

## DESCRIZIONE DELLE FINALITÀ E/O DEI PROCESSI EDUCATIVI PER I QUALI SI INTENDE PROCEDERE ALLA SPERIMENTAZIONE CON LIFE

Si intende procedere con una sperimentazione di LIFE partendo dai docenti.

Al fine di innovare le modalità comunicative e rendere la Comunicazione interna trasparente, rapida e, soprattutto, significativa, si costruiranno ambienti di lavoro all'interno delle forme collegiali presenti nell'Istituto.

Pertanto, saranno creati i seguenti gruppi:

Consigli di classe (scuola secondaria di I grado)

Consigli di Interclasse (scuola primaria)

Consigli di Intersezione (scuola dell'infanzia)

Collegio dei Docenti

Commissioni di lavoro

Le finalità che orientano questa scelta sono:

- Favorire la condivisione dei processi educativi e didattici
- Favorire la diffusione di buone pratiche
- Promuovere l'informazione e la formazione rispetto alle tematiche scolastiche, sia di carattere organizzativo che pedagogico
- Migliorare l'analisi dei bisogni, delle finalità e dei processi posti in essere
- Costruire una valida autovalutazione di Istituto

Se tale progetto sperimentale avrà un esito positivo, nel prossimo anno scolastico si intende aprire anche agli alunni e ai genitori, costruendo sulla piattaforma ambienti di classi virtuali (anche per favorire la sperimentazione didattica, ad esempio la "classe capovolta") e di genitori (gruppo di incontro per la nascente Associazione genitori e amici del PNV – Ponte di Nona Vecchio)

# Life

learning in an interactive framework to experience



## Per una reale Scuola 2.0 ... e oltre

### Invito a manifestare interesse per l'utilizzo sperimentale dell'ambiente di formazione on-line *Life* in modalità "open-service"

Anche l'Unione Europea si è ormai resa conto che uno dei problemi principali, lungi dall'essere risolto, è il trasferimento degli strumenti e delle metodiche prodotte dalla ricerca nella pratica quotidiana della didattica scolastica, affinché si trasformino e producano nuove conoscenze, abilità e competenze digitali.

Ambienti, strumenti e metodiche, in un quadro di piena sostenibilità, dovrebbero essere resi facilmente accessibili alle scuole, e con esse a tutti gli attori dei processi educativi, senza che questi ultimi si debbano preoccupare delle problematiche tecniche sottese alla loro adozione. Docenti, studenti e quanti altri dovrebbero potersi concentrare esclusivamente sul processo educativo e su come utilizzare al meglio le possibilità offerte dalle tecnologie.

Per contribuire a colmare questa gap, con l'inizio di questo nuovo anno scolastico il **laboratorio ISIM\_garage del Dipartimento di Scienze e Tecnologie della Formazione dell'Università degli Studi di Roma Tor Vergata** ha deciso di riattivare l'uso sperimentale dell'**ambiente di formazione on-line Life** in configurazione **open-service** (ovvero senza necessità di avere un proprio server sul quale installare il software) per le scuole secondarie e primarie.

A seguito della trasmissione delle manifestazioni di interesse, il **15 ottobre**, verrà stilata una prima graduatoria - che terrà in debito conto le caratteristiche di eccellenza e/o le particolari potenzialità della scuola (incluse le competenze digitali disponibili) - e in base a tale graduatoria verrà progressivamente fornita agli Istituti la possibilità di sperimentare in modalità assistita l'ambiente Life. Le manifestazioni di interesse che arriveranno successivamente a tale data verranno inserite in coda e soddisfatte non appena possibile.

