

## Al via la seconda edizione di “Docente dell’anno”: il concorso rivolto a docenti e studenti per potenziare la didattica nelle scuole attraverso la tecnologia

*L’iniziativa quest’anno premierà non solo i docenti ma anche gli studenti delle “classi digitali” che dimostreranno come la tecnologia possa migliorare i metodi di apprendimento.*

*La nuova edizione del concorso si arricchisce del Premio Speciale Emoticon Art assegnato alla classe che, grazie alla funzione Gruppi di Windows Live Messenger, ideerà e realizzerà nuove icone digitali all’interno del proprio progetto didattico*

Milano, 25 gennaio 2010 – Oggi prende il via la seconda edizione di “Docente dell’anno”, il concorso organizzato da **ANP - Associazione Nazionale Dirigenti e Alte Professionalità della Scuola** – e **Microsoft Italia**. L’iniziativa si propone di divulgare una nuova cultura informatica nell’ambito dell’insegnamento spronando i docenti, appartenenti alla community online di Apprendere in Rete ([www.apprendereinrete.it](http://www.apprendereinrete.it)), a candidare lezioni o progetti didattici che mostrino come, con le tecnologie informatiche, sia possibile trovare soluzioni di insegnamento sempre più innovative ed efficaci per coinvolgere i ragazzi.

Tutti i docenti che si sono già registrati o si registreranno al gruppo *Autori* della community virtuale di Apprendere in Rete avranno la possibilità di candidare gratuitamente al concorso le proprie lezioni o i propri oggetti didattici, sviluppati con l’aiuto di supporti informatici.

I progetti dovranno avere i seguenti requisiti: presenza di potenzialità tecnologiche e didattiche (nello specifico, soddisfare esigenze di interattività, utilizzo di strumenti innovativi, multimedialità e interazione con gli studenti) e valenza del contenuto. **I progetti saranno caricabili dal 25 gennaio al 30 aprile** (in formato zip, pdf o qualsiasi formato Microsoft Office) nella sezione on line Condividi e conosci in tre diverse aree tematiche: TECNOLOGICA; UMANISTICA; SCIENTIFICA. Ogni docente potrà inoltre sottoporre uno o più progetti.

La redazione di Apprendere in rete pubblicherà sul portale i materiali inviati e i membri della community potranno votare i loro preferiti: i 30 che avranno ricevuto più voti saranno poi giudicati da una Giuria di esperti<sup>1</sup> che, entro il 20 maggio 2010, stabilirà il vincitore cui verrà offerta la possibilità di effettuare uno stage presso una prestigiosa scuola all’estero.

Quest’anno, inoltre, il concorso si arricchisce del nuovo **Premio “Classe Digitale”**, che coinvolge il mondo studentesco. Sarà, infatti, offerta agli studenti la possibilità di avere un’esperienza diretta dei nuovi approcci collaborativi, entrando a far parte di vere e proprie classi virtuali per la realizzazione di progetti specifici insieme al proprio insegnante. Un modo diretto per coinvolgere e premiare gli

---

<sup>1</sup> Giuria composta da esperti provenienti dal MIUR, dall’ANP, dal mondo universitario e da Microsoft.

studenti più talentuosi e meritevoli, che utilizzano la tecnologia come strumento per valorizzare il loro potenziale. Anche in questo caso, i progetti candidati nelle tre aree potranno essere votati dai membri della community dal 25 gennaio al 30 aprile e i 10 maggiormente votati saranno vagliati dalla Giuria di esperti, che stabilirà la classe vincitrice, alla quale verrà donata una lavagna luminosa.

Nell'ambito del Premio Classe Digitale gli studenti, inoltre, potranno concorrere per il **Premio Speciale Emoticon Art** che verrà assegnato alla classe virtuale che avrà realizzato il proprio progetto attraverso nuove forme di linguaggio "creativo", ideando e realizzando nuove icone digitali – le emoticon - come strumenti di rappresentazione e comunicazione. La classe, a questo scopo, dovrà utilizzare la funzionalità "Gruppi" dello strumento di messaggistica istantanea Windows Live Messenger, il più diffuso in Italia con 11 milioni di utenti unici (fonte Nielsen Online dic. '09). Inoltre, contenuti esclusivi, video tutorial e moduli didattici sulle emoticon realizzati dagli esperti di arte contemporanea e di media digitali, **Gualtiero e Roberto Carraro**, saranno disponibili sul sito di Apprendere in Rete.

