

Cre@tivi Digit@li

Progetto Cl@sse 2.0 alla SMS Don Milani, Genova

Enrica Dondero (responsabile valutazione)

Elisabetta Ghezzi (coordinatrice di classe)

Valentina Lupi (referente progetto) e

tutto il Consiglio di Classe della

Cl@sse 2.0





Attori del progetto

Cl@sse 2.0 della SMS Don Milani

- Docenti del Consiglio di classe (Baglini/Chiari, Casarino, Cipolli, Dondero, Ghezzi, Lupi, Maccarone, Olivari, Barbero, Poggi, Terminiello, Donadio/Siri)
- Docenti d'Istituto che collaborano con il Consiglio di classe (Teatralità, Scienze Motorie ...)
- 24 alunni (13 femmine, 11 maschi)
- Dirigente Scolastico: Paolo Cortigiani
- Coordinatore del Progetto Scuola Laboratorio: Camillo Gibelli

Partner esterni con funzioni di supporto

- MIUR
- Università, Facoltà di Scienze della Formazione (Renza Cerri, Davide Parmigiani)
- USR Liguria (Mariapina Acquarone)
- ANSAS (Livia Botta)

Fonti normative

- Progetto Nazionale “Scuola – Laboratorio” don Milani, ex art.11 (iniziative finalizzate all’innovazione), D.P.R. 275/1999. E’ stato approvato nel marzo 2006 per tre scuole sul territorio nazionale con durata quinquennale. E’ stato presentato un nuovo progetto unico per le tre scuole, “Dalla scuola laboratorio alla wiki school”, ottobre 2010. *Il nuovo progetto si propone di accentuare e sviluppare l’idea dell’innovazione dal basso. Si tratta di una scelta strategica per una costruzione endogena (dentro le scuole), connettiva (tra le scuole), prossimale (vicina all’esperienza dei docenti) dell’innovazione.*
- D.P.R. 8 marzo 1999, n. 275: Regolamento recante norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche. Con particolare riferimento agli articoli 4 (Autonomia didattica), 6 (Autonomia di ricerca, ricerca, sperimentazione e sviluppo), 7 (Reti di scuole), 8 (Definizione dei curricoli), 11 (Iniziative finalizzate all’innovazione)
- Consiglio europeo straordinario di Lisbona (marzo 2000): verso un’Europa dell’innovazione e della conoscenza e documenti successivi (legislazione UE in materia di Formazione, Istruzione, Gioventù, Sport)



Innovazione a scuola: il Progetto cl@ssi 2.0 alla Don Milani di Genova

Il Progetto Cl@ssi 2.0 si pone all'interno delle specifiche finalità della Don Milani che possono essere riassunte in tre grandi valori: equità, efficacia, democrazia..

Ne condivide i caratteri distintivi del curriculum triennale (curriculum comune):

- Un'espansione dei saperi e dei linguaggi non verbali (*motorio, iconico, musicale, teatrale*) con ruolo formativo paritario per dare spazio alla dimensione artistica e al linguaggio del corpo
- La creazione dei diversi contesti laboratoriali interdisciplinari
- La centralità dell'interazione sociale e della cooperazione sia a fini cognitivi, sia a fini educativi
- Tecnologie in classe: progetti "Città digitale", Lim, Cl@ssi 2.0. Tutte le classi sono dotate di punto web con video LCD 52' e pc portatili per conseguire una *naturalizzazione* nei confronti delle tecnologie che diventano pratica quotidiana all'interno dello spazio aula



La struttura del Progetto

- **Fase 1 – CONCEPT** *analisi della domanda, ideazione, ipotesi di progetto*
- **Fase 2 - CORNICE DI PROGETTO** *finalità generali, cornice progettuale, definizione delle risorse*
- **Fase 3 – PROGETTAZIONE** *macro – progettazione, micro – progettazione*
- **Fase 4 – VALUTAZIONE** *definizione delle azioni di valutazione, definizione delle procedure di valutazione*



I macro - obiettivi del Progetto

- Sperimentare nuovi contesti d'apprendimento (classi aperte, setting d'aula)
- Dotare lo spazio aula di attrezzature tecnologiche per la didattica
- Coinvolgere tutte le discipline e tutti gli insegnanti della classe
- Toccare gli aspetti strutturali del fare scuola (trasmissione – costruzione delle conoscenze)
- Sperimentare nuovi modi di rappresentare la conoscenza e nuovi linguaggi (libri, contenuti digitali, e-learning.)
- Proporre un ambiente di apprendimento più “attraente” per gli studenti perché più vicino al loro mondo
- Prevenire abbandono e insuccesso valorizzando il naturale interesse degli alunni verso le TIC
- Rendere gli studenti creativi sia nell'uso degli strumenti che nella costruzione delle conoscenze
- Innovare l'approccio alle discipline
- Valorizzare gli apprendimenti informali



I micro - obiettivi del Progetto

- *Naturalizzare* l'uso delle tecnologie all'interno delle pratiche didattiche quotidiane (netbook, maxi-schermo/LIM, comunicazione a distanza)
- Porre al centro delle proposte di lavoro il singolo alunno con le sue esperienze di scuola ed extrascuola
- Favorire l'acquisizione di forme di apprendimento non lineare
- Gestire la conoscenza attraverso testi, immagini, audio e video, materiali on line, modalità *blended* di lavoro
- Rispondere ai bisogni reali degli alunni che, in quanto “nativi digitali”, hanno già acquisito abilità e conoscenze nell'area delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione
- Sviluppare attività di documentazione e di valutazione e autovalutazione costanti
- Ipotizzare la pubblicazione di materiale didattico



...Quale scuola nella società dell'informazione e quali bisogni formativi degli studenti?

