



LICEO CLASSICO “JACOPO STELLINI”

piazza I Maggio, 26 - 33100 Udine - Tel. 0432 – 504577

Codice fiscale: 80023240304

e-mail: info@liceostellini.it - Indirizzo Internet: www.stelliniudine.gov.it - PEC: udpc010005@pec.istruzione.it

ACCORDO DI RETE per la realizzazione del PROGETTO SPECIALE “LIBERARE IL LIBRO”

PREMESSA

- Visto** il D.P.R. n. 275/1999, art. 7, che prevede la possibilità per le istituzioni scolastiche autonome di stipulare accordi di rete per perseguire comuni finalità istituzionali e realizzare attività e servizi per il personale delle istituzioni medesime;
- Visto** il bando “Progetti Speciali”, allegato al Decreto n. 2156 del 6 aprile 2016, con il quale l’Amministrazione Regionale rende disponibili finanziamenti per “promuovere l’integrazione tra le istituzioni scolastiche e soggetti del territorio, attraverso iniziative didattiche e formative di particolare significato e rilevanza per il loro valore educativo e che risultano essere coerenti con gli obiettivi e i contenuti delle aree tematiche individuate dal *Piano di interventi per lo sviluppo dell’offerta formativa delle istituzioni scolastiche statali e paritarie del Friuli Venezia Giulia per l’anno scolastico 2016/2017* approvato dalla Giunta regionale con delibera n. 428 del 18 marzo 2016”;
- Considerato** che gli Istituti Scolastici aderenti al presente Accordo partecipano al progetto “Liberare il libro”, descritto nell’allegato parte integrante al presente accordo;
- Evidenziato** che la realizzazione delle attività previste nel progetto “Liberare il libro” consistono nella costituzione di una casa editrice digitale – cioè di un laboratorio di formazione, di sperimentazione e di produzione, che mette a frutto il potenziale pedagogico di un’impresa editoriale per sviluppare conoscenze e competenze effettivamente spendibili nel mercato del lavoro;
- Visti** i piani dell’offerta formativa delle scuole aderenti al presente accordo, nei quali è prevista la possibilità di promuovere o partecipare ad accordi di programmi per azioni di comune interesse istituzionale

TUTTO CIO’ PREMESSO

Le Istituzioni scolastiche di seguito elencate:

1. Liceo Classico “Jacopo Stellini” di Udine, rappresentato dal dirigente scolastico *pro tempore* Giuseppe SANTORO
2. ISIS “Vincenzo Manzini” di San Daniele del Friuli, rappresentato dal dirigente scolastico *pro tempore* Giuseppe SANTORO

3. Liceo Scientifico “Niccolò Copernico” di Udine, rappresentato dal dirigente scolastico Marina BOSARI
4. Liceo “Caterina Percoto” di Udine, rappresentato dal dirigente scolastico *pro tempore* Gabriella ZANOCO
5. Educandato femminile “Uccellis” di Udine, rappresentato dal dirigente scolastico *pro tempore* Roberta BELLINA

Di seguito Parti

STIPULANO

il seguente accordo di rete (di seguito Accordo), finalizzato alla partecipazione al progetto “Liberare il libro” (di seguito Progetto), a valere sul bando “Progetti Speciali”, pubblicato dall’Amministrazione Regionale in allegato al Decreto n. 2156 del 6 aprile 2016.

ART. 1 - PREMESSA

1. La premessa è parte integrante del presente Accordo.

ART. 2 - OGGETTO

1. L’Accordo ha per oggetto la realizzazione delle seguenti attività previste nel Progetto: il progetto “*Liberare il libro*” – Costituzione di una casa editrice digitale – è un laboratorio di formazione, di sperimentazione e di produzione, che mette a frutto il potenziale pedagogico di un’impresa editoriale per sviluppare conoscenze e competenze effettivamente spendibili nel mercato del lavoro. Il laboratorio vuole impiegare modalità innovative di didattica partecipata e attiva, e più radicalmente vuole ispirarsi a una concezione innovativa della didattica intesa come incubatore creativo e generativo di relazioni, interconnessioni e progettualità, come attività in rete e di reti, come *network* e *work-net*. La didattica in quest’ottica diventa un luogo di conoscenza e di formazione di conoscenze; uno spazio aperto di incontro e di scambio tra docenti, discenti, professionisti, tecnici, lavoratori e attori della scena sociale. Da un punto di vista strettamente pedagogico, il progetto di costituzione di una casa editrice digitale intende favorire l’apprendimento attivo e profondo, il pensiero critico, la capacità di sintesi e di analisi, consentendo, nella forma intermediale e digitale, l’effettiva integrazione della tecnica e della tecnologia nell’istruzione.

