

# PROGETTO

# e-ducazione

PROMOSSO DALL'UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER LA LOMBARDIA  
E DA REGIONE LOMBARDIA

## PREMESSA

Si presenta oggi un progetto di valore strategico per la scuola lombarda che si prefigge di affrontare in modo profondamente nuovo il processo di insegnamento-apprendimento. Siamo in questi anni di fronte ad un processo di cambiamento radicale che riguarda il modo stesso di articolare e trasmettere conoscenza: la digitalizzazione del sapere, attraverso un diffuso utilizzo di tecnologie che trasforma il volto della scuola.

L'ingresso delle nuove tecnologie comporta infatti un profondo restyling strutturale e tecnico, "fisico", delle aule. Cambiano anche gli oggetti della cartella degli studenti, gli strumenti con cui affrontare il percorso quotidiano, con i quali studiare. Alle penne, ai quaderni e ai libri si sostituiscono macchine, pc, e-book e questo potrebbe creare qualche difficoltà nelle famiglie che non sempre hanno le informazioni necessarie per orientarsi in un mercato nuovo.

Ed ecco il Portale **e-ducazione**, progetto promosso da Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia, in collaborazione con Regione Lombardia: uno strumento che facilita l'incontro tra le tecnologie e gli utilizzatori, guida attraverso le offerte, favorisce un approccio consapevole, dà a tutti la possibilità di entrare in possesso degli strumenti in modo protetto e agevolato, creando le condizioni affinché l'uso dei mezzi sia consentito con costi accessibili, sia per le famiglie che per le scuole. In tal modo macchine, oggetti digitali e prodotti culturali - ed è questa l'aspetto più qualificante, ma anche la sfida più ambiziosa - sono proposti all'intera popolazione scolastica.

Si è deciso infatti di utilizzare in modo deciso la tecnologia come leva per modificare il modo di fare scuola, ripensando ruoli e strategie didattiche, assicurando, nel contempo, il pieno rispetto delle professionalità e delle specificità di tutti gli attori in gioco e il sostegno ad una formazione mirata ed avanzata degli addetti ai lavori.

Un piano complesso e organico che avrà ripercussioni su tutti i soggetti coinvolti e che creerà davvero le condizioni per una innovazione generalizzata.

## IL PROGETTO

Il progetto si indirizza a sostenere l'autonomia degli istituti scolastici, attraverso il miglior utilizzo delle opportunità che lo sviluppo delle nuove tecnologie offre a chi opera nei sistemi educativi.

Sappiamo quanto la scuola, oggi, si trovi al centro di un processo di cambiamento radicale, irreversibile. Un cambiamento che rappresenta un vero e proprio salto di paradigma, che riguarda il modo stesso di articolare e trasmettere il sapere. E che richiede a chi opera nelle realtà educative di superare il divario fra il modo in cui i ragazzi percepiscono e articolano le conoscenze e gli strumenti offerti dalla scuola.

Il mondo scolastico ha la necessità di affrontare il tema della digitalizzazione del sapere facendolo diventare elemento determinante rispetto alle modalità in cui esso si organizza. La scuola deve, in altre parole, affrontare la rivoluzione digitale in modo organico, nella consapevolezza che questa rivoluzione rappresenta un'occasione straordinaria di innovazione.

Numerose ragioni sostengono l'opportunità di introdurre e utilizzare diffusamente i nuovi strumenti: la rapidità, nell'apprendimento e nell'uso, per il docente e per il discente; il risparmio che ne deriverebbe, sia per le famiglie, che attraverso la disponibilità delle cartelle digitali potrebbero evitare i costi di acquisto dei testi scolastici, sia per le scuole, che

eviterebbero di sostenere ingenti costi di smaltimento; la necessità di rispettare il principio della sostenibilità e dell'appropriatezza degli investimenti per la cultura.

Lavorare in funzione di questi obiettivi condurrà inoltre ad una maggior attenzione all'ambiente e alla salvaguardia delle risorse.

L'idea progettuale si sviluppa a partire da numerose sperimentazioni realizzate con approcci diversificati da istituti lombardi, ed ha l'obiettivo di mettere a sistema le esperienze migliori e di definire una sorta di "*cartella digitale*" che consenta a ogni studente di sviluppare in modo più motivante, efficace e rapido il proprio apprendimento.

### **Cosa sarà reso disponibile per studenti, famiglie e scuole?**

- La possibilità di acquisire l'utilizzo di strumenti informatici attraverso acquisto o noleggio – ad esempio per un periodo triennale al termine del quale sia possibile riscattare il bene o aprire un ulteriore periodo di noleggio per strumenti più aggiornati – con servizio che comprenda consegna e implementazione, assicurazione, manutenzione periodica, assistenza;
- La disponibilità di prodotti culturali e oggetti digitali – manuali, vocabolari, atlanti, libri di testo... - che siano direttamente scaricabili attraverso la rete, con garanzia di diritto all'aggiornamento costante nel periodo di validità del contratto, così come previsto per l'utilizzo dei software e per l'accesso a banche dati, corsi ECDL, percorsi formativi a distanza, ecc...;
- La disponibilità per le scuole di servizi finalizzati alla creazione e governo di reti wireless.