Sul piano del lavoro didattico

- Valorizzare il sapere degli studenti. Creare un contesto favorevole per: la costruzione cooperativa della conoscenza e delle competenze; la comunicazione e lo scambio delle conoscenze (tra studenti e tra studenti e adulti) in un processo continuo di arricchimento reciproco

Sul piano delle tecnologie

- Studiare la valenza formativa e la pratica che le nuove tecnologie della comunicazione e dell'informazione possono avere per costruire sapere collettivo e per intercettare i bisogni degli studenti di oggi

Sul piano della struttura

- Studiare una diversa struttura (*setting di lavoro*): gruppi – classi – tempo scuola – articolazione del curriculum – uso del territorio per costruire un contesto innovativo che favorisca l'apprendimento e riporti in primo piano il ruolo formativo della scuola nel terzo millennio

... Come utilizzare le caratteristiche degli studenti affinché diventino risorsa e fonte di motivazione?

Marc Prensky (2001) sostiene che gli studenti di oggi sono radicalmente cambiati perché appartengono alla prima generazione che è cresciuta con le nuove tecnologie. Per questo li definisce “nativi digitali” (digital natives), ossia *native speakers* dei linguaggi digitali del computer, dei videogiochi e di Internet, distinguendoli dagli immigrati digitali (*digital immigrants*) ossia dagli adulti e dai loro insegnanti che non sono nati nel mondo digitale, ma ne hanno adottato le pratiche. Egli sintetizza il cambiamento nell’atteggiamento cognitivo della generazione inferiore ai trent’anni indicando dieci tratti generali (ved. Tabella)

Nativi digitali	Immigrati digitali
AMICIZIA	DIFFIDENZA VERSO LA TECNOLOGIA
VELOCITA' CONTRATTA	VELOCITA' TRADIZIONALE
ELABORAZIONE PARALLELA	ELABORAZIONE LINEARE
ACCESSO RANDOM ALL'INFORMAZIONE	ACCESSO LINEARE
ATTITUDINE GRAFICA	ATTITUDINE TESTUALE
CONNESSIONE	ISOLAMENTO
ATTIVITA'	PASSIVITA'
ORIENTAMENTO AL GIOCO	ORIENTAMENTO AL LAVORO
AL RISULTATO IMMEDIATO	ALL'ATTESA
ALLA FANTASIA	ALLA REALTA'



... Quali competenze ed atteggiamenti formare?

- comunicare
- sviluppare le abilità logiche di base
- potenziare la memoria
- sperimentare abilità di classificazione e generalizzazione
- mettere in opera le proprie ipotesi e i propri ricordi
- autovalutare la propria comprensione
- imparare ad imparare
- progettare

Le **condizioni** per sviluppare queste **competenze ed atteggiamenti** possono realizzarsi con un **percorso** che metta al **centro** del **processo di apprendimento lo studente**, riconoscendogli un **ruolo attivo e una specifica responsabilità e offrendogli gli strumenti per esercitarla**

(Piano dell'Offerta Formativa, 2010 – 2011, Abstract, Il Profilo formativo atteso alla fine del triennio, Competenze di cittadinanza, p.9)



... Quale tipo di utilizzazione della tecnologia?

Per porre in atto queste condizioni è necessaria una strategia basata sulla didattica meta-cognitiva che abbia come riferimento il paradigma del problem-solving.

Il Web 2.0 contiene in sé la potenzialità della partecipazione attiva delle persone e l'idea è quella di reinterpretare alcuni strumenti in funzione dei processi di apprendimento:

- **blog**: pubblicazione di testi in rete, creazione di 'diari di bordo', deposito di materiali didattici e di esercitazione, spazio per la diffusione di idee e il confronto
- **instant messaging**: creazione di ambienti virtuali che si richiamano al concetto di 'spazio-classe', permettendo l'interazione fra i partecipanti a prescindere dalla loro dislocazione
- **podcasting**: integrazione di documenti di tipo tradizionale (testi) con contributi multimediali, 'trasmissioni radio'
- **wiki**: costruzione collaborativa di ipertesti
-



Il concetto di rete ...

L'e-learning appare la nuova via da percorrere. In esso si intravedono le premesse affinché si realizzi la convergenza tra ricerca pedagogica e ricerca tecnologica e si stabilisca un equilibrio e un'integrazione fra le diverse forme di apprendimento.

Alla base di questa possibilità si pone il concetto di connettivismo, secondo il quale l'apprendimento non consiste in un processo di stratificazione di conoscenze, ma nel mantenimento delle connessioni che rendono possibile l'accesso a tali conoscenze; la rete diventa, in quest'ottica, il luogo dove si costruisce e si dà forma all'apprendimento. Tuttavia, il concetto di rete non viene inteso esclusivamente come supporto tecnologico, ma come un vero e proprio 'spazio antropologico', come uno 'spazio del sapere', nel quale la tecnologia è solo uno degli elementi che concorrono alla sua costruzione e alla sua fruizione.