ART. 3 - INDIVIDUAZIONE E IMPEGNI DELL’ISTITUTO SCOLASTICO CAPOFILA

1. L’Istituto Scolastico Capofila della Rete è il Liceo classico “Jacopo Stellini” di Udine.
2. Spetta all’Istituto Scolastico Capofila:
 - a. in caso di ammissione al finanziamento, promuovere la diffusione dell’informazione relativa al Progetto stesso presso tutti gli Istituti scolastici aderenti, favorendo il coinvolgimento di ciascuno nella realizzazione delle attività
 - b. in caso di ammissione al finanziamento, svolgere attività di organizzazione e sostegno alle attività poste in essere, ivi comprese quelle di produzione di documentazione relativa alle attività svolte e alla diffusione dei risultati e buone pratiche, garantendo un coordinamento delle stesse
 - c. in caso di ammissione al finanziamento, assicurare la gestione finanziaria del contributo secondo le modalità di cui all’articolo 5 commi 2 e 3.

ART. 4 - IMPEGNI DELLE ISTITUZIONI SCOLASTICHE ADERENTI ALL'ACCORDO

1. Spetta alla rete di istituzioni scolastiche :
 - a. in caso di ammissione al finanziamento, realizzare le attività previste, mettendo a disposizione le proprie strutture ed il personale, come specificato nell'Allegato Progetto al presente Accordo
 - b. in caso di ammissione al finanziamento, prevedere la produzione di documentazione relativa alle attività realizzate, a diffondere i risultati e le buone pratiche
 - c. in caso di ammissione al finanziamento, raccogliere i dati utili ai fini del monitoraggio delle azioni ed alla rendicontazione delle spese sostenute o dei contributi dati dalla scuola stessa in termini di risorse umane e finanziarie
 - d. in caso di ammissione al finanziamento, inserire il progetto nel Piano Triennale dell'offerta formativa di ciascuna istituzione scolastica per l'anno scolastico 2016-2017.

ART. 5 - RISORSE FINANZIARIE

1. In caso di ammissione del Progetto al finanziamento regionale, il Capofila del presente Accordo gestisce il contributo per l'intera rete di scuole, assicurando il rimborso delle spese sostenute nell'ambito delle attività progettuali dalle singole istituzioni scolastiche aderenti alla rete
2. Il Capofila si impegna a rendicontare alla Regione le spese sostenute per il Progetto secondo le modalità e nel rispetto dei termini definiti nel bando e nel decreto di concessione e a rendere disponibile alla Regione la documentazione giustificativa delle spese sostenute in caso di controlli a campione.

ART. 6 - MONITORAGGIO DELLE ATTIVITÀ

1. Il Progetto e le attività realizzate saranno monitorate e valutate dalle Parti con opportuni strumenti atti a raccogliere le informazioni su sull'efficacia delle azioni, sulla partecipazione degli studenti e sulla loro percezione di utilità delle azioni stesse.

ART. 7 - DURATA DELL'ACCORDO

1. Il presente Accordo ha validità a decorrere dal giorno della stipula fino al termine di chiusura del Progetto e della rendicontazione, fermo restando che le attività previste dal Progetto devono realizzarsi, secondo le indicazioni del Bando, entro la data del 30 settembre 2017.
2. L'Accordo si intende tacitamente rinnovato tra le Parti, per i successivi anni scolastici, qualora vi siano le condizioni finanziarie per dare sostenibilità e continuità all'iniziativa.

