

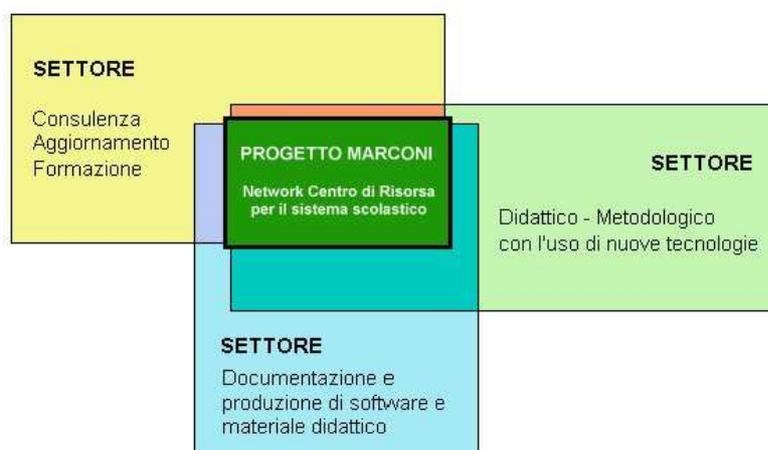
PROGETTO MARCONI

Il **Progetto Marconi** è un'esperienza progressivamente concretizzata dall'Ufficio Scolastico Provinciale di Bologna a partire dall'anno scolastico 1991/92 ed è un progetto poliennale rinnovato annualmente con Decreti prima Provveditoriali e ora dell'U.S.P.

Le attività programmate sono prevalentemente realizzate in convenzione o in partnership fra l'U.S.P. di Bologna, scuole, EE.LL, Enti ed associazioni (es. ASPHI, Istituto Cavazza, Ausilioteca) e, frequentemente, con la collaborazione di UNIBO.

La filosofia del Progetto è fondata sulla convinzione che il sistema scolastico - *inteso come risorsa* - possa essere protagonista attivo del proprio rinnovamento e adeguamento ai sempre più complessi bisogni educativi e formativi di tutti gli attori, docenti e alunni in particolare.

Gli ambiti operativi, secondo una strategia "a rete" basata sulle interazioni, condivisioni e scambio di competenze ed esperienze spesso già presenti nel sistema, sono principalmente la Formazione e l'Aggiornamento, la Sperimentazione, la Ricerca, la Documentazione, la Consulenza, la Produzione di software didattico e gestionale, l'Offerta di servizi informatizzati al mondo della scuola e la Promozione di attività finalizzate alla socializzazione di prassi didattiche con l'uso delle TIC.



Gli Interventi prevedono, quindi, la pianificazione e la realizzazione di iniziative di sperimentazione didattica e di formazione rivolte principalmente a docenti, educatori e personale ATA, con lo scopo di cercare di rendere tutti i soggetti coinvolti protagonisti del processo di innovazione ed evoluzione del mondo scolastico, valorizzando competenze e peculiarità.

Sono attive anche azioni di supporto alle scuole e di monitoraggio del working progress in relazione ai progetti promossi e realizzati, di volta in volta, grazie all'aggregazione di realtà scolastiche in base alla condivisione di bisogni, interessi ed obiettivi comuni.

Come contesto privilegiato in cui promuovere momenti di riflessione su idee e bisogni al fine di individuare opportunità formative e condividere eventuali soluzioni, assumono poi grande rilevanza le "Rassegne di esperienze didattiche con il computer in Emilia-Romagna" - l'ultima, "**Scuola 8.0**", realizzata nel maggio 2007 e la giornata di studi "**Accendiamo una Wiimote Whiteboard a scuola**", promossa nel maggio 2009.

