

[home](#)   [chi siamo](#)   [contatti](#)   [help](#)   [miur](#)   [usr](#)   [invalsi](#)

## **Agenzia Nazionale per lo Sviluppo dell'Autonomia Scolastica**

[Stampa pagina](#)

Ex Indire

[Formazione](#)   [Documentazione](#)   [Didattica](#)   [Comunicazione](#)   Europa [Accesso progetti >>](#)

[Abitare la scuola](#)  
[Bibl](#)  
[Bpn](#)  
[Caffè erasmus](#)  
[Dia](#)  
[Eda](#)  
[Eurydice](#)  
[Enis](#)  
[Eun](#)  
[Emer](#)  
[Gold](#)  
[Handitechno](#)  
[Ifts](#)  
[Intercultura](#)  
[Perine](#)  
[Pof](#)  
[Punto Edu](#)  
[Rivi](#)  
[Set](#)  
[Socrates](#)  
[Valutazione software](#)  
[Winiride](#)

**E-LEARNING**

### **Dall'apprendimento passivo a quello attivo**

Intervista a Mirta Michilli, presidente del Consorzio Gioventù Digitale

di **Francesco Vettori**  
 18 Luglio 2005

*Mentre l'uso del computer e della rete Internet sta consolidandosi anche sui grandi numeri, appare sempre più urgente una riflessione sui contenuti digitali, sulla loro importanza e valore: vorremmo raccontare quanto state facendo e i vostri obiettivi, oggi che gli strumenti tecnologici sembrano favorire un rinnovamento della scuola italiana.*

Nell'anno scolastico 2004/2005 il [Consorzio Gioventù Digitale](#), in particolare, ha gestito un progetto denominato "Settimane Tematiche". Un ciclo di sedici settimane per svolgere attività di informazione e formazione sulle pratiche e tendenze emergenti nell'uso ed integrazione delle più moderne tecnologie informatiche e della comunicazione nella scuola a fini didattici e formativi. **Ogni settimana ha affrontato un tema specifico** attorno al quale è stato organizzato un modulo formativo che ha coinvolto docenti, studenti e la comunità scolastica tutta. Sono stati prodotti **materiali educativi** multimediali che sono stati poi pubblicati in un **archivio multimediale** per una larga diffusione e distribuzione a tutte le scuole del territorio e, potenzialmente, di tutto il mondo.

Le "Settimane tematiche" rientrano nella sfida più ampia del rinnovamento del sistema educativo e dei tradizionali modi di concepire la scuola e il fare scuola. Con l'ingresso delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione, sono sempre più minacciati i canoni classici del percorso di **apprendimento "passivo"** offerto da gran parte delle nostre scuole, sempre più inadeguati per la preparazione dei cittadini del domani, immersi in una società in rapido cambiamento caratterizzata da una molteplicità di sfide, non più eludibili. La scuola, oggi più che mai, deve svolgere un ruolo di **MEDIAZIONE** fra la realtà sociotecnologica attuale e le sfide/domande che tale realtà pone [a fianco delle varie voci, abbiamo aggiunto un utile link, NdC]:



- Pari opportunità fra i sessi entro il 2005 ed educazione universale di base entro il 2015 ([pari opportunità, giovani](#))
- Educazione per l'inclusione sociale ([inclusione](#))
- Educazione per la democrazia, la pace e la coesione sociale ([coesione sociale](#))
- Sviluppo negli studenti di capacità imprenditoriali, di autocritica e di soluzione di problemi ([impresa](#))
- Preparazione degli studenti ad una società basata sulla conoscenza e l'informazione ([società dell'informazione](#))
- Metodologie d'insegnamento innovative che tengano conto del cambiamento del rapporto tra docente e discente ([innovazione](#))
- Alfabetizzazione alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione ([istruzione](#))

Rispetto a questo le settimane tematiche si sono poste l'obiettivo di favorire e stimolare concretamente il processo di innovazione all'interno delle scuole romane mediante un approccio del tutto nuovo alla didattica e all'insegnamento/apprendimento, individuando di settimana in settimana un fattore chiave dell'*Educazione per il XXI Secolo* e proponendo un'offerta variegata e

#### **Articoli correlati**

**Lo sviluppo professionale come educazione al cambiamento**  
[\[leggi\]](#)

**Una bussola per orientarsi**  
[\[leggi\]](#)

**Le rotte dell'innovazione**  
[\[leggi\]](#)

**Formazione degli insegnanti Punteoedu**  
[\[leggi\]](#)

**Monitoraggio e valutazione del corso Punteoedu ATA art. 7 CC**  
[\[leggi\]](#)

**Monitoraggio corso concorso per dirigenti scolastici**  
[\[leggi\]](#)

**L'interazione virtuale come supporto e motivazione all'apprendimento**  
[\[leggi\]](#)

**Tre scuole, un'unica classe**  
[\[leggi\]](#)

**Il progetto Marinando visto dalla parte di chi insegna**  
[\[leggi\]](#)

**Marinando, la scuola da frequentare dove si vive**  
[\[leggi\]](#)

**La formazione in servizio dei dirigenti scolastici**  
[\[leggi\]](#)

**Una leadership**

multidisciplinare che fa perno su questi elementi:

- « valorizzazione delle *best practice* delle scuole romane;
- « apprendimento collaborativo e *problem solving*;
- « realizzazione di attività di laboratorio;
- « prosecuzione delle attività all'interno della scuola.