**La classe vincitrice**, individuata con le stesse regole definite per il Premio Classe Digitale, vedrà realizzato il set di emoticon del progetto (a cui verrà data visibilità sul Network MSN e Windows Live) e riceverà **4 netbook Samsung**.

**"- commenta Giorgio Rembado, presidente dell'ANP -"**

*"Questo progetto dimostra come la tecnologia sia ormai una risorsa imprescindibile per la didattica nelle scuole - ha dichiarato **Alessandro Paolucci, responsabile dell'area Education di Microsoft Italia** - e, vista la forte adesione riscontrata l'anno passato, evidenzia chiaramente che i docenti italiani prestano molta attenzione alle potenzialità che questa può offrire loro per svolgere al meglio il proprio lavoro. Docente dell'anno rientra all'interno di una serie di iniziative e collaborazioni a cui Microsoft partecipa per trasformare la scuola italiana in una vera e propria scuola 2.0. Siamo quindi sicuri che i progetti che verranno presentati, soprattutto nelle due nuove sezioni speciali, dimostreranno che questo cammino è già a buon punto."*

Il regolamento completo del concorso è disponibile sul sito [www.apprendereinrete.it](http://www.apprendereinrete.it) e sul sito [www.anp.it](http://www.anp.it)

I materiali realizzati da Gualtiero e Roberto Carrara sono disponibili ai seguenti link:

[www.apprendereinrete.it/progetti/Teacher\\_of\\_the\\_Year/Messenger Gruppi per la scuola.kl](http://www.apprendereinrete.it/progetti/Teacher_of_the_Year/Messenger_Gruppi_per_la_scuola.kl)

[www.apprendereinrete.it/progetti/Teacher\\_of\\_the\\_Year/CREARE RICERCHE E LEZIONI MULTIMEDIALI CON POWERPOINT.kl](http://www.apprendereinrete.it/progetti/Teacher_of_the_Year/CREARE_RICERCHE_E_LEZIONI_MULTIMEDIALI_CON_POWERPOINT.kl)

[www.apprendereinrete.it/progetti/Teacher\\_of\\_the\\_Year/Emoticon Il codice dei nativi digitali.kl](http://www.apprendereinrete.it/progetti/Teacher_of_the_Year/Emoticon_Il_codice_dei_nativi_digitali.kl)

\* \* \*

*Costituitasi nel 1987 in occasione del 1° Congresso di Roma, l'ANP è l'associazione maggioritaria della categoria dei dirigenti delle istituzioni scolastiche. Dal 2002 rappresenta anche le Alte professionalità docenti. Ha proprie sezioni in tutte le province italiane. È membro per l'Italia dell'ESHA (European School Heads Association) e fa parte del relativo General Board. Aderisce alla CIDA (Confederazione Italiana dei Dirigenti e delle Alte Professionalità). Informazioni sulle attività e le finalità associative sono disponibili sul sito [www.anp.it](http://www.anp.it)*

*Fondata nel 1975, Microsoft è leader mondiale nel software, nei servizi e nelle tecnologie Internet per la gestione delle informazioni di persone e aziende. Offre una gamma completa di prodotti e servizi per consentire a tutti di migliorare, grazie al software, i risultati delle proprie attività - in ogni momento, in ogni luogo e con qualsiasi dispositivo. Ogni informazione relativa a Microsoft è disponibile al sito <http://www.microsoft.com/italy/> oppure all'indirizzo di posta elettronica [infoita@microsoft.com](mailto:infoita@microsoft.com).*

*Questi riferimenti sono riservati esclusivamente alla stampa.*

**Per ulteriori informazioni:**