Interessante, a questo proposito, il richiamo al concetto di 'ri-mediazione' di Jay David Bolter, come processo attraverso il quale una nuova tecnologia non sostituisce semplicemente la precedente, ma la riconfigura e la reinterpreta.



Il Progetto Cl@ssi 2.0 sollecita dunque sfide di pensiero e di paziente sperimentazione

... che derivano dal prender coscienza di almeno due cose: innanzitutto che l'intelligenza sequenziale, che finora ha caratterizzato l'Occidente nella costruzione delle sue conoscenze, cede ogni giorno di più il passo all'intelligenza simultanea, e in secondo luogo che la scuola ha ormai a che fare con un universo giovanile che fatica enormemente di più che in passato a seguire il carattere sequenziale dell'intelligenza a cui la scuola affida quasi esclusivamente la trasmissione del suo sapere

(Raffaele Simone, ***La terza fase. Forme di sapere che stiamo perdendo***, Laterza 2000, pp. 152. Recensione di Umberto Galimberti, *La Repubblica*, 21.2..2000)



Il percorso nella “realtà” Don Milani

Steps relativi al primo anno del progetto

- Intensificazione delle comunicazione nel consiglio di classe per condivisione di conoscenze, esperienze, idee (piattaforma)
- Focus sulla classe (attraverso questionari)
- Apertura verso le altre esperienze attraverso documentazione on-line, scambio con altri colleghi Cl@sse 2.0, ecc..
- Rilevazione dei bisogni tecnologici e acquisti
- Riflessione sulla valutazione e autovalutazione



Comunicazione del consiglio di classe

Oltre agli inevitabili incontri in presenza (nelle riunioni e nei corridoi)...

- Uso della piattaforma di comunicazione della scuola (Moodle) per forum e *repository* documenti, in collaborazione con l'ITD
- Uso di altri strumenti *open-source* per la comunicazione e la condivisione (indirizzo di posta della classe, google group e altri strumenti google per la classe - sito, blog, picasa, dropbox per documenti)



Focus sulla classe

- Questionario di ingresso a alunni e famiglie (per capire quale era l'attrezzatura a disposizione degli alunni a casa e le loro abitudini nell'uso delle tecnologie e indagare sull'atteggiamento generale delle famiglie nei confronti delle TIC)
- Questionario in uscita (sull'andamento dell'anno)



Apertura verso l'esterno

- Uso della piattaforma Indire
- Lettura di testi di riferimento
- Corsi di formazione al LabTD (in collaborazione con l'ITD)
- Documentazione on-line per autoformazione personale



Acquisti (30.000 € su tre anni)

Ad aprile siamo riusciti a comprare:

- Netbook per gli alunni (politica del 1:1)
- Lim
- Accessori (cuffie, casse...)

A ottobre/novembre:

- Strumenti per la documentazione digitale (macchine fotografiche, 2 videocamere, registratori digitali)
- Strumenti per il lavoro in classe (tavole grafiche, chiavette usb)
- Strumenti per la documentazione (hard-disk esterni, masterizzatori)

```
graph LR; A[Valutazione] --- B[partecipata, triangolata]; A --- C[qualitativa e quantitativa]; A --- D[in itinere, ex ante, ex post]; A --- E[degli apprendimenti, del progetto]; A --- F[autovalutazione];
```