Molto significative le attività di pianificazione e realizzazione di interventi di formazione e tutoraggio (anche in contesti qualificati espressi da altri Enti ed Istituzioni rivolte al personale amministrativo interno all'Ufficio e ai docenti di scuole di ogni ordine e grado, in relazione alla conoscenza e all'uso di strumenti informatici, telematici, multimediali, interattivi finalizzati a:

- progettazioni e sperimentazioni didattiche in situazione,
- progettazioni, realizzazioni e sperimentazioni di hardware, software e strumenti didattici e di supporto per utenti disabili,
- progettazioni e realizzazioni di modelli e sistemi informativi - gestionali,
- progettazioni e sperimentazioni di strumenti per la formazione a distanza,
- progettazioni, realizzazioni e sperimentazioni di strumenti per il monitoraggio on-line in relazione a tematiche didattiche e gestionali,
- progettazioni realizzazioni di "spazi web accessibili",
- supporto all'USP – Bologna, sia progettuale che tecnico, in relazione all'hardware e al software di servizio (gestione server, rete, web, data base...).

La sede istituzionale del "Progetto Marconi" è presso l'Ufficio Scolastico Regionale E-R – via de' Castagnoli, n. 1 e, presso i laboratori informatici e uffici ad esso destinati, si realizzano gran parte delle attività di ideazione, progettazione, tutoraggio, FAD, produzione software, monitoraggio on-line, amministrazione, ecc., proprie delle funzioni attribuite al Progetto stesso, sulla base di una pianificazione annuale definita dallo staff.

Non di rado, però, altre sedi come scuole o Enti vari divengono luoghi di operatività progettuale, specialmente in relazione a specifiche iniziative che prevedano l'aggregazione di più soggetti sulla base di bisogni comuni e di obiettivi formativi condivisi.

Le attività di ideazione, di programmazione e di pianificazione d'interventi di formazione, sia residenziale, che on-line, di Supporto e Tutoraggio alle scuole ecc. sono oggetto del lavoro quotidiano.

Le riunioni di staff costituiscono una fondamentale necessità di coordinamento degli impegni, oltre ad essere indispensabili momenti di verifica e riallineamento in relazione agli obiettivi delle iniziative programmate (specialmente formative). I temi affrontati sono prevalentemente la conoscenza e l'uso (didattico e non) di strumenti hardware e software privilegiando, quando possibile, risorse open e/o autoprodotte.

Le modalità e le fasi operative sono varie:

- corsi di formazione residenziali,
- FAD con modalità sincrona e/o asincrona,
- esperienze di ricerca-azione,
- forum ed altri servizi di supporto web.

Esperienze significative di percorsi progettuali realizzati e/o in corso di realizzazione

Le esperienze di seguito indicate sono state realizzate negli anni scorsi ma sono tuttora specifici ambiti di riferimento molto significativi e centro di aggregazioni tematiche per le scuole:

- a. Scuola 8.0** (ottava edizione - maggio 2007)
- b. Intercultura** (a. sc. 2006-07-08)
- c. FAHRENHEIT 451** (quindicesima edizione - a. sc. 2007-08)

Le esperienze di seguito indicate sono state attivate negli anni scorsi e sono ancora in corso di realizzazione, sulla base di una pianificazione pluriennale già definita nella fase progettuale e con specifici finanziamenti:

- a. Interwrite School Suite – Lavagne interattive per la didattica**
- b. Wiidea – una via leggera per la LIM.** (a.sc. 2008-09). L'idea nasce in perfetta coincidenza spazio-temporale con la grande operazione ministeriale sull'introduzione massiccia delle LIM nella scuola secondaria di primo grado, ma non vuole assolutamente rappresentare una soluzione alternativa o in alcun modo contrapposta o concorrenziale rispetto agli obiettivi di questa.
- c. Informatica e disabilità: l'utilizzo del software in contesti formativi ed educativi**
- d. Terminal Server**
- e. LaBLOC**
- f. ForTIC**
- g. Produzione e distribuzione gratuita alle scuole di software didattico**

Le esperienze di seguito indicate sono in corso di progettazione in continuità con esperienze precedenti (Interwrite School Suite) o sulla base di convenzioni stipulate con altri Enti, come UNIBO, ASPHI, EE.LL, CARISBO....