Inviare le manifestazioni di interesse a entrambi i seguenti indirizzi e-mail: **baraniello@uniroma2.it, carlo.giovannella@uniroma2.it** unitamente a una scheda descrittiva della Scuola contenente anche le seguenti indicazioni (vedere allegato):

- a) il numero delle persone che, presumibilmente, verranno coinvolte nella sperimentazione dell'ambiente Life, e loro ruolo;  
e, se si hanno già le idee chiare,
- b) una breve descrizione delle finalità e/o dei processi educativi per i quali si intende procedere alla sperimentazione (max 500 parole)

Maggiori informazioni sull'ambiente Life sono disponibili sul sito **<http://didatticascuole.uniroma2.it>**

---

#### **Brevi note informative su Life:**

L'ambiente Life è nato da un esperimento condotto dagli studenti di Scienze e

Tecnologie per i Media (ex Scienza dei Media e della Comunicazione) della Facoltà di Scienze M.F.N. dell'Università di Roma Tor Vergata e dalla sua nascita è stato sviluppato con continuità dall'ISIM\_garage (il laboratorio di Interfacce e Sistemi Interattivi Multimodali) del Dipartimento di Scienze e Tecnologie della Formazione dell'Ateneo. Life rappresenta oggi un esempio di "best practice" di quanto possa essere prodotto da un ambiente di formazione, e per di più italiano, che potrebbe trovare altri fulcri di propulsione nelle scuole e negli insegnanti più "smart".

L'ambiente è stato adottato, già da qualche anno, dal corso di laurea triennale in Scienze e Tecnologie per i Media, da numerosi Master tra cui il Master in "E-learning: metodi, e tecniche e applicazioni" della Scuola IaD. Oltre ad essere stato usato in alcune scuole e workshop internazionali, è stato utilizzato anche per la formazione dei docenti iscritti al TFA e al PAS dell'Ateneo.

LIFE è un ambiente di formazione on-line open service alla cui base c'è la convinzione che l'apprendimento debba costituire a tutti gli effetti un'ESPERIENZA da vivere in maniera culturalmente soddisfacente e appagante.

Life si propone quale "virtual learning place" in grado di favorire:

- la crescita e la stratificazione del "place" stesso, ovvero di quegli elementi di cui si compone l'identità e il DNA culturale di una società, quantunque virtuale;
- lo sviluppo di interazioni sociali e la co-costruzione della conoscenza e, quindi, la formazione di comunità di apprendimento e pratica che non vogliono chiudersi su se stesse ma siano pronte ad aprirsi ad altre comunità e più in generale alla collaborazione e al team-working;
- l'armoniosa stratificazione dei percorsi di vita e di apprendimento di ciascuna entità singola - DNA culturale personale - riservando il giusto peso allo sviluppo della propria personalità digitale e alla rappresentazione del sé
- il multilinguismo;
- l'autovalutazione e la valutazione partecipata.

Ciclicamente o su richiesta verranno organizzati, anche a distanza (videoconferenza), dall'ISIM\_garage del Dipartimento di Scienze e Tecnologie della Formazione **cicli di seminari introduttivi a Life** aventi il seguente programma

**Primo intervento - 2 h**

- Il perché di LIFE e la sua filosofia progettuale: il modificarsi delle condizioni al contorno, vecchi e nuovi ambienti per l'apprendimento on-line.
- LIFE's primer: iscrizione e login, la plancia di navigazione, la gestione dei dati personali, accedere ai materiali.
- Vivere la comunità di LIFE: la chat, la messaggistica privata, il forum, la newsletter, lanciare e analizzare sondaggi
- Il sito di Life.

**Secondo intervento - 2 h**

- Gestire un processo in Life: il modulo di amministrazione del processo, la valutazione dei moduli, gestire l'agenda
- Tracking e statistiche
- Preparazione dei test e valutazione partecipata
- Funzioni avanzate: La tecnica dello show & tell; lo sviluppo del propria personalità digitale: MyLife:

**Terzo intervento (su richiesta)- 2 h**

- Funzioni riservate: Preparare l'help, Effettuare traduzioni, Segnalare bugs e desiderata
- Amministrare LIFE: l'uso del modulo di superuser
- Sviluppare skin per LIFE
- L'architettura di LIFE
- Progettare per LIFE

*N.B. su richiesta la tempistica dei seminari può essere rimodulata e possono essere organizzati incontri aggiuntivi su: Progettazione di un processo formativo, Esempi di best practices, ecc.*

**Per informazioni e prenotazioni:**

**baraniello@uniroma2.it, carlo.giovannella@uniroma2.it**