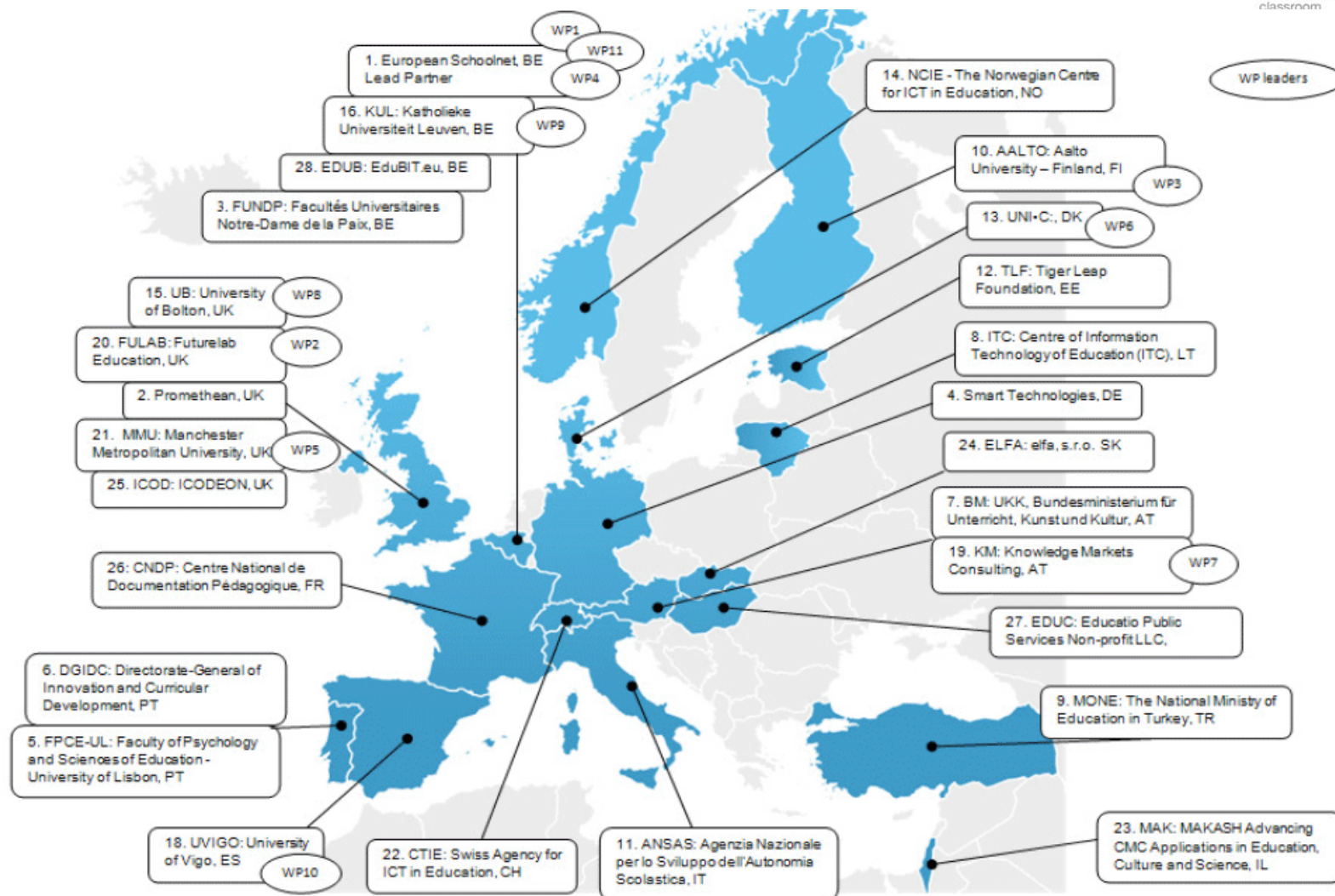




- **iTEC** (Innovative Technologies for an Engaging Classroom) è un progetto di ricerca e sperimentazione volto a prefigurare le potenzialità della classe scolastica di domani finanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del 7° Programma Quadro.
- Coinvolge 26 partner di 18 paesi, 14 Ministeri dell'Istruzione, decisori politici, ricercatori, aziende fornitrici di tecnologia, esperti di innovazioni tecnologiche per la didattica e docenti innovatori e realizza sperimentazioni in oltre 1000 classi di 12 paesi europei.



FINALITA'

- progettare e creare per la classe futura **scenari di insegnamento e apprendimento trasferibili** su larga scala tenendo conto delle **problematiche concrete e dei processi di riforma in atto**
- fornire un **modello** in grado di descrivere come l'uso delle **tecnologie per l'innovazione** possa essere **integrato** nelle attività di insegnamento e apprendimento nelle scuole di tutta Europa

OBIETTIVI

- Sviluppare una serie di **scenari di insegnamento e apprendimento** che includono nuovi approcci di valutazione per la classe futura in grado di coinvolgere docenti e alunni assieme ad altri *stakeholder* e contribuire ai processi di riforma della scuola
- Sviluppare **specifiche attività di insegnamento e apprendimento** basate sugli scenari e verificarle in fasi di pre-sperimentazione per individuare quali di queste hanno le potenzialità per essere sperimentate su larga scala
- Svolgere attività di ricerca nell'ambito delle **competenze e abilità richieste ai docenti** nella classe di domani e permettere ai docenti di sviluppare conoscenze e abilità per sperimentare concretamente gli scenari
- **Selezionare risorse** (tecnologie, strumenti, piattaforme, servizi, plug-in, contenuti...) necessarie per implementare gli scenari di insegnamento e apprendimento, raggrupparle in categorie significative in base ai contesti di riferimento e raccoglierle in un sistema finalizzato all'applicazione di **soluzioni standard e specifiche**, basate su caratteristiche di interoperabilità e facilmente combinabili tra loro

ASPETTI FONDANTI DELLA SPERIMENTAZIONE



- Scegliere attività che coincidono con obiettivi curricolari
- Adottare metodi di progettazione partecipata intesa come competenza trasversale (per creare/produrre, documentare, comunicare)
- Utilizzare contesti innovativi di apprendimento (ruoli, spazi e tempi, lezione rovesciata, ecc.)

RISULTATI DELLA SPERIMENTAZIONE

- Nuovi strumenti operativi, tecnologie, servizi, pratiche didattiche innovative, lezione rovesciata, introduzione di BYOD, ruoli innovativi, spazi e tempi al di fuori dell'orario curricolare, metodi di progettazione partecipata, competenze trasversali