- a. Ricerca – Azione** (convenzione con ASPHI - Bologna)
- b. Ricerca – Azione sulle Lavagne interattive** (fase "3" dell'iniziativa "Progetto School Suite", già approvata all'unanimità dai Dirigenti Scolastici bolognesi nel corso della Conferenza di servizio del giugno scorso e affidata alla progettazione di un apposito Comitato Tecnico istituito in collaborazione fra il Progetto Marconi, UNIBO e le scuole)
- c. Libri digitali** (convenzione con USR E-R, USP – Bo Progetto Marconi, Ist. Cavazza, Ufficio Disabili UNIBO, A.I.D. – Associazione Italiana Dislessici, U.I.C.I. – Unione Italiana Ciechi)
- d. Introduzione di strumenti telematici nella didattica quotidiana** (Piattaforma e-learning per la scuola – MOODLE)



CST – Centro Supporto Territoriale per la disabilità

Il CST – Centro Supporto Territoriale per la disabilità, attivato all'inizio del corrente anno scolastico costituisce un importante e significativo "momento di continuità" con la "storia" del Progetto Marconi, nato nell'anno scolastico 1991/92 nel contesto del "Gruppo H" dell'allora Provveditorato agli Studi.

Si tratta di una struttura particolarmente rilevante al fine di ottimizzare interventi di supporto, consulenza e promozione di esperienze formative in relazioni alle tematiche dell'integrazione scolastica di alunni disabili.



Sistemi informativi e di comunicazione – Progettazione e supporto tecnico

Nel corso degli anni è progressivamente divenuto di fondamentale importanza il supporto fornito dagli operatori del Progetto Marconi all'USP

– Bologna, sia progettuale che tecnico, in relazione all'hardware, alle infrastrutture di rete e al software di servizio (gestione server, rete, web, data base, rilevazioni dati on-line, sistemi informativi - formativi...). In particolare sugli strumenti di rilevazione statistica a livello provinciale si stanno aprendo prospettive di collaborazione con altre realtà scolastiche e d istituzionali, visti gli ottimi risultati ottenuti fino ad ora.

Wiidea

Il mondo della scuola sta rielaborando l'introduzione della lavagna interattiva multimediale (LIM) che ha introdotto interessanti prospettive didattiche e, al tempo stesso, elementi di complessità. Questo strumento tecnologico è in evoluzione, sul mercato si presentano via via nuove soluzioni che investono sia la sfera hardware che quella software. In questo contesto il progetto Marconi propone di ricercare nuove linee in