ART. 8 - NORME FINALI

1. L'Accordo è pubblicato all'Albo e depositato presso l'Ufficio di Segreteria di ciascuna delle Istituzioni scolastiche aderenti.
1. Per quanto non espressamente previsto e/o disciplinato dal presente Accordo, si rinvia alle norme generali in materia di istruzione.

Udine, 23 maggio 2016

Firme

1. per il Liceo Classico “Jacopo Stellini” di Udine, il dirigente scolastico *pro tempore* Giuseppe SANTORO

2. per l’ISIS “Vincenzo Manzini” di San Daniele del Friuli, il dirigente scolastico *pro tempore* Giuseppe SANTORO

3. per il Liceo Scientifico “Niccolò Copernico” di Udine, il dirigente scolastico Marina BOSARI

4. per il Liceo “Caterina Percoto” di Udine, il dirigente scolastico *pro tempore* Gabriella ZANOCO

5. per l’Educandato femminile “Uccellis” di Udine, il dirigente scolastico *pro tempore* Roberta BELLINA

Firmatario 3: Santoro Giuseppe
Firma verificata: OK
Verifica di validita' online: Effettuata con metodo OCSP. Timestamp della risposta del servizio 24/05/2016 12:10:41

Dati del certificato del firmatario: **Santoro Giuseppe:**

Nome, Cognome: Giuseppe Santoro
Numero identificativa: 14669465
Data di scadenza: 28/08/2016 23:59:59
Autorita' di certificazione: ArubaPEC S.p.A. NG CA 3, ArubaPEC S.p.A., Certification AuthorityC, , IT
Note di utilizzo del certificato: 1.3.6.1.5.5.7.2.1 (<https://ca.arubapec.it/cps.html>)



DiKe6 - Esito verifica firma digitale

Firmatario 4: BOSARI MARINA
Firma verificata: OK
Verifica di validita' online: Effettuata con metodo OCSP. Timestamp della risposta del servizio 24/05/2016 12:10:42

Dati del certificato del firmatario: **BOSARI MARINA:**

Nome, Cognome: MARINA BOSARI
Numero identificativa: 13277153
Data di scadenza: 09/07/2017 23:59:59
Autorita' di certificazione: ArubaPEC S.p.A. NG CA 3, ArubaPEC S.p.A., Certification AuthorityC, , IT
Note di utilizzo del certificato: 1.3.6.1.5.5.7.2.1 (<https://ca.arubapec.it/cps.html>)

Fine rapporto di verifica



Il futuro digitale e' adesso

InfoCert S.p.A. (<https://www.infocert.it/>) 2014 | P.IVA 07945211006

DiKe6 - passa al PRO!

Liberare il libro

Web 2.0, ebook e digitale: l'editoria fra tradizione e innovazione

*Il mondo sta cambiando molto in fretta. Chi è grande non sconfiggerà più chi è piccolo,
ma chi è veloce batterà quelli che sono lenti*
(Rupert Murdoch)

Gentile Signora, se avessi più tempo le scriverei una lettera più breve
(Voltaire)

Il progetto “*Liberare il libro*” – Costituzione di una casa editrice digitale – è un laboratorio di formazione, di sperimentazione e di produzione, che mette a frutto il potenziale pedagogico di un'impresa editoriale per sviluppare conoscenze e competenze effettivamente spendibili nel mercato del lavoro. Il laboratorio vuole impiegare modalità innovative di didattica partecipata e attiva, e più radicalmente vuole ispirarsi a una concezione innovativa della didattica intesa come incubatore creativo e generativo di relazioni, interconnessioni e progettualità, come attività in rete e di reti, come *network* e *work-net*. La didattica in quest'ottica diventa un luogo di conoscenza e di formazione di conoscenze; uno spazio aperto di incontro e di scambio tra docenti, discenti, professionisti, tecnici, lavoratori e attori della scena sociale.

Da un punto di vista strettamente pedagogico, il progetto di costituzione di una casa editrice digitale intende favorire l'apprendimento attivo e profondo, il pensiero critico, la capacità di sintesi e di analisi, consentendo, nella forma intermediale e digitale, l'effettiva integrazione della tecnica e della tecnologia nell'istruzione.