Valutazione

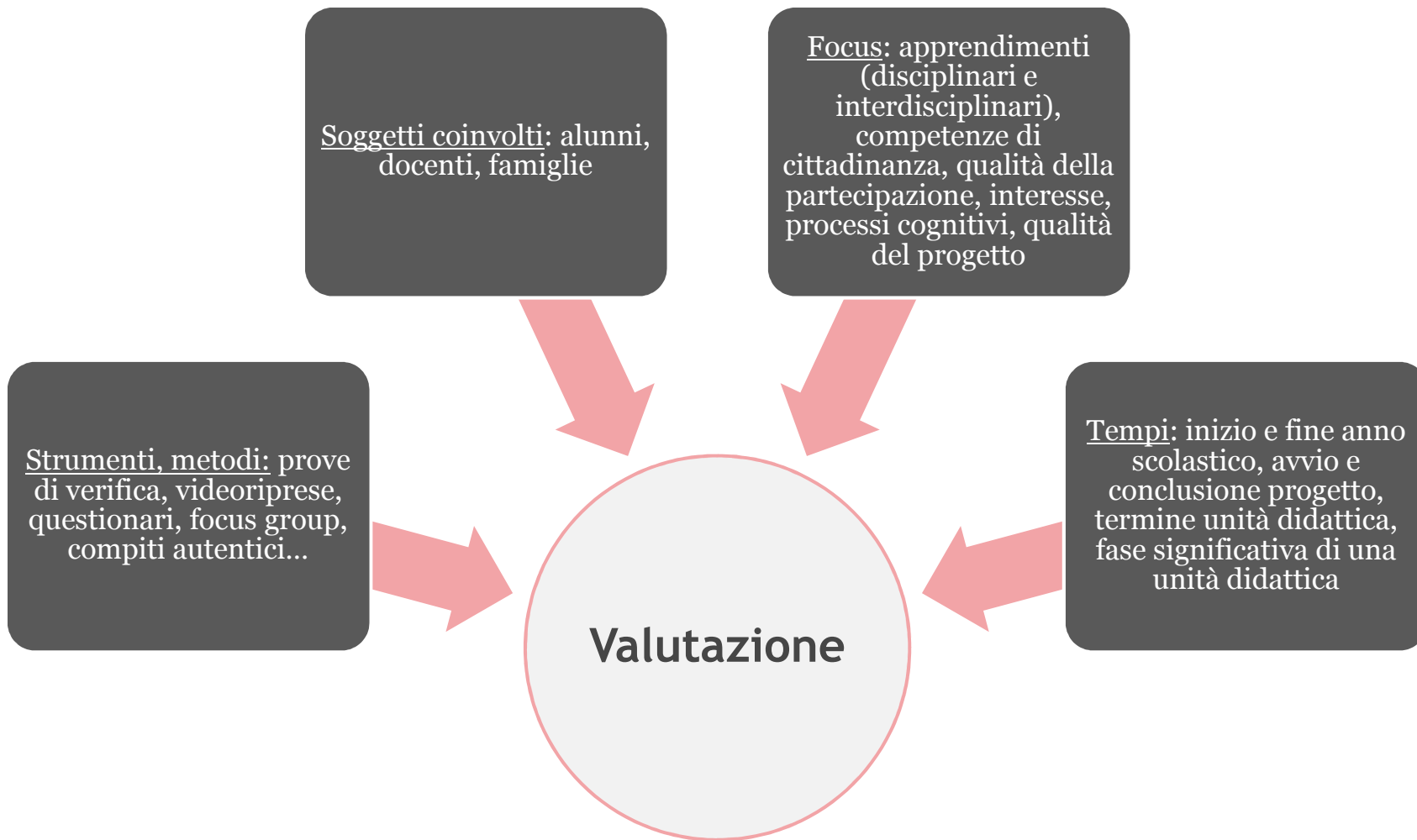
partecipata, triangolata

qualitativa e
quantitativa

in itinere, ex ante, ex
post

degli apprendimenti,
del progetto

autovalutazione





Il percorso - didattica

Ogni docente disciplinare e responsabile di laboratorio ha:

- cercato di cominciare a “naturalizzare” l’uso delle tecnologie nelle pratiche quotidiane
- compilato un report delle attività svolte durante l’anno relativamente all’uso delle tecnologie
- scelto un’attività specifica o segmento significativo del proprio percorso per valutare gli aspetti qualitativi e quantitativi relativi agli apprendimenti e al valore aggiunto fornito dall’uso delle tecnologie (con griglia di analisi)
- Svolto un evidente sforzo di documentazione (con creazione di materiali per GOLD)



Report disciplinari di attività (1)

Qualche esempio:

- Italiano: audiolibri, esercizi interattivi grammaticali, registrazione di poesie, video su Youtube..
- Storia e geografia: analisi di fonti e documenti iconografici (in particolare per la cartografia), uso di Google Earth, netbook per attività cooperative - creazione di ppt, esperimenti di CLIL in inglese e francese, supporti multimediali con animazioni...
- Inglese: uso del DVD in classe con esercizi interattivi, registrazioni degli alunni, ricerca sul web per materiali autentico, scritto, audio e video...
- Francese: siti (materiale autentico), comunicazione con i francesi, uso del blog per la segnalazione di siti e la comunicazione con gli alunni, giochi interattivi e karaoke....



Report disciplinari di attività (2)

- Musica: uso di siti didattici, manipolazioni con audacity, video su youtube, scambio di files mp3, archiviazione per lavori a casa, creazioni con moviemaker per sonorizzazione di esperienze...
- Arte e immagine: uso di immagini proiettate, della tavoletta grafica, documentazione delle attività con fotografia e video...
- Matematica e scienze: uso del software AlNuSet (in collaborazione con l'ITD)..
- Tecnologia: creazione di pagine web (anche con Kompozer), uso del foglio di calcolo, esercitazioni collaborative...
- Scienze motorie: misurazioni per costruzione di database, documentazione video...
- Religione: uso del video e del powerpoint..
- Sostegno: uso del linguaggio grafico e delle riprese video...




Griglia di analisi delle attività svolte

- Insegnante/i
- Disciplina
- Titolo dell'u. a.
- Obiettivi specifici di apprendimento
- Attività svolta, percorso didattico (in sintesi)
- Soluzioni organizzative (spazi, tempi, strumenti)
- Metodo di lavoro adottato, processi attivati
- Verifica: strumenti usati
- Valutazione (descrizione di conoscenze, abilità, competenze raggiunte)
- **Le tecnologie hanno creato valore aggiunto? Se sì quale?
Se no perché secondo il/i docente/i?**