### **Soggetti coinvolti**

- Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia;
- Regione Lombardia;
- le scuole;
- gli Enti locali;
- i diversi attori del mercato.

### **Il ruolo dell'Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia**

L'USR

- si configura come strumento di filtro e garanzia della validità delle proposte;
- crea le condizioni – la rete – per l'accesso alla conoscenza e per l'interattività;
- offre formazione ai docenti non finalizzata all'utilizzo base di tali strumenti, ma sull'utilizzo avanzato nella didattica;
- favorisce la costituzione di reti di scuole per un supporto reciproco in merito al miglior utilizzo degli strumenti;
- *non* sposa alcuna soluzione tecnologica *a priori*, ma si riserva di selezionare e validare le soluzioni liberamente proposte dal mercato;
- *non* impone alle famiglie alcuna scelta rispetto a tali soluzioni. Nel rispetto del principio della libertà di scelta delle famiglie, è assicurata la pluralità delle opzioni e delle opportunità di acquisto;
- sostiene la formazione degli insegnanti finalizzata all'acquisizione e all'ampliamento di competenze metodologiche e didattiche.

## **Il ruolo della Regione Lombardia**

Regione Lombardia

- sviluppa un sistema di relazioni tra il sistema educativo regionale e altri sistemi, nazionali e internazionali, con università e centri di ricerca;
- valorizza il materiale conoscitivo – sapere, informazione, proprietà intellettuale, esperienza - che può essere messo a frutto per produrre nuovo capitale intellettuale;
- supporta la *governance* del sistema verso la ridefinizione del modello organizzativo, del tempo e degli spazi della scuola, delle modalità di gestione e di lavoro in rapporto alla digitalizzazione della didattica;
- inserisce le infrastrutture tecnologiche nelle politiche per l'edilizia scolastica.

## **Il ruolo delle scuole**

Le scuole

- introducono nella programmazione didattica l'utilizzo di tali strumenti, a diversi livelli;
- con la progressiva acquisizione e l'uso degli strumenti abbandoneranno i laboratori di informatica generalisti, mentre manterranno quelli specialistici. Ciò si tradurrà in un notevole recupero e risparmio di spazi e di risorse;
- sviluppano capacità e strategie di utilizzo integrato degli strumenti informatici;
- si dotano di tutte le strumentazioni multimediali (Lim, videoproiettori, strumenti informatici hardware e software, ecc.);
- creano le condizioni per una connettività garantita e protetta (reti wireless, ecc.);
- sviluppano specifiche progettazioni pedagogico-didattiche che pongano al centro l'utilizzo delle nuove tecnologie.

## **Il ruolo degli Enti locali**

Gli Enti locali

- si attivano per creare le condizioni per garantire la validità e la funzionalità delle reti interne e della connettività esterna.

## **Il ruolo degli attori del mercato**

Fornitori di hardware e software e dei servizi

- dialogano con le scuole in una strategia unitaria;
- forniscono gli strumenti più adeguati alle esigenze delle diverse scuole (sulla base delle indicazioni dell'Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia);
- garantiscono la qualità dei prodotti e dei servizi collegati;
- garantiscono l'implementazione e l'innovazione dei prodotti e dei servizi;
- esercitano responsabilmente il proprio ruolo, con la consapevolezza di porlo al servizio di una crescita comune.

Grazie a questo Progetto, quindi, la fisionomia degli Istituti cambierà progressivamente: cambierà la struttura (non sarà più necessario il laboratorio di informatica generale), sarà possibile una riduzione degli investimenti e si ridurranno i potenziali rischi grazie all'uso di una connettività protetta, favorisce i rapporti scuola-famiglia e scuola-territorio.

Si realizzerà- attraverso una progressiva educazione alla "de-materializzazione"- un deciso risparmio di risorse ambientali ed economiche.

I nostri studenti, piccoli e grandi, acquisiranno l'abitudine al rispetto della produzione intellettuale, la consapevolezza dell'importanza di disporre di strumenti professionali, in ogni contesto, la consapevolezza delle possibilità offerte dalla cultura dell'accesso immediato alle fonti.

L'opportunità di essere costruttori, non solo consumatori di sapere potrà condurre gli studenti ad una maggiore motivazione ad apprendere e a utilizzare in modo intelligente gli strumenti d'apprendimento: questo l'obiettivo del progetto **e-ducazione**