PERCHE' UNA CASA EDITRICE DIGITALE

1. Il terzo millennio è arrivato. Le cose stanno cambiando in fretta, oggi, nel mondo dell'editoria e della comunicazione. Chi vuole fare il redattore, chi aspira a scrivere o lavorare sui testi, non può più non tener conto delle mutazioni dovute alle crisi di mercato che hanno modificato drasticamente il lavoro in questo settore, sottoposto a scossoni e rivoluzioni. Infatti i mondi tradizionali stanno cambiando. Stanno facendo i conti con l'espansione di Internet e con la precarietà di modelli che parevano destinati a persistere e che invece si stanno rivelando fragili, anzi fragilissimi.
2. Il redattore, cioè colui che opera sui contenuti: chi lavora sui testi ma sa anche scrivere possiede qualcosa in più. Possiede le chiavi del futuro. Meglio ancora se è capace di usare più registri, spaziando da una scrittura sintetica a una scrittura più “letteraria”, sofisticata. Se, in più, sa essere trasversale, polivalente, eclettico, allora con queste chiavi riesce ad aprire la porta del suo futuro. Maturare questo percorso significa rispondere alle esigenze di un mercato che uscirà dalla crisi solo reinventando e integrando i settori. Complice il *web*.
3. Scrivere per la carta e scrivere per il *web* sono due operazioni differenti. La prima richiede un linguaggio anche elaborato, approfondito, che può godere di numerose principali e subordinate. La seconda operazione necessita di sintesi, di frasi brevi, ariose, scorrevoli. Il ritmo diventa essenziale, così come la spaziatura, il ricorso alla divisione in paragrafi e la titolazione (il tempo di lettura di un articolo sul *web* si riduce drasticamente rispetto a quello riservato a un'edizione cartacea). Chi riesce a scrivere nei due contesti ha un vantaggio immenso destinato a diventare

sempre più importante, e a lasciare indietro i redattori tradizionali. La capacità di essere trasversali e polivalenti è una carta che va giocata, oggi, perché diventa determinante. Le redazioni, che vivono perennemente in crisi per far quadrare i bilanci – sono ben felici di avere collaboratori in grado di coprire più ruoli perché questo comporta un abbattimento dei costi.

4. Il lavoro redazionale sul *web* nei prossimi anni avrà un aumento incisivo. Gli investimenti pubblicitari su *internet* hanno goduto di un incremento superiore al 50% negli ultimi anni, arrivando a essere più allettanti - per le aziende – della carta stampata e della televisione. Un *trend* in crescita che comporta occasioni di lavoro e nuove aperture. Insomma, il futuro è nel *web*. O meglio, nell'integrazione fra *web* e carta stampata. Il redattore che vuole emergere deve essere ancora più veloce di quanto è sempre stato tradizionalmente. Sì, perché se la velocità è il requisito fondamentale del redattore, oggi questa velocità diventa strategica se applicata alle nuove tecnologie.

DOVE

Il laboratorio sarà collocato a Palazzo Caiselli, vicolo Florio 2, Udine, dove si trova il laboratorio *Cinemantica* di cinema e multimedia dell'Università di Udine, uno spazio di 132 mq, attualmente diviso in tre spazi: nel primo si trovano postazioni video, archivi; nel secondo sono situati il *front-office* e due postazioni con *computer*; il terzo è un'aula multimediale attrezzata per la visione di *film* sul grande schermo

I PARTNER DEL PROGETTO

- **Rete di scuole**
 - Liceo classico “Jacopo Stellini” – Udine (capofila)
 - Liceo scientifico “Nicolò Copernico” – Udine
 - Liceo “Caterina Percoto” – Udine
 - ISIS “Vincenzo Manzini” – San Daniele del Friuli (Ud)
 - Educandato femminile “Uccellis” - Udine
- **Università degli Studi di Udine – Dams** (coordinamento scientifico del progetto)
- **Mimesis edizioni (Udine-Milano)**
- **Polo formativo FVG**

OBIETTIVI PERSEGUITI DAL PROGETTO

Il laboratorio mira a conseguire i seguenti obiettivi.