Attività specifiche

- Italiano, Arte e immagine : Mito ed Epos. Miti negli affreschi di Palazzo Spinola (laboratorio espressivo)
- Storia e geografia: Paesaggi e territori d'Europa
- Lingua straniera (inglese e francese): Attività sulla metacognizione a partire dalla fonetica
- Musica: Montaggio audio-video (sonorizzazione della gita alla Palmaria)
- Scienze motorie: Il “Tunnel”, attività di accoglienza
- Matematica: La matematica con AlNuSet
- Tecnologia: Il percorso nei pressi della scuola (in collaborazione con Matematica e Italiano)
- Religione: Religione comunicativa : il simbolo - l'immagine - la testimonianza (in collaborazione con Storia)
- Sostegno: Racconto multimediale di un'attività di teatralità
- Viaggio di istruzione – legato al laboratorio espressivo; a partire dai materiali raccolti, i ragazzi hanno creato dei percorsi video (“Vivere la Palmaria al tempo del web 2.0”)



Esempio: Il viaggio di istruzione “con le tecnologie”: un esperimento

Come rendere più “tecnologica” un viaggio di istruzione deciso della scuola e centrato sulla natura e sul laboratorio espressivo?

- Utilizzo strumenti tecnologici: un netbook per redigere testi (narrazioni, impressioni, racconti...), telefoni cellulari propri, macchine fotografiche, videocamera e registratori digitali

Attività sull'isola:

- Creazione di testi significativi (descrittivi, poesie) → ottima motivazione degli alunni a collaborare
- Esperimento di creazione linguistica attraverso il linguaggio SMS
- Filmati di momenti significativi (esposizione di racconti inventati a partire da materiali trovati sull'isola con tematica “il mito”)
- Fotografie

Attività al ritorno:

- Scambio del materiale attraverso strumenti google (googlegroup, googledoc, picasa)
- Lavoro su suoni e immagini: hanno scaricato le foto messe a disposizione su Picasa, hanno recuperato i suoni che li avevano accompagnati nei giorni del viaggio, hanno creato dei prodotti con ipertesti e video

... poche e semplici idee per permettere ai ragazzi di esprimersi sull'esperienza anche con i loro strumenti, per renderli più responsabili e creativi nel loro lavoro personale o di gruppo

Testi alla Palmaria

Mentre tolgono l'uccellino dal sacchetto tutti i compagni provano un misto tra emozione, dispiacere e tenerezza. È un sentimento forte che tutti avvertono contemporaneamente. Mentre gli ornitologi selezionano i dati dell'uccellino, gli alunni osservano attentamente e curiosi fanno domande a più non posso.

*Le foglie gialle sono le sfumature della tua vita
I petali dei fiori ballano con il vento appassionatamente
Il sapore del mare in una goccia di sale
La luna è un sole giallo di notte
Le nuvole – morbidezza schiumoso zucchero filato panna
È stato veramente bello stare con i miei compagni un momento unico per me*

Sono proprio stupita da questa meraviglia Cioè l'isola di Palmaria .. Sono molto legata ai miei compagni e la gita diventa molto più interessante e divertente. Da come ho sentito sono tutti molto felici , pure le prof. va a finire che si divertono più loro che noi anche se siamo tutti molto lontani da casa e parenti ..

SMS dalla Palmaria

*Ciau! Qst è 1 isola mlt particolare, qui è bll
tt, dal sole al mare!
Le amike sn tnt e anke il resto interexxante!
Siamo in mezzo alla natura, ke kosa k
avventura!
1 esperienza vissuta mai, e quindi... Smile!*

*Da quando siamo scesi dal pulmann la gita
diventava sempre più bella e interessante. Ora è
al massimo della Bellezza e perciò tanti saluti
Cmq io scrv csi*

Palma e sta tpp figa peccat ke durata sl 2 gg

*Qst isola è fntstka
Lo dice ank la statistica
Qui tt è interessante
Ma le prof snn k nn siamo dll
sante
Il divertimento è assicurato
Ora k il mal di pulmann è passato
L'uccello è smpr mlt bll
Ed io Ti saluto cn un HELLO*

*Su 1 isoletta sperduta
la 1d è caduta.
Vacanza m.gnifica poco riposo
ma niente è s.to noioso
Le g.nate corte sn sembrate
in mzz a uccellini e tante risate.
E poi sdraiati osservando le stelle
immaginando le cs + belle.
Infine a genova siamo tornati
felici e contenti dei giorni passati.*





Esempio: agire un mito

- La fabula di Amore e Psiche negli affreschi a Palazzo Spinola di Piazza Pellicceria, Genova

Monica Terminiello, Elisabetta Ghezzi e Chiara Cipolli

LA DOCUMENTAZIONE IPERTESTUALE
a cura degli alunni

A



P

M



S

O



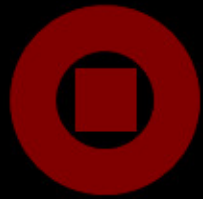
H

R



C

E



I

E

IMMAGINE

TESTO

MACROSTRUTTURA UdA Narrativa: mito ed epos Destinatari: classe prima D. Tempi: un trimestre

PROFILO FORMATIVO IN USCITA

- Adotta strategie di attenzione e di ascolto; legge ed espone in modo chiaro e comprensivo i contenuti affrontati; produce testi coesi e coerenti alla traccia.
- Gestisce la conoscenza attraverso testi , immagini, audio e video

POF CURRICULUM COMUNE
Italiano, Arte, Scienze motorie

OSA-Discipline interessate

- Narrare in forma orale , scritta con il corpo con le immagini
- Agire ed organizzare lo spazio vissuto
- Utilizzare in contesti significativi procedure sperimentate, comprese e memorizzate
- Ordinare le informazioni con modalità reticolare

