

## Presentazione sintetica

### Perchè

Oltre cinquanta Scuole di ogni ordine e grado della Provincia di Lucca, hanno espresso l'esigenza di:

*“avere ambienti virtuali per scambiare esperienze, materiali didattici, formazione e aggiornamento...”*

Per questo abbiamo pensato di realizzare una Comunità di Pratica dove: discutere, pubblicare i propri lavori, approfondire le tematiche, co-costruire una formazione professionale...

*“avere strumenti in grado di avvicinare gli alunni ad una didattica “oltre” le mura della classe...”*

Per questo abbiamo pensato di realizzare un Ambiente Sociale di Apprendimento (Social Learning Environments) dove: ri-trovarsi come singoli, gruppi, classi, scuola, scuole in rete, territorio; creare un deposito multimediale di conoscenza; creare un e-portfolio per ogni singolo alunno; creare lezioni, test, verifiche; relazionarsi sulle tematiche oggetto di studio...

*“avere risorse flessibili per coinvolgere gli alunni in una didattica più collaborativa e partecipativa”*

Per questo abbiamo pensato di realizzare un Ambiente di Apprendimento Personale (Personal Learning Environments) attraverso una App Mobile che trasformi i contenuti educativi essenziali del Portale, in attività fruibili nei tempi e negli spazi scelti dagli studenti, in modo da: offrire maggiore libertà di apprendimento oltre le “mura” della Scuola (per intercettare le possibilità educative del quotidiano non formale), e allargare la diffusione del sapere oltre la “forma libro”.



### Cosa è

UiBi è un Progetto innovativo, dedicato alla didattica 2.0:

- semplice e didatticamente completo
- che stimola l'autorialità di docenti e alunni
- facile da usare
- aperto a tutti i docenti e gli alunni
- attento alle situazioni di svantaggio sociale e/o psico-fisico
- fruibile da Scuola, da casa, ovunque nel tempo libero



### Cosa offre ai docenti

UiBi integra alcuni tra i più *potenti* strumenti di comunicazione, *standard* nella formazione:

- Un Portale Web, nel quale creare e depositare le lezioni, scambiarle, accedere a risorse per la formazione professionale, creare community di interesse e molto altro ancora, secondo i modi delle Comunità di Pratica.
- Un Portale Social Learning dove creare classi, Corsi di Studio/Recupero, assegnare compiti e fare verifiche, discutere su singoli argomenti con gli alunni, pubblicare Dispense e Libri di Testo.
- Una App per Smartphone o Tablet (Mac e Android) con funzionalità Social, ma anche per pubblicare in modo semplice Dispense, Appunti e libri di testo, per i propri alunni o per gli alunni di tutte le scuole, completa di test di verifica.



### Cosa offre agli alunni

UiBi integra alcuni tra i più *diffusi* strumenti di comunicazione in uso tra i giovani:

- Un Portale Social Learning, dove ritrovare i compagni di classe ma anche della propria scuola, o di altre Scuole, trovare i compiti, le dispense di approfondimento e i libri, materiali multimediali, chiedere informazioni/ripetizioni ai docenti, pubblicare ricerche o materiali personali, fare test, creare ambienti (chat, micro-blog) per discutere su argomenti di scuola o di attualità... e molto altro.
- Una App per Smartphone o Tablet (Mac e Android) per consultare ed usare (“fare i compiti”) il materiale didattico pubblicato dal docente: test, esercizi, letture... e tenersi in contatto in modo social con compagni e insegnanti.



## Sintesi degli aspetti didattici

### *Destinatari*

Il progetto UiBi si rivolge in primis a tutte le Scuole di ogni ordine e grado della Provincia di Lucca (ed è proposto in via sperimentale anche alla Rete regionale RISCAT, per le scuole serali).

Esso intende coinvolgere tutti gli attori che riguardano la comunità scolastica ad intra e ad extra:

- l'Istituto scolastico. E' il primo referente del progetto: alunni, insegnanti e famiglie sono i destinatari prioritari delle attività didattiche e dei servizi correlati.
- Reti di Scuole. Particolarmente interessante è la possibilità di realizzare gruppi di Scuole che tra loro interagiscono ai fini di un progetto comune in un'area Social riservata e che, volendo, possono eventualmente proporsi in modo unitario in una versione pubblica delle loro attività. *.E' in corso la formalizzazione di una Rete di Scuole legate al progetto.*
- Il Territorio. La vita culturale, sociale, istituzionale ed economica ha diritto di cittadinanza nel Portale Uibi, perlomeno nella misura in cui la Scuola che lo gestisce decide liberamente di aprirsi alle iniziative del Territorio: eventi culturali, avvisi Istituzionali, partecipazioni a concorsi, offerte commerciali o di lavoro dedicate agli studenti... è la Scuola che potrà scegliere il tipo e la misura di queste informazioni.