Nel quadro delle ricadute attese nei rapporti tra scuola e mondo del lavoro:

- soddisfare l'esigenza dell'alternanza scuola/lavoro, in particolare per le scuole a vocazione umanistica;
- promuovere un'idea di scuola e d'impresa come realtà inclusive, che portino al centro le persone, le relazioni cognitive ed empatiche tra queste e il potenziale di conoscenza che da essi può scaturire;
- contrastare la dispersione scolastica, arricchendo la proposta formativa delle scuole con moduli laboratoriali;
- concorrere alla formazione delle abilità necessarie per un'attiva ricerca di occupazione e per la creazione d'impresa.

Nel quadro dell'apporto alla didattica:

- proporre una formazione più funzionale alle richieste emergenti dall'“economia della conoscenza” e finalizzata a processi produttivi flessibili;
- favorire la diffusione di ambienti di apprendimento digitali;

- potenziare l'offerta formativa degli istituti scolastici, aiutando ad arricchire il PTOF nella direzione di una personalizzazione del *curriculum* dello studente che asseconi vocazioni e talenti;
- educare a un uso critico e creativo dei *social media* e dei *media* digitali.

Nel quadro dell'integrazione sistemica tra didattica, ricerca scientifica e mondo dell'imprenditoria:

- creare un modello di "laboratorio umanistico" che possa aiutare la crescita sostenibile del territorio;
- formare nuovi profili professionali necessari alla rivoluzione digitale;
- favorire la creazione di spazi di autoimprenditorialità;
- costruire uno spazio aperto, di incontro, in un tempo più esteso rispetto al tempo scolastico (aperture pomeridiane, periodo estivo).

Nel quadro dei rapporti tra territorio, turismo, promozione del *Made in Italy*:

- raccogliere e fare proprie le indicazioni provenienti dalla programmazione UE 2014-2020, che sollecita a cogliere le opportunità offerte dal settore culturale e creativo su diversi fronti, vale a dire: gestione del patrimonio, comparto audiovisivo, mercato digitale, turismo culturale, anche in considerazione del fatto che nella crisi i settori culturali e creativi hanno continuato a produrre reddito, lavoro e innovazione e che il sistema produttivo culturale vanta un moltiplicatore pari a 1,70;
- favorire la disseminazione del concetto di bene culturale come patrimonio collettivo da valorizzare e da considerare anche all'interno di strategie economiche lontane dal consueto sfruttamento turistico-promozionale;
- contribuire a incrementare la rete di interconnessioni sul territorio (a livello trans-settoriale e tra mondo dell'impresa e le giovani generazioni) e di dialogo tra culture professionali e sapere umanistico.

COMPETENZE DA SVILUPPARE

Il laboratorio intende promuovere esperienze di comprensione attraverso prospettive molteplici; inserire l'apprendimento in contesti realistici e sociali; favorire l'autoconsapevolezza in una logica di "costruzione della conoscenza", utilizzando tecniche e metodi della didattica attiva, basata sullo scambio e sulla risoluzione dei problemi.

La prima e fondamentale competenza da sviluppare è perciò la competenza narrativa, utile per qualunque disciplina, perché considera il sapere come materia viva e risorsa da mobilitare; è inoltre fondamentale nel processo di costruzione dei significati e nell'elaborazione interpretativa delle esperienze, capace di generare conoscenza duratura. Da più parti si rileva il potenziale delle tecniche di narrazione nei processi di integrazione in termini culturali e interculturali e lo sviluppo delle competenze sociali quali la riflessione sulla comunicazione, l'educazione all'alterità, l'educazione al conflitto, l'abilità nella negoziazione e nella mediazione, il *decision making* e il *problem solving*. Capacità decisionale, competenza emotiva, gestione del conflitto, capacità di lavorare in *team* e in autonomia, saper comunicare in modo efficace, sono tra le *soft skills* più richieste oggi in qualunque ambito professionale, come rilevato nell'ultimo rapporto Unioncamere-InfoCamere 2015.

La didattica basata sull'utilizzo delle tecniche narrative e delle tecnologie multimediali e digitali, essendo inoltre un'attività partecipativa che mette al centro dell'esperienza scolastica le competenze, valorizza la manualità, l'operatività e riesce a coniugare sapere, saper essere e saper fare, è particolarmente indicata per contrastare la dispersione scolastica.