UDA NARRATIVA.
AGIRE UN MITO
La fabula di Amore e Psiche, Palazzo Spinola di Pellicceria, Genova

e-portfolio

COMPETENZE

Naturalizzare l'uso delle tecnologie didattiche all'interno delle pratiche quotidiane di studio della lingua italiana
Utilizzare le abilità d'analisi e produzione di un testo letterario anche in forma digitalizzata

Laboratori

- * Teatralità
- * Espressivo

Attività: utilizzo di un ipertesto già impostato dall'insegnante e modificato ed integrato dagli alunni
Soluzioni organizzative: flessibilità di spazi e *setting* d'aula
Metodi: interattivi con l'utilizzo di strumenti MM
Verifiche

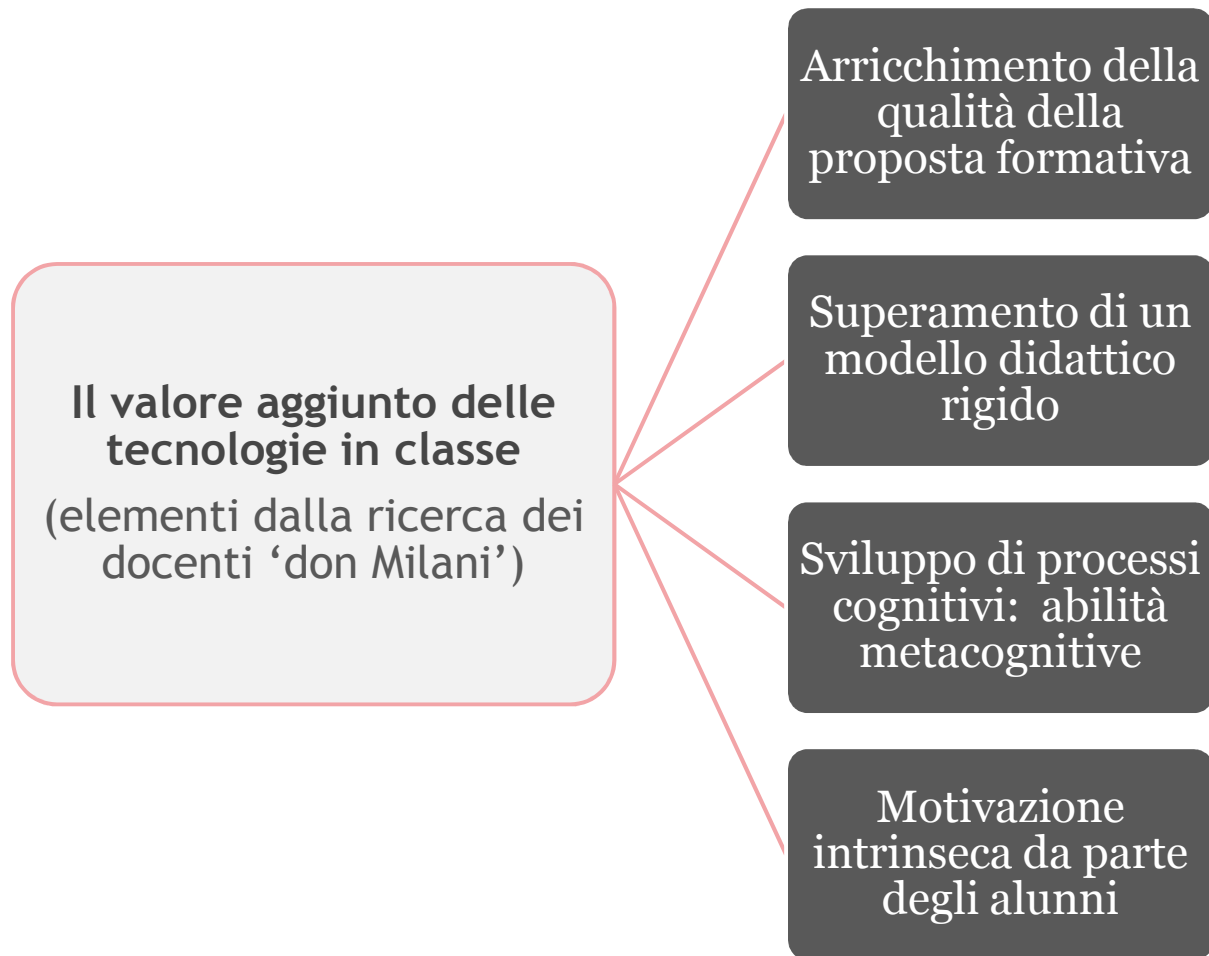


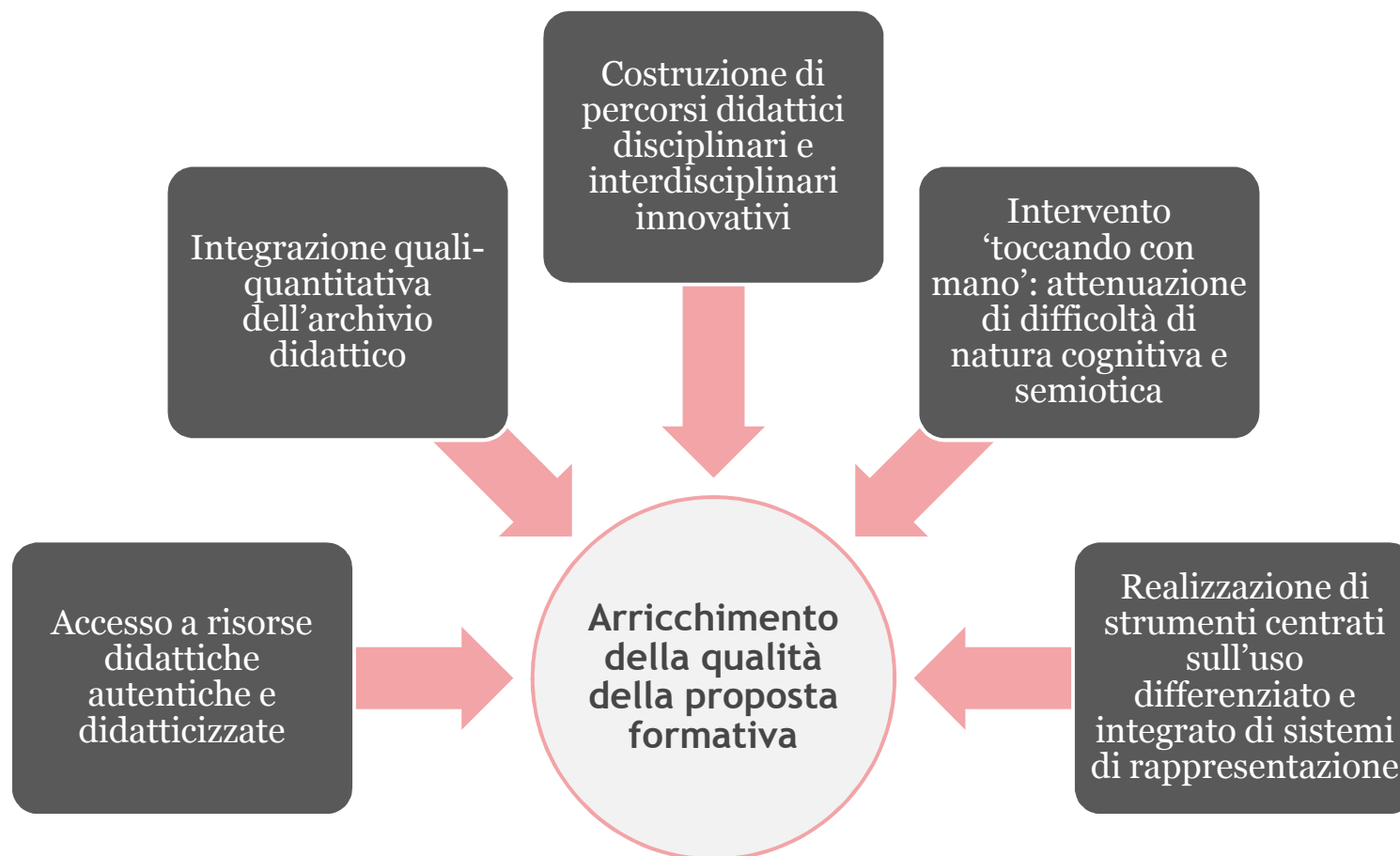
Qualche conclusione

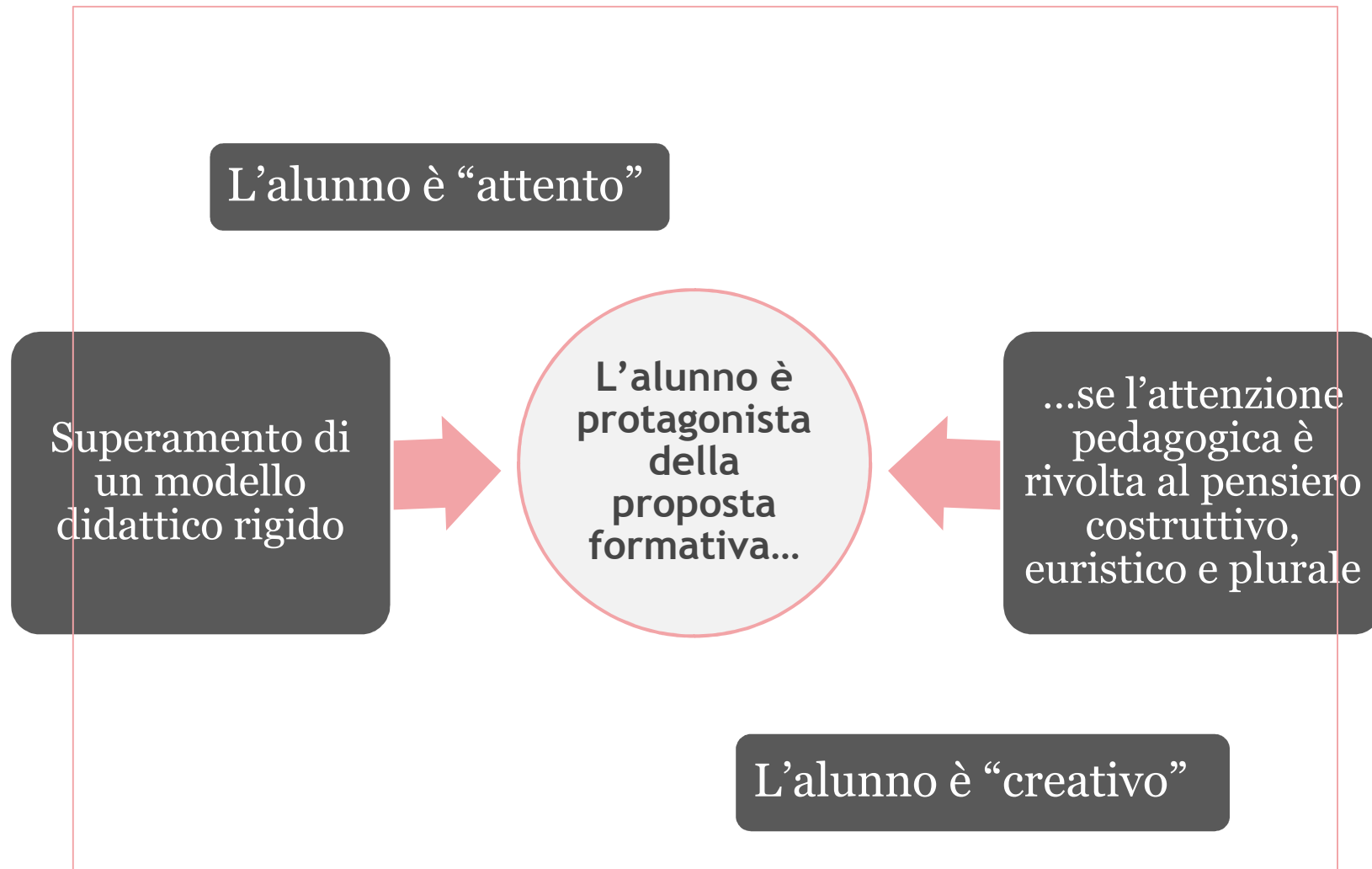
Dai questionari agli alunni, dagli apprendimenti e dall'atteggiamento in classe, dalle osservazioni dei docenti emerge:


- Un evidente valore aggiunto delle tecnologie in classe
- L'arricchimento della qualità della proposta formativa
- Il cambio del ruolo dell'alunno, che diventa maggiormente protagonista della proposta formativa
- Il desiderio di lavorare in maniera creativa e personale