entrambi i settori promuovendo iniziative che accolgano stimoli e risorse presenti nelle scuole. Tra le tante ipotesi, diffuse principalmente attraverso brevi spunti scritti e moltissimi video su YouTube, ha sollevato l'attenzione di tanti l'esperimento di un ricercatore americano, Johnny Lee, che ha realizzato e presentato la possibilità di sfruttare un videoproiettore, un PC ed un Wiimote per realizzare, con pochi euro di spesa, una lavagna interattiva. Da circa un anno e mezzo la rete, in particolare YouTube, va riempiendosi di esempi e testimonianze della realizzabilità della soluzione. Il fenomeno tocca tutti i paesi del mondo e la realizzazione è generalmente identificata come "Wiimote Whiteboard" [lavagna Wii] e di fatto questa costituisce una proposta per realizzare la componente hardware di una LIM. I docenti del Progetto Marconi dell'USP di Bologna, da sempre attenti all'attuabilità ed alla fruibilità per le scuole e per la loro attività didattica delle innovazioni tecnologiche, sono da subito stati affascinati da questa possibilità, e ne hanno seguito lo sviluppo provando, a loro volta, la realizzazione di quanto visto in rete. E' ormai assodato che la cosa può funzionare. Sono tanti i docenti, anche in Italia, che hanno pubblicato video e resoconti che dimostrano che la Wiimote Whiteboard è facilmente realizzabile, che funziona, e che può essere sperimentata in classe. Ma sono pochissime, se non mancano del tutto, le effettive realizzazioni di esperienze IN CLASSE, nel rapporto quotidiano tra docente ed allievi. Ma il Progetto Marconi ha già vissuto, con il progetto SchoolSuite del 2006, una sperimentazione di introduzione su larga scala delle lavagne interattive (quasi 120 lavagne distribuite su oltre 100 diverse istituzioni scolastiche) e ha elaborato una rilevante esperienza sulla dinamica dell'introduzione e dell'uso delle lavagne digitali a scuola e dei motivi sia del successo che dell'insuccesso di tali strumenti. La **Wiidea - con le due torri!** - nasce quindi dalla volontà di partire dal contagioso entusiasmo degli esperimenti condotti da tanti in rete per arrivare, mediando con l'esperienza maturata in ambito di introduzione delle lavagne interattive a scuola, a verificare la realizzabilità e gli eventuali feedback positivi di una diffusione su un numero consistente di realtà scolastiche, dalle scuole primarie alle superiori, dalle statali alle paritarie, delle Wiimote Whiteboard. L'idea è stata lanciata, e la macchina si è messa in moto. Il 23 gennaio si è tenuto un primo incontro introduttivo, presenti in modo informale diversi colleghi di scuole già impegnati in passato sulle sperimentazioni del Progetto Marconi e diverse autorità scolastiche, dove si voleva sondare la disponibilità a mettersi in gioco in questo esperimento all'apparenza bizzarro, presentando una demo operativa. Lo stupore da parte di chi era totalmente nuovo rispetto al tema si è unito all'entusiasmo di chi ha avuto conferma di idee e pratiche già intraviste in proprio, e si è deciso di trasformare l'idea in una sperimentazione vera e propria. L'obiettivo quindi del progetto "Wiidea" è quello di provare l'introduzione della Wiimote Whiteboard su di un certo numero di scuole. L'attività di ricerca-azione dovrà portare ad un decalogo per l'ottimizzazione della soluzione, in relazione non tanto alle difficoltà tecniche intrinseche (su questo in rete c'è già tutto), quanto alla riduzione degli ostacoli reali che si incontrano andando ad operare nel quotidiano delle classi. Una volta che l'esperienza condivisa dei partecipanti definirà le condizioni ottimali per l'usabilità, in tempi molto brevi e già da subito per le scuole che hanno esperienza di lavagne interattive, l'attenzione si sposterà sulla valenza didattica della sperimentazione. A prima vista infatti (ma dovrà essere l'esperienza collettiva maturata con il progetto a confermarcelo) la soluzione Wiimote Whiteboard, con la sua caratteristica di basso costo e la sua venatura "do it yourself", sembra avere caratteristiche e ricadute diverse delle esperienze condotte con strumentazioni più complesse e funzionali, strutturate e costose. La **Wiidea** è una soluzione che sicuramente condivide lo spazio della didattica con la LIM, ma che è differente per contesto, modalità di realizzazione, finalità. E la sperimentazione della **Wiidea** viene orientata soprattutto verso la scuola primaria e la scuola secondaria superiore, che sono espressamente escluse dalla sperimentazione ministeriale, nonché dalla sua attività di formazione dei docenti.

Punto di riferimento: risposte e suggerimenti alle scuole

Attività di supporto e consulenza per i dirigenti scolastici e per i referenti delle scuole, sui temi inerenti la gestione delle tecnologie a scuola. Il progetto Marconi rappresenta di fatto da anni una sorta di help-desk telefonico per gli istituti scolastici rispondendo a 360° alle questioni poste in qualche modo inerenti le tecnologie dell'informazione e della comunicazione a supporto dell'attività didattica. L'attività si è esplicitata da un lato nel concorso alla soluzione di problemi contingenti, nella collaborazione a distanza in fase di introduzione di innovazioni, nella proposta di tecnologie innovative e nuove modalità operative, e ha assorbito una parte importante dell'attività svolta in ufficio dai docenti del progetto Marconi, creando allo stesso tempo forti legami di conoscenza e collaborazione con gli operatori del territorio. Il gruppo Marconi ha di fatto rappresentato e rappresenta un fondamentale fattore di aggregazione per il mondo scolastico. Tra le realizzazioni più significative negli ultimi anni si possono segnalare, tra le altre cose:

