



POLITECNICO DI TORINO  
Repository ISTITUZIONALE

Cultura digitale e trasformazione degli attori e dei contesti didattici. Un percorso di ricerca a partire dall'esperienza del progetto CI@ssi 2.0 in Piemonte

*Original*

Cultura digitale e trasformazione degli attori e dei contesti didattici. Un percorso di ricerca a partire dall'esperienza del progetto CI@ssi 2.0 in Piemonte / Taddeo G.; Tirocchi S.. - ELETTRONICO. - (2011). ((Intervento presentato al convegno DIDAMATICA tenutosi a TORINO (ITALIA) nel 4-5-2011/6-5-2011.

*Availability:*

This version is available at: 11583/2440578 since:

*Publisher:*

*Published*

DOI:

*Terms of use:*

openAccess

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

*Publisher copyright*

(Article begins on next page)

1. Post-doc researcher, Politecnico di Torino, via Boggio 61, 10100, Torino  
[gabriella.taddeo@polito.it](mailto:gabriella.taddeo@polito.it)
2. Researcher of Sociology of Communication and Sociology of Cultural Processes,  
Università di  
Torino, Facoltà di Scienze della Formazione, via S.Ottavio 20, 10124, Torino -  
[simona.tirocchi@unito.it](mailto:simona.tirocchi@unito.it)

### **Abstract:**

“2.0 Classrooms” is a national applied research project aimed at investigating if, and how, new media and technologies for producing, communicating and sharing contents can improve and change didactic learning environments in Italian schools.

The project, which was promoted from 2009 by Ministry of Education, University and Research has been developed in 156 secondary Italian schools (level one – middle school) and it’s coordinated in each Region by a scientific board composed by universities (in Piedmont, Polytechnic of Turin), ANSAS (The National Agency for the Development of School Autonomy) and USR (Regional Scholastic Office).

In Piedmont the scientific board, during the mentorship activities for supporting the 12 schools in projecting and implementing their experimental activities, is carrying out a scientific sociological research aimed at exploring which are the main tendencies, expectations, technological bias and problems both for teachers, and for students in their coping with digital innovation.

The empirical research is being carried out through a multi-method analysis:

- 24 in-depth interviews both to students and teachers which are involved in the project;
- participant observation of several didactic experimental sessions in the classrooms;
- content analysis of learning objects (presentations, maps, pods, video, and so on) which were produced both by students and teachers during their classwork;

At the end of the second year of experimentation first results and considerations can be discussed and proposed.

In particular, the paper will outline:

- the main 12 involved schools technological choices (which devices, tools, media, have been preferred by each school and how these technologies are interpreted as tools for reinventing not only learning processes, but also school times and spaces;
- the most interesting products and learning objects that different schools have developed through the use of such innovative technologies and tools;
- the most innovative relation processes which have been activated through such tools (relation among students, students and teachers, but also with the main “school stakeholders” and the urban context);
- if there are specific “innovation clusters” therein the involved schools: as, for example, common choices and ideas that permeate and cross all the actors involved and/or cooperation strategies;
- which are, actually, strength and weakness points which can impact for the whole success of such innovative process in the schools.
- how these technologies and media are impacting the abilities and competencies pupils’

**Topic:** socio-constructivist learning; technological resources for teaching.

**School grade:** middle school (scuola secondaria di primo grado, secondary school, level one).

**Age range of the students:** 11-14 years old.

**People in charge:** teaching staff (teachers and school principals of the 12 schools involved).

**Abstract in italiano:**

[Cl@ssi 2.0](#) è un progetto sperimentale rivolto a verificare se e come le nuove tecnologie digitali per la produzione, la comunicazione e la condivisione dei contenuti possono migliorare e cambiare gli ambienti didattici e di apprendimento nelle scuole italiane.

Il progetto, promosso nel 2009 dal Ministero dell'Istruzione, ha coinvolto 156 scuole medie (secondarie di secondo grado) ed è coordinato, in ogni regione, da un comitato scientifico composto dall'Università, dall'ANSAS e dall'USR.

In Piemonte il comitato scientifico (e in particolare il Politecnico di Torino, incaricato per questa regione) nell'ambito del lavoro di supporto rivolto alle 12 scuole per progettare e sviluppare le attività sperimentali, sta conducendo una ricerca scientifica di carattere sociologico mirata ad esplorare quali siano le principali tendenze, aspettative, criticità e problemi che gli insegnanti e gli studenti stanno affrontando nel loro relazionarsi con l'innovazione digitale.

La ricerca empirica è stata condotta (ed è ancora in fase di svolgimento) mediante un'analisi multi metodo:

- 24 interviste in profondità rivolte a studenti e docenti coinvolti nel progetto;
- osservazione partecipante di diverse sessioni sperimentali svoltesi nelle classi;
- analisi del contenuto dei learning objects (presentazioni, learning objects, mappe concettuali, pods, video, etc.) che sono stati prodotti dagli studenti e dagli insegnanti durante il lavoro in classe;

Al termine del secondo anno di sperimentazione saranno qui presentati e discussi i primi risultati e le prime considerazioni.

In particolare, il paper si concentrerà sulle seguenti questioni:

- le principali scelte tecnologiche delle 12 scuole coinvolte (quali supporti, strumenti, media sono stati scelti dalle scuole e come queste tecnologie sono state interpretate come mezzi per reinventare non solo i processi di apprendimento, ma anche i tempi e gli spazi scolastici;

-i prodotti didattici e i learning objects più interessanti che le varie scuole hanno sviluppato attraverso l'impiego delle nuove tecnologie ;

- I processi relazionali più innovativi che sono stati attivati attraverso questi strumenti (relazioni tra studenti, tra studenti e insegnanti, ma anche con i principali stakeholders della scuola e con il contesto urbano e territoriale );

- l'esistenza di specifici "modelli di innovazione" nelle scuole coinvolte: per esempio

misurazione oggettiva dell'efficacia dell'educazione digitale sul processo di apprendimento, un fondamentale e visibile risultato è legato al miglioramento dei processi metacognitivi e metariflessivi.