Su un piano tecnico il progetto mira allo sviluppo delle conoscenze e competenze multimediali e digitali immediatamente spendibili nel mondo del lavoro (utilizzo di *software* di *editing* digitali, produzioni per i *media* e per il *web*, ecc.).

Le competenze acquisite potranno essere riconosciute a studenti e insegnanti tramite specifici accordi con l'Ateneo di Udine in forma di CFU.

MODALITA' DIDATTICHE INNOVATIVE

La proposta del laboratorio esprime differenti livelli d'innovazione sul piano delle modalità didattiche e progettuali:

- le modalità con cui il laboratorio sarà gestito esprime un carattere socialmente inclusivo, nelle dinamiche da esso innescate di ascolto e di valorizzazione delle diversità e delle loro rilevanze, delle logiche di collaborazione sottostanti il processo creativo;
- il laboratorio si dimostra innovativo anche sul piano logistico: si offre infatti come uno spazio "aperto", capace di garantire una progettualità e un'attività educativa e culturale condivisa, anche quando l'attività didattica delle scuole è sospesa (per esempio nel pomeriggio, o nei mesi di giugno, luglio, agosto, ecc.). Uno spazio dunque aperto e disponibile alla collaborazione progettuale con soggetti esterni;
- il laboratorio esprime la volontà di proporre un'accezione originale delle scienze umanistiche come scienze che formano intelligenze flessibili e abilità necessarie all'orientamento critico e cognitivo nel mondo del sovraccarico informativo;
- il laboratorio propone metodologie, moduli ed esperienze didattiche proiettate verso il futuro delle *digital humanities* e il dialogo tra *hard* e *soft sciences*. Il carattere interdisciplinare emerge chiaramente dai progetti: editoria e scrittura creativa *online* al servizio del *digital publishing*; narrazione d'impresa; digitalizzazione, valorizzazione e condivisione del patrimonio culturale del territorio; utilizzo delle tecniche di *gamification* per la definizione di strumenti di lettura e analisi delle opere d'arte o del patrimonio artistico e territoriale;
- il laboratorio traduce modalità didattiche innovative sul piano dell'impiego di *hardware*, *software*, interfacce ed ecosistemi comunicativi e multimediali non abitualmente utilizzati nel sistema formativo tradizionale;
- lo spazio creato dal laboratorio prevede infine la valorizzazione di dinamiche di apprendimento quali il cosiddetto "insegnamento capovolto" o "*flipped classroom*", dove i tradizionali tempi e luoghi dell'apprendimento vengono riqualificati alla luce delle potenzialità degli strumenti digitali e multimediali, dove le strategie cognitive e le procedure di indagine vengono sollecitate da un'adesione più naturale ai contesti socio-culturali dell'insegnamento e alle interconnessioni da esso favorite;
- su di un piano prettamente pedagogico, le modalità didattiche innovative impiegate saranno quelle del *goal-based-scenarios*, *business game*, *project-work* (che prevede *brain storming*, *problem-posing* e *problem solving*) con una netta prevalenza nel percorso formativo del *learning by doing*.

LE TECNOLOGIE DA UTILIZZARE A SUPPORTO DELLA DIDATTICA

Le strumentazioni necessarie, imperniate su ambienti e dispositivi digitali, sono sinteticamente elencate nei paragrafi successivi. Dall'*hardware* agli applicativi, dalle periferiche multimediali ai dispositivi mobili, dalle macchine alle reti, ogni dispositivo e apparato coinvolto alimenta un ambiente complesso di apprendimento.

Le tecnologie utilizzate nella didattica sono così fondanti e pervasive per l'intero modello configurato dal laboratorio, non costituendo un mero sussidio o supporto pedagogico, ma operando

come un insieme di elementi ed ecosistemi che realizzano e rendono praticabili i principi (condivisione, convergenza, simulazione, *transmedialità*) e le metodologie di apprendimento adottate (comunitarie, relazionali, collaborative, inclusive, consapevoli, capovolte, ecc.).