### *Obiettivi, finalità e contenuti*

UiBi è un progetto che mira alla realizzazione di un Ambiente di Apprendimento Sociale (Social Learning Environment), e fornisce strumenti e contenuti agli studenti per la creazione di un Ambiente di Apprendimento Personale (Personal Learning Environment).

Uno degli scopi fondamentali è pertanto quello di gettare un ponte tra i contesti di apprendimento formali, informali e non formali.

UiBi ha per oggetto il "valore" della formazione scolastica, che pone al centro l'alunno (matrice costruttivista).

Esso mantiene gli elementi positivi tipici dei Social Network, come ambiente orientato alla partecipazione e alla condivisione, e li orienta all'apprendimento, tenendo però presente che un Ambiente di Apprendimento Sociale, non è la semplice applicazione dei media sociali all'interno di contesti educativi e formativi, ma prima di tutto un cambiamento culturale e un nuovo modo di fare e di imparare che passa anche, ma non solo, per i media sociali.

Per questo, dal punto di vista organizzativo, il progetto comprende anche una fase di formazione suddivisa in tre momenti: uno culturale sulla relazione tra didattica e nuove tecnologie, uno operativo sull'uso degli strumenti generali della didattica digitale, ed uno più specifico dedicato alla realizzazione dei contenuti e all'utilizzo delle risorse del Portale e delle App Mobile.

Esso prevede anche la possibilità per ogni singolo istituto, di realizzare il sito web dedicato alla propria Scuola, completo dei servizi e delle risorse che ritiene più utili e come ulteriore forma di collegamento al Portale Social Learning.

Tre sono le principali modalità digitali di attuazione:

- 1 Una Comunità di Pratica dei docenti (discutere, pubblicare i propri lavori e raccogliarli in modo organizzato, approfondire le tematiche, co-costruire una formazione professionale)
- 2 Un portale Web di incontro e servizi per l'apprendimento (ri-trovarsi come singoli, gruppi, classi, scuola, scuole, territorio; creare un deposito multimediale di conoscenza; creare un e-portfolio per ogni singolo alunno; creare lezioni, test, verifiche; relazionarsi sulle tematiche oggetto di studio)
- 3 Un Ambiente di Apprendimento personale (prioritariamente rivolto ai singoli alunni), attraverso una App Mobile che trasformi i contenuti educativi essenziali del Portale, in attività fruibili nei tempi e negli spazi scelti liberamente dagli studenti.

L'erogazione di ogni attività, strumento e servizio compreso attualmente nel progetto Uibi è gratuita per le Scuole partecipanti.

#### *Principali risultati attesi, strategie e strumenti*

Per gli Insegnanti (e le famiglie):

- *è un ambiente orientato alla co-costruzione del contenuti.* In tal senso fornisce strategie e strumenti per realizzare una Comunità di Pratica dei docenti, organizzata per ordine e grado di scuola, Reti di scuole, singola Scuola e materia didattica.
- *è un ambiente sicuro e controllato.* L'accesso è filtrato per garantire la versione online del gruppo classe senza possibilità di accessi indesiderati da parte di esterni. La supervisione dei contenuti, eventualmente affidata ad un membro del Consiglio di Classe, può essere associata a quella di un supervisore designato ciclicamente tra gli alunni della classe.
- *è un ambiente organizzato.* Per facilitare la familiarizzazione con l'ambiente di apprendimento, il Portale offre una struttura di base con alcune attività già disponibili, che ricalcano quelle più conosciute e diffuse nel Social Network come Facebook o Google+. Inoltre è didatticamente strategica la possibilità in qualsiasi momento, di una configurazione graduale e scalabile degli strumenti e dei servizi, in base all'ordine e al grado di scuola, alla tipologia e alle caratteristiche dell'Istituto, nonché della singola Classe, anche nel corso dell'anno scolastico.
- *è un ambiente con strumenti predisposti al monitoraggio e alla valutazione delle azioni compiute in Rete.* In questo modo è facilmente verificabile la quantità e la qualità delle azioni e dei contenuti proposti dagli studenti.
- *è un ambiente di crescita.* Le possibilità di controllo non invadono la struttura del portale attraverso restrizioni palesi, ma stimolano l'uso libero, responsabile e consapevole dei media, sia nella elaborazione di contenuti didattici che nell'espressione libera di opinioni.
- *è un ecosistema di comunicazione,* nel quale tutti possono avere parte attiva, livellando le asimmetrie implicite tra i ruoli di studente e insegnante, per favorire un ambiente di incontro orientato alla condivisione (contenuti, opinioni), al dialogo (nei/tra i vari ruoli), all'impegno (in forme ampiamente modulabili).