- il **Progetto Labloc**, che ha introdotto una nuova modalità di gestione delle macchine dei laboratori che garantisca un funzionamento più stabile e sicuro delle postazioni alunno. Il progetto ha previsto la cessione alle oltre 20 scuole coinvolte degli elementi necessari ad implementare il modello proposto, grazie al finanziamento di un'azienda bancaria
- il **Progetto Terminal Server**, pure finalizzato alla gestione in rete dei PC del laboratorio scolastico attraverso la concentrazione delle risorse (e dei problemi) su di un'unica macchina, delegando ad hardware riciclato o comunque di basso profilo la funzione di terminale. Il progetto si è avvalso del finanziamento di una banca ed è stato diretto ad un gruppo limitato di scuole. È importante sottolineare che il progetto è stato realizzato esportando su istituti di ordine diversi un'esperienza innovativa già sviluppata autonomamente da una scuola superiore della provincia.
- attività di "**coaching**" nel contesto del progetto ministeriale **Cl@ssi 2.0**. Tale progetto è parte delle azioni avviate dal Ministero dell'Istruzione per la Scuola digitale e mira a sperimentare l'introduzione delle tecnologie nella didattica

izi e produzione
vere didattiche
sistemi informativi
Wiidea
sistemi informativi
I * 3.0 * 4.0 * 5.0 * 6.0 * 7.0 * 8.0

PROGETTO MARCONI
Ufficio Scolastico Regionale E.R.
U.S.P. Bologna
Via dei Castagnoli, 1
marconi2@csa.scuole.bo.it
tel. 051 3785217 - 216

Il Progetto
Il Provveditorato agli Studi di Bologna, ora Ufficio Scolastico Provinciale, ha attivato il Progetto Marconi a partire dall'anno scolastico 1991/92, progetto che dal 25 febbraio 2009, ha assunto valenza regionale (Decr. USR E-R n. 68 del 25-02-09, prot. 2397/A3). I concetti base su cui si fonda sono:

- la convinzione che la scuola possa essere protagonista attiva del proprio rinnovamento
- l'individuazione di un modello organizzativo di **rete di scuole come Centro di Risorsa virtuale** a supporto del sistema scolastico bolognese

Gli ambiti operativi del Progetto sono Sperimentazione, Ricerca, Documentazione, Consulenza, Aggiornamento, Formazione, Offerta di servizi, Promozione di attività finalizzate, in particolare, alla socializzazione di prassi didattiche con l'uso delle TIC.

La filosofia del Progetto si fonda sulla convinzione che il sistema scolastico - *inteso come risorsa* - possa essere protagonista attivo del proprio rinnovamento e adeguamento ai sempre più complessi bisogni educativi e formativi di tutti gli alunni.

Il Progetto
Il Progetto Marconi è stato riconosciuto dalla Commissione come esempio di **Buona Prassi**, nel 2006 e premiato dal Presidente della Repubblica Carlo Azeglio Ciampi con la **Targa d'Argento**.

Il Progetto
PROGETTO MARCONI - 2008 - Estratti
Progetto Marconi - 2008 - Apprendimenti
Presentazione PPT 2009 (3 slides)
Fotografia Progetto MARCONI 2008

ATTIVITÀ RILEVANTI
Progetto **Wiidea**
Progetto Provinciale a supporto del Distretto di Apprendimento (PSA) e distretto SCIOA 3.0
Progetto **Labloc**
Progetto **School Suite**
Progetto **Fahrendel**
Progetto **Intero/Intera**
Progetto **Assistentino**
Progetto **1000 computer**
Progetto **1000 computer**
Progetto **1000 computer**

quotidiana. A tal fine è stato costituito uno staff di progettazione che coinvolgerà i docenti delle classi ammesse (12 per l'Emilia-Romagna), il Dipartimento di Scienze dell'Educazione dell'Università di Bologna, l'ANSAS nucleo regionale, con il coordinamento dell'Ufficio Scolastico Regionale.