente; ogni PC sarà censito e avrà una scheda tecnica di rilevazione dello stato di manutenzione e conservazione.

I sopralluoghi saranno effettuati secondo il calendario di seguito riportato. L'intervento sarà finalizzato alla risoluzione dei problemi risolvibili in loco, per altri tipi di guasti l'intervento sarà risolto entro le 48 ore dalla eventuale presa in consegna della macchina su richiesta del Dirigente Scolastico.

### Interventi previsti

Settembre 2004

Novembre 2004

Gennaio 2005

Marzo 2005

Maggio 2005

Le modalità di erogazione del servizio potranno subire modificazioni sulla base delle esigenze della scuola.

Il giorno del sopralluogo nei diversi plessi ed il referente sarà indicato dal Dirigente Scolastico.

### Assistenza di base ai servizi Internet

Questo servizio si prefigge l'obiettivo di poter aiutare i docenti e il personale amministrativo della scuola nell'utilizzo del collegamento ADSL, per ovviare ad eventuali problematiche nell'utilizzo della connessione Internet e nel servizio di posta elettronica.

### Servizio di tele assistenza

Sarà attivato un centro di raccolta delle richieste di assistenza e segnalazione guasti su modello pre-definito fornito dal Consorzio Gioventù Digitale, da inoltrare mezzo fax (06-42000442).

### Costo del servizio

I costi del servizio variano a seconda del numero dei plessi scolastici da assistere; saranno facilitati i Circoli Didattici e gli Istituti Comprensivi con più sedi.

### Interventi a richiesta

Tutte le attività che esulano da quanto indicato nel servizio di assistenza in presenza (richieste di intervento estemporanee su chiamata), saranno regolamentate dal seguente tariffario:

- Costo orario tecnico specializzato per assistenza hardware e attività sistemistica €35,00.

Le parti hardware di ricambio necessarie per la riparazione saranno indicate al momento della presentazione del preventivo di spesa, e saranno sostituite solo dopo presa visione e accettazione da parte del Dirigente Scolastico.

### Info

Coordinatore Scuole

Dott. Romano Santoro

[santoro@gioventudigitale.net](mailto:santoro@gioventudigitale.net)

Tel. +39 06 42014109.



Consorzio Gioventù Digitale

Via Umbria, 7  
00187 - Roma

tel. 06/42014109 - fax 06/42000442

[info@gioventudigitale.net](mailto:info@gioventudigitale.net)

[www.gioventudigitale.net](http://www.gioventudigitale.net)