Per gli alunni:

- *migliora l'apprendimento.* La possibilità di fruire dei contenuti scolastici anche in modalità nuove (video, audio, immagini, link e testi), arricchite dal contributo dei docenti e dei compagni di classe, e in tempi/spazi non formali, contribuisce in modo decisivo ad un migliore apprendimento.
- *consente un incentivo per la motivazione.* Perché si colloca nell'alveo degli strumenti di uso quotidiano da parte dei ragazzi, in un modalità percepita come non invasiva, facendo leva sulla consultazione non formale dei contenuti e sulla possibilità di relazione con i compagni del mattino. Sono inoltre presenti strumenti di "incentivazione" e di "premio" per l'esecuzione corretta delle attività, o per l'assiduità e l'impegno nella produzione autoriale e nella frequenza d'uso degli strumenti. In tal senso l'uso Portale offre il suo contributo come antidoto al fenomeno della dispersione scolastica.
- *applicazione concreta dei principi e dei metodi di condivisione, partecipazione e inclusione.* Gli strumenti a disposizione nel Portale sono pensati per garantire attività pratiche di relazione di idee e di valori.
- *gestione consapevole degli strumenti di comunicazione.* L'impostazione delle attività proposte, stimola l'uso cosciente degli strumenti e dei messaggi inviati.
- *aiuta a superare le difficoltà di formazione dovute alla distanza geografica, o alla disponibilità della connessione Internet.* Perché in modo innovativo propone contenuti multimediali (Corsi, lezioni, approfondimenti, test, verifiche) ottimizzati per dispositivi mobili, che una volta scaricati possono essere liberamente fruiti e modificati dall'utente, indipendentemente dalla presenza di una connessione internet.
- *supporto per alunni diversabili e con problematiche DSA.* L'uso degli strumenti di comunicazione 2.0, è oggettivamente riconosciuto come elemento portante negli interventi educativi dedicati agli alunni diversabili e con DSA. A differenza degli strumenti presenti nella classe fisica, la possibilità di interagire in situazioni non formali con un ambiente didattico virtuale, può costituire un importante elemento di stimolo e supporto, e rappresentano uno degli aspetti più significativi che le singole Scuole potranno attivare.
- *supporto per recupero/potenziamento scolastico* (in itinere o per Corsi appositi tipo Sportello o Corsi estivi). La possibilità di fruire dei contenuti scolastici anche al di fuori dello spazio/tempo scuola, organizzati secondo un calendario distinto per materia e alunno, rappresenta un'altra possibilità innovativa che il portale consente alle Scuole.
- *disponibilità di un e-portfolio per l'attestazione delle competenze in ambito sia lavorativo che di prosecuzione degli studi.* In linea con la certificazione delle competenze richiesta dalle istituzioni scolastiche europee, e sempre più essenziale come parte integrante del curriculum personale nella ricerca lavorativa.
- *acquisizione di competenze spendibili in ambito sia lavorativo che di prosecuzione degli studi.* Perché la dimestichezza con le funzioni evolute dell'ambiente Social, sempre più diffuso in ambito Pubblico e Privato, costituisce una buona carta di presentazione verso il mondo esterno.
- *supporto alla vita e al benessere complessivo della Comunità Scolastica* come effetto di una migliore comunicazione interna. Grazie alle azioni di condivisione interna delle informazioni e alla possibilità di attivare una o più Reti di scuole, gli insegnanti, gli alunni e le famiglie entrano in più diretto contatto con le occasioni e le problematiche didattiche, funzionali e strutturali della singola Scuola o delle Scuole del Territorio.

## Sintesi degli aspetti tecnici

(Presentazione della piattaforma a cura di Meta/Liberologico)

Il progetto prevede:

- un **Sito Web**, fornito su richiesta per ogni scuola e gestito con MetaCMS, che ciascuna può usare autonomamente:
  - è facile da usare, non necessita di personale informatico, basta un corso formativo di quattro ore
  - è collegato al sito del progetto per mostrare i corsi erogati dalla singola scuola
  - è fornito con due template grafici di partenza ma ulteriormente personalizzabili nei colori e nei loghi
  - da la possibilità di pubblicare banner di sponsor
  
- un **Portale Social**, realizzato con MetaCMS, nel quale:
  - si presentano le attività e gli eventi
  - si gestisce l'anagrafica di studenti e docenti
  - si pubblicano i corsi, con software standard (Moodle)
  - si pubblicano dispense, libri (MetaBook)
  - si pubblicano i propri elaborati (Mahara)
  - si gestiscono le attività didattiche per classe, o per singoli alunni
  
- una **mobile App** per fruire, anche in modalità offline (senza connessione internet)
  - I contenuti del Portale
  - i corsi erogati
  - i libri di testo / dispense / appunti etc.
  - i test

## Come funziona

Il portale del progetto, realizzato con MetaCMS, è il punto di accesso principale sia per i docenti che per gli studenti.

