

Scheda di Progetto:
**“PROGETTO D'INNOVAZIONE DIGITALE PER SCUOLA E UNIVERSITÀ
 CON DESKTOP VIRTUALE E PIATTAFORME DI SOCIAL NETWORK”**

| | |
|--|---|
| Ambito di riferimento rispetto al Piano eGov 2012 | L'adozione di soluzioni di Desktop Virtuale è in relazione diretta con l'Obiettivo 1: Scuola ed in particolare con il Progetto “Contenuti digitali per la didattica” e l'iniziativa InnovaScuola. Il Centro di Competenza si riferisce alle linee di intervento del riuso, del trasferimento di know how e della collaborazione applicativa. |
| Obiettivi dell'iniziativa | <ul style="list-style-type: none"> • Favorire la diffusione di tecnologie innovative nelle scuole a supporto della didattica anche con il thin-client Sun Ray nell'ambito del progetto “Didattica Digitale (Piano e-gov 2012) e della piattaforma “InnovaScuola” • Verificare la potenzialità dei desktop virtuali thin-client Sun Ray nelle aule informatizzate delle scuole nell'ottica di ridurre i costi, semplificare la gestione, aumentare la sicurezza e facilitare la condivisione della postazione tra utenti diversi • Favorire l'uso di strumenti open source nelle dotazioni scolastiche, specie nelle aree del sistema operativo, dell'office automation, del browser e della posta elettronica • Promuovere le piattaforme collaborative di nuova generazione per la didattica digitale, specie se sviluppate in aderenza al modello open source |
| Oggetto del Protocollo d'Intesa | <ul style="list-style-type: none"> • Realizzazione di un progetto pilota multiscuola sul tema del Desktop Virtuale • Realizzazione di un Centro di Competenza che aiuti le scuole nel percorso di adozione di desktop virtuali Sun Ray e nella partecipazione attiva alla community di studenti e insegnanti interessati ad una didattica digitale innovativa attraverso strumenti di social network |
| Il Desktop Virtuale | <p>Il desktop è lo strumento primario di produttività individuale, di accesso alla Rete e d'interazione con i servizi digitali. In un contesto desktop tradizionale a ciascun utente informatizzato viene assegnata una postazione di lavoro costituita da un Personal Computer, cioè un dispositivo hardware autoconsistente rispetto a capacità di elaborazione, memoria e spazio disco.</p> <p>Virtualizzare il desktop significa disaccoppiare la sessione utente dalla postazione client fisica e consentire l'accesso ad una molteplicità di ambienti operativi e applicativi, anche da remoto rispetto all'unità fisica di elaborazione.</p> |
| Il Thin-client Sun Ray | <p>Le Sun Ray sono postazioni di lavoro che offrono tutte le funzionalità di un comune Personal Computer ma non richiedono alcuna gestione tecnologica da parte degli utenti (configurazione, installazione programmi, accensione/spegnimento ecc.). Il thin-client Sun Ray</p> <ul style="list-style-type: none"> • Facilita la condivisione della stessa postazione tra persone diverse • Rende immediato abilitare all'uso della postazione nuovi utenti • Favorisce la multidisciplinarietà mettendo in condizione il docente di scegliere in tempo reale tra diversi ambienti |

| | |
|---|--|
| | <p>operativi disponibili</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aumenta la sicurezza attraverso l'uso delle smart card, la centralizzazione dei dati e dei controlli sull'accesso • Consuma meno di 1/10 di corrente rispetto a un PC tradizionale ed e' totalmente silenzioso • Riduce drasticamente i costi di gestione <p>Le Sun Ray sono una tecnologia di Sun Microsystems.</p> |
| Desktop Open Source | <p>Il desktop open source è una postazione di lavoro che utilizza del tutto od in parte software open source. Il software open source ha la caratteristica di poter essere liberamente redistribuito e risulta quindi particolarmente adatto al mondo della scuola e dell'università; non a caso è una componente essenziale della piattaforma InnovaScuola. Le soluzioni di Desktop Virtuale, ed in particolare i thin-client Sun Ray, disaccoppiano le postazioni fisiche dagli ambienti applicativi e consentono agli utenti di scegliere in modo dinamico tra i diversi ambienti disponibili. Effetto collaterale di tale situazione è che la coesistenza di software open source e proprietario – anche a livello di sistema operativo – aiuta ad abbassare la resistenza al cambiamento e facilita l'avvicinamento sia alle applicazioni open source largamente presenti su Internet sia ai nuovi contenuti didattici digitali sviluppati secondo il modello open source. Con le Sun Ray resta possibile l'utilizzo di strumenti di comunicazione e collaborazione basati su VoIP.</p> |
| Descrizione Progetto Pilota | <ul style="list-style-type: none"> • Allestimento di 3 aule informatizzate con thin-client Sun Ray presso scuola primaria 154° Circolo Didattico di Roma • Allestimento di un laboratorio d'informatica con thin-client Sun Ray presso ITIS Enrico Fermi di Roma. Tale scuola diventerà interlocutore privilegiato del Centro di Competenza portando suggerimenti e feedback alle Linee Guida per gli ambienti Sun Ray nelle scuole • Formazione sull'utilizzo dei nuovi ambienti |
| Descrizione Centro di Competenza | <p>Il C.A.T.T.I.D. (Centro per le Applicazioni della Televisione e delle Tecniche di Istruzione a Distanza), "La Sapienza" Università di Roma, si rende disponibile alla realizzazione del Centro di Competenza, secondo modalità che verranno concordate tra università e Sun. L'impegno del Centro di Competenza riguarderà le Linee Guida per l'implementazione di ambienti Desktop Virtuale nella didattica; la collezione delle best practices di adozione; la pubblicazione di pillole divulgative sulle potenzialità e sulle novità tecnologiche.</p> <p>Ruolo del Centro di Competenza è altresì stimolare la diffusione di una didattica digitale innovativa, ad esempio attraverso esperienze di Immersive Education. Il C.A.T.T.I.D. ha una vocazione consolidata in tal senso, in particolare attraverso le esperienze LABeL, laboratorio di e-learning; LUA, laboratorio di Usabilità e Accessibilità; Wonderlab, ricostruzione virtuale dei laboratori di ricerca su piattaforma Sun Wonderland; Multimedia Lab, laboratorio multimediale.</p> |