*Un tema latente emerso con chiarezza negli ultimi anni, è quello del difficile passaggio dalla scuola al lavoro, della difficoltà per gli alunni di far fruttare quanto imparato a scuola sul proprio posto di lavoro.*

*E' davvero così anche per la vostra esperienza e qual è il ruolo che le nuove tecnologie possono interpretare per avvicinare questi due mondi?*



Uno degli obiettivi strategici del Consorzio Gioventù Digitale è proprio quello di aiutare i giovani ad **inserirsi nel mondo del lavoro**.

È cosa nota che il mercato del lavoro richieda giovani con buone conoscenze informatiche: in particolar modo [la percentuale degli occupati](#) aumenta all'aumentare del numero di **strumenti informatici conosciuti** (dal **48%** tra chi non conosce bene nemmeno uno strumento, al **66%** tra chi conosce bene più di 5 strumenti).

Il Consorzio Gioventù Digitale interviene per agevolare i giovani ad acquisire le competenze informatiche basilari ed avanzate per accedere con maggiore sicurezza, preparazione e opportunità al mondo del lavoro.

La nostra formula prevede in ogni caso, al termine del percorso formativo, un periodo di inserimento in aziende del settore attraverso contratti di stage. In questo modo il giovane inizia a **prendere coscienza di un mondo, quello del lavoro**, diverso da quello della scuola e nel contempo sperimenta le conoscenze acquisite supportato da figure di riferimento (*tutor* aziendali). Tra i nostri progetti, "[Carta di Credito Formativa](#)" e "[Donne e nuove tecnologie](#)" sono quelli che hanno visto adottare questa metodologia con buoni risultati anche a lungo termine. In molti casi, il ragazzo da noi formato dopo il periodo di stage è rimasto in azienda attraverso contratti di collaborazione o a tempo indeterminato.

*Uno dei vostri obiettivi dichiarati è quello di promuovere l'alfabetizzazione informatica a scuola: potete descrivere la situazione che avete incontrato per le cosiddette competenze di base in materia di alunni e insegnanti?*

Nella nostra quotidiana attività con le scuole ci confrontiamo con realtà diverse. Esistono infatti situazioni in cui le competenze di base vengono riccamente superate, altre invece in cui si stenta a decollare.

In questi casi il nostro lavoro consiste nel facilitare la conoscenza e la condivisione delle buone pratiche scolastiche, e laddove necessario supportare concretamente chi ha difficoltà nell'uso delle nuove tecnologie.

Nel far questo ci avvaliamo delle conoscenze e delle competenze di professionisti e/o di esperti del settore.

In sostanza, il nostro ruolo è quello di catalizzare le migliori pratiche che emergono nella società informatica per poi calarle in realtà dove il processo di informatizzazione stenta o arriva con più lentezza.

Per semplificare quanto detto posso fare un esempio concreto: l'uso di **applicativi software open source**.

L'*open source* è una risorsa che sta emergendo con prepotenza nel *World Wide Web* e devo dire anche con un grande successo. Ad oggi è possibile per qualsiasi utente scaricare da Internet gratuitamente e senza incorrere in problemi di *copyright*, *software* applicati del tutto simili a quelli normalmente in uso, ma che non necessitano di licenze e non prevedono costi di acquisto.

Scegliere di promuovere questa soluzione (*l'open source*) è importante soprattutto per cercare di colmare il divario (*digital divide*) tra chi ha le possibilità e tra chi invece non le ha e rischia di essere ulteriormente emarginato, se non addirittura escluso dai benefici derivanti dal diffondersi della società dell'informazione.

Noi cerchiamo di colmare questo *gap* organizzando, per docenti e studenti, incontri volti alla **conoscenza pratica** di queste nuove risorse. In tal senso abbiamo realizzato in partnership con la [SUN Microsystems](#), una settimana tematica volta all'uso pratico della *suite Star Office*.

Esistono comunque ancora *gap* generazionali nel far uso delle nuove tecnologie. I giovani sono solitamente più intraprendenti nell'utilizzare sia il computer che Internet, e in molti casi sanno anche insegnare! Quest'ultimo aspetto è stato l'elemento vincente nel progetto "[Nonni su Internet](#)", dove proprio i ragazzi/alunni in prima persona hanno insegnato alle persone più adulte ad avvicinarsi all'uso del computer con risultati incoraggianti.

*Il Consorzio Gioventù Digitale è un'organizzazione no profit fondata dal Comune di Roma e da sei grandi aziende di informatica e telecomunicazioni: Acea, Elea, Engineering, eWorks, Wind e Unisys. Nato nel febbraio 2001 il Consorzio rappresenta la prima piattaforma di **collaborazione tra pubblico e privato** per promuovere **l'alfabetizzazione informatica** e **l'inclusione digitale**.*

**educativa nella crisi dei legami comunitari**

[\[leggi\]](#)

**TIC, comunità e ambienti online per i dirigenti scolastici**

[\[leggi\]](#)

**Formazione dei docenti o formazione per i docenti?**

[\[leggi\]](#)

**Oltre Puntoedu, i nuovi scenari della formazione**

[\[leggi\]](#)