Le tecnologie utilizzate esprimono inoltre un alto livello d'innovatività. In questo senso le strumentazioni assolvono sia funzioni di formazione di base, avanzata e progettuale, sia di concretizzazione dei principi e delle metodologie didattiche innovative introdotte dal laboratorio.

A un livello iniziale le tecnologie didattiche prevedono da un lato il loro impiego modellato sugli studenti e sulle utenze coinvolte (obiettivi formativi, tipologia di *attività* didattica) e dall'altro l'apprendimento della loro stessa esistenza e funzione, al fine di generare consapevolezza della loro posizione e ruolo nel percorso formativo.

L'utilizzo di dispositivi individuali (e.g. *tablet*), spazi di visualizzazione e lavoro (e.g. videoproiettori interattivi e applicativi) e *storage* (e.g. *san*, *cloud*) condivisi permetteranno ai partecipanti sia di apprendere le funzionalità e potenzialità specifiche degli *hardware* e *software* impiegati sia di esperire forme collaborative, comunitarie e capovolte della didattica e della produzione partecipata di conoscenza.

D'altra parte, le esperienze di *flipped classroom* date dalla convergenza tra dispositivi individuali, reti e spazi collaborativi dovranno prevedere lo sviluppo di un accesso, condivisione e uso critico di fonti, documenti, risorse, strumenti offerti da portali e librerie digitali del sapere, mentre la didattica collaborativa potrà prevedere la costruzione di "oggetti" e "artefatti" digitali mediati e comunitari (esiti di progetti, di attività didattiche), non necessariamente utili per scopi immediati ma concepiti come complessi tecnologici e cognitivi a disposizione per la crescita continua e la trasformazione del laboratorio in termini di metodologie di apprendimento e di archivi di competenze e conoscenze.

Gli stessi *software* specializzati utilizzati nella didattica assolvono una duplice funzione, da un lato il loro impiego mira a trasmettere competenze e abilità specifiche, dall'altro permette l'apprendimento concreto di principi e algoritmi cognitivi più generali: ad esempio l'utilizzo di software quali *Chat Mapper*, dedicato alla scrittura di dialoghi interattivi non lineari, è finalizzato sia all'apprendimento del suo funzionamento sia alla verifica dell'assunzione di competenze cognitive specifiche.

Le tecnologie (reti informatiche, applicativi dedicati) saranno utilizzate inoltre nell'analisi delle risposte di apprendimento e partecipazione e nella valutazione della formazione e delle forme di insegnamento. Si prevede di raggiungere a regime una sempre attiva combinazione di tecnologie da aula, dispositivi mobili e risorse remote in costante e aggiornato dialogo.

LA FORMAZIONE

Le attività formative consisteranno in lezioni frontali, seminari, laboratori, *project work*, ecc., sperimentando forme e modi diversi per la didattica, non escludendo le forme *blended*. Ogni discente infatti avrà a disposizione una configurazione personalizzabile e uno spazio comunitario condivisibile con altri, potendo restare in contatto in remoto con docenti, colleghi e supervisor. Le utenze identificate potranno accedere al laboratorio in orari flessibili per completare un lavoro o un'attività o per approfondire la conoscenza di un *software*.

I workshop formativi si occuperanno in particolare dei seguenti argomenti:

- l'universo del digitale, i servizi a disposizione per vendere i propri *ebook*, aspettative, modelli di vendita e di commercializzazione. Come cambia la contrattualistica legata ad *ebook* e piattaforme di distribuzione;
- utilizzare il digitale per la promozione editoriale: come fare un progetto di comunicazione editoriale utilizzando *social network* e gli strumenti messi a disposizione dal *web 2.0*.

Booksblogger, social media reading, piattaforme di condivisione dei contenuti. *Contest sui social network*: regolamento e legislazione;

- la tipografia digitale: gli *ebook* e i diversi formati a disposizione, creazione di *ebook* a partire da contenuti pre-esistenti o appositamente pensati per il digitale;
- le applicazioni per l'editoria;
- l'editoria scolastica e il digitale.