Il portale contiene il catalogo dei corsi disponibili, le informazioni sul progetto, l'anagrafica dei docenti e studenti. Consente di accedere ai moduli didattici, al social network e alle pubblicazioni.

I docenti possono accedere:

- al modulo di gestione dei corsi, realizzato con Moodle, che consente loro di caricare risorse didattiche, organizzarle in corsi, pubblicare i corsi per essere fruiti online e nelle mobile app. I contenuti pubblicati risiedono in una area privata del docente e possono essere utilizzati per i propri corsi, ma anche condivisi. I corsi possono essere erogati solo ai propri studenti o a tutti gli utenti del portale. I contenuti utilizzati per i corsi possono essere recuperati anche da archivi (repository) esterni
- al modulo di gestione pubblicazioni, realizzato con MetaBook, che consente loro di caricare pubblicazioni, compilate con Microsoft Word, e pubblicarle per essere fruite online e nelle mobile app
- al modulo di gestione degli e-portfolio, realizzato con Mahara, condivisi dagli studenti tramite viste (View). Sarà lo studente a decidere come e quando il proprio elaborato potrà essere visto, e valutato, dal docente
- al modulo di Social Networking, realizzato con Mahara, con il quale scambiare informazioni con gli altri docenti e interagire con i propri studenti

Gli studenti possono accedere:

- al modulo di fruizione dei corsi, sia dal web, con connessione, che dalle mobile app, anche senza connessione internet
- al modulo di fruizione delle pubblicazioni, sia attraverso il web che dalle mobile app
- al modulo di gestione dei e-portfolio, che consente loro di generare, salvare e organizzare i propri elaborati, pubblicarli sotto forma di viste (View) nel modo migliore di presentazione, decidere con chi condividerli e come e quando presentarli al docente
- al modulo di Social Networking, con il quale socializzare e scambiare informazioni con gli altri studenti

## I moduli utilizzati

### Moodle

(<https://moodle.org/>) E' una piattaforma didattica per l'e-learning, permette ai docenti di creare corsi a distanza, condividere materiali didattici con gli studenti e creare aree di interazione (forum, chat, esercitazioni online).

Da diversi anni Moodle si è affermato come uno dei prodotti di maggiore successo nel campo della formazione con le tecnologie: dal 2002 ad oggi ha raggiunto una larghissima diffusione internazionale con oltre 66.000 siti registrati in più di 210 nazioni, con un uso distribuito nelle scuole, nelle istituzioni e nelle aziende di tutte le dimensioni. Moodle è supportato da una comunità di oltre un milione di persone e da più di 50 Aziende Moodle Partner in tutto il mondo.

### Mahara

(<https://mahara.org/>) E' una applicazione web open source per la gestione dell'e-portfolio e il social networking, fornisce agli utenti gli strumenti per creare e mantenere un portfolio digitale del loro apprendimento, e fornisce gli strumenti di social networking per consentirgli di interagire tra loro.

Il sistema di gestione dei contenuti di Mahara fornisce agli utenti blog, un costruttore di curriculum, un file manager e un *View creator*, ossia uno strumento per aiutare gli utenti a organizzare i propri contenuti nel modo migliore per poter essere presentati.

Mahara si integra completamente con Moodle estendendone, e quindi completandone, le funzionalità.

### Metabook

E' una piattaforma sviluppata da Meta e Liberologico per la gestione di cataloghi di opere didattiche e la distribuzione e commercializzazione in modalità in-app purchase e la fruizione di pubblicazioni digitali su tre canali: web + device Android e iOS.

### MetaCMS

E' una piattaforma di gestione contenuti (CMS) accessibile che consente di creare ed aggiornare siti internet e grandi portali accessibili, in più lingue interamente via web.

Un sistema di gestione dei contenuti (CMS, Content Management System) è un'applicazione che permette di gestire dinamicamente il contenuto di un sito web. I CMS offrono a chi gestisce il sito la semplicità e la facilità nell'inserimento dei contenuti e a chi naviga una forte interattività. I CMS inoltre eliminano il costo dello staff tecnico, visto che rendono l'aggiornamento dei contenuti gestibile anche da chi sa usare un semplice programma di navigazione

MetaCMS garantisce:

- semplicità d'uso: non richiede competenze informatiche avanzate
- velocità nell'inserimento dei contenuti e nell'amministrazione dei portali
- conformità automatica delle pagine agli standard W3C XHTML strict e CSS
- coerenza grafica delle pagine a prescindere da chi ne è l'autore
- integrabilità di applicazioni e servizi di BackOffice
- accessibilità, progettato per generare siti orientati alla massima accessibilità.

Le pagine web generate da MetaCMS sono costruite in modo da ottemperare a tutti i requisiti delle linee guida W3C-WAI(WCAG 1.0) e a quelli previsti nella Bozza di Verifica Tecnica della Legge Stanca (L. 4/04).