- Lo sviluppo di processi cognitivi, in particolare abilità metacognitive

Ma anche domande...









**Sviluppo di processi
cognitivi:
abilità metacognitive**

focalizzare retrospettivamente gli
aspetti specifici di un'esperienza

analizzarne elementi e fasi

rivisitare in modo virtuale un
percorso realizzato

riflettere su un'attività svolta

individuare elementi dissonanti
rispetto al compito

riorganizzare le prestazioni
individuali e di gruppo

...per favorire
processi cognitivi

...per non
introdurre carico
cognitivo

Quale uso ottimale
delle tecnologie nella
didattica disciplinare
e interdisciplinare?

Come le tecnologie
possono intervenire
nei casi di didattica
speciale o
differenziata?

**Domande
aperte**

Quali altre modalità
d'uso delle tecnologie
possono migliorare la
proposta didattica

E' possibile integrare
gli obiettivi formativi
relativi alle tecnologie
con quelli
caratterizzanti il pof
'don Milani' (es.
espressivi e teatrali?)

Fonti bibliografiche

- RETE SCUOLE E CITTÀ, Una ricerca in rete, Firenze, 2010
- Davide Parmigiani, Enza Cerri, Valentina Lupi, Elisabetta Ghezzi (2010). *Cl@ssroom 2.0: how to improve the learning environment through ICT and web 2.0*. In: ATEE Winter Conference 2010: Early Years, Primary Education and ICT. Prague, February 26-28, 2010, PRAGUE: Pedagogicka Fakulta, Univerzity Karlovy v Praze, vol. II, p. 100-113.
- Piercesare Rivoltella, *Scheda per la Progettazione nelle classi*, Milano, Seminario interregionale di avvio del progetto classi 2.0 – (8, 9, 10 settembre 2009)
- Giovanna Barzanò (a cura di), Imparare e insegnare, Bruno Mondadori, Milano, 2009
- M.Baldacci, F.Frabboni, F.Pinto Minerva, V.L.Plantamura (a cura di), Il computer a scuola: risorsa o insidia? Per una pedagogia critica dell'e-learning, FrancoAngeli, Milano, 2009
- Paolo Cortigiani, *La scuola come mente collettiva: la ricerca organizzativa della Don Milani di Genova*, in TD 45, numero 3 2008;
- Camillo Gibelli, *Organizzazione del lavoro in rete: il caso di una scuola media italiana*, TD 45, numero 3 - 2008
- Paolo Ferri, La scuola digitale, Bruno Mondadori, 2008.
- Tecnologia, scuola, processi cognitivi. Per un'ecologia dell'apprendere, a cura di Antonio Calvani, Milano 2007
- Marc Prensky, *Digital natives, Digital immigrant*, On the Horizon, 9, 5: 15 – 24- 2001.