I workshop sono organizzati in moduli indipendenti; è possibile frequentare uno o più moduli a seconda delle necessità e degli interessi dei partecipanti. Per la 'tipografia digitale' si offrono due moduli differenti a seconda delle competenze informatiche dei partecipanti, e sono quindi in alternativa l'uno all'altro. Per la frequenza del secondo modulo è necessaria una pratica di utilizzo del *computer* (salvataggio file, apertura). Capacità di utilizzo di un *text-editor*. Conoscenza principali formati file (immagini, archivi *zip*, *ebook*). Disponibilità all'apprendimento di sistemi di progettazione e impaginazione basati sul testo (WYSIWYM, "What You See Is What You Mean")

MODULO UNO – Il nuovo mercato digitale

I supporti *ereader, tablet, smartphone*. Per orientarsi nella giungla dei prodotti disponibili. I protagonisti del nuovo mercato: Amazon, Apple e Google e i distributori italiani.

Panorama del mercato: possibilità e ostacoli per gli editori tradizionali che si aprono al digitale. Il *self publishing*, la rete, modelli di vendita. Contratti e diritti. Regole delle piattaforme di distribuzione. DRM.

I cambiamenti della filiera editoriale. Aggiornamento delle figure professionali impegnate nella realizzazione di un libro, e nuove figure professionali richieste.

I cambiamenti nel mercato. Come cambia la filiera di distribuzione, cosa sono le piattaforme, cosa sono gli *stores*. I nuovi intermediari. Opportunità e servizi.

MODULO DUE – La promozione editoriale e il marketing digitale, nuovi modelli

L'editore a tu per tu con il lettore: l'editoria dal b2b al b2c. La promozione in rete, i *social network* letterari, cosa è il *social reading*, strumenti di promozione in rete (*book trailer*, nuovi modelli di interazione fra lettore e editore). Il ruolo dell'autore, come coinvolgerlo. L'ufficio stampa 2.0. Strumenti di *marketing* a seconda dei modelli, della linea editoriale, delle dimensioni e possibilità. Con esercitazione pratica, o possibilità di fare un piano di comunicazione per la propria casa editrice assistiti dai docenti. I contest sui *social network*: regole, prassi e *case history*.

MODULO TRE – La tipografia digitale (base)

Progettazione e creazione di *ebook* a partire da un testo cartaceo e/o da contenuti nativi digitali. Introduzione a XML, introduzione a CSS. Elementi di semantica del testo: dare valore semantico ad un testo. *Taggare* per aumentare le possibilità di conversione e manipolazione dell'*ebook*. L'*epub*: analisi della struttura, impaginazione e strutturazione in XHTML e CSS. Esempi di esportazioni *ePub* di pacchetti nati per l'impaginazione cartacea (*inDesign, OpenOffice*, ecc.). L'*ebook* ipertestuale e *enhanced*. Con laboratorio di realizzazione di un *ebook*, a partire da un *workflow* XML e sviluppi in *ePub*, PDF e *mobipocket*.

MODULO TRE - La tipografia digitale (avanzato)

Tagging semantico e CSS grafici. Uso dei selettori: selettori figli e selettori fratelli. Introduzione a *XQuery*: interrogazione dell'*ebook* per creazione indici analitici e tematici. Introduzione alle espressioni regolari. Laboratorio di creazione *ebook* con materiali provenienti dal cartaceo e con materiali provenienti dalla rete. *Ebook* interattivi: ipertestualità di navigazione e logica. *Link* di accesso a risorse in rete. *Workflow* con sviluppo *ePub*, PDF e *mobi*. Appendice: *ePub3* e *kf8*, uno

sguardo sul futuro. Esperimenti in *html5* e *css3: fallback* e video *embedded*. Problematiche e possibili sviluppi.

Moduli integrativi

La scolastica

Ambienti di apprendimento on line, adattamento manuali e LIM, piattaforme di condivisione, documenti di studio.

Le applicazioni

iPhone e *iPad*: integrazione tra ambiente di sviluppo e *device*. *E-book* vs *E-book*: quale linguaggio scegliere per veicolare al meglio i propri contenuti. Il “multimediale” e la portabilità: nuove esperienze di lettura e realtà aumentata. Sviluppo con codice vs sviluppo senza codice. Le offerte del mercato. Le riviste digitali.