

---

## L'impegno di Microsoft per il mondo Education

---

*Il programma Partners in Learning*

---

In collaborazione con



*Ministero dell'Istruzione  
dell'Università e della Ricerca*

L'impegno di Microsoft per il mondo Education - *Il programma Partners in Learning*  
Maggio 2005

---

Fonti: "Libro Bianco sull'Innovazione nella Scuola e nell'Università", Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, e Technology and Innovation Council.

---

# Sommario

---

<b>PREFAZIONE</b>	4
<b>INTRODUZIONE</b>	5
<b>LA RIFORMA DEL SISTEMA SCOLASTICO</b>	6
L'Europa e la strategia di Lisbona	
L'Italia e la riforma del MIUR	
Partners in Learning – Esperienze e competenze IT nella scuola	
<b>ISTRUZIONE E IMPRESE: IL MODELLO COLLABORATIVO</b>	9
L'ICT come fattore abilitante	
Il problema: lo skill shortage	
La soluzione: Microsoft IT Academy	
<b>CAMBIA IL RUOLO DEI FORMATORI</b>	12
Gli insegnanti di fronte alla tecnologia	
Progetto Docente: l'e-learning per gli insegnanti	
<b>CONDIVIDERE LA CONOSCENZA</b>	14
Superare i "limiti" del libro	
Apprendere in rete – Esperienza didattica on line per i docenti	
<b>UN COMPUTER IN OGNI SCUOLA</b>	15
Emergenza hardware e software nelle scuole italiane	
Una soluzione a costo zero per i PC ricevuti in donazione	
Una scuola "Senza Barriere" grazie alla tecnologia	
<b>PIÙ PROGETTUALITÀ NELL'ACQUISTO DELLA TECNOLOGIA</b>	17
L'evoluzione dell'infrastruttura tecnologica nel mondo Education	
Soluzioni pensate per la scuola e l'università	
Una finestra aperta sull'apprendimento: il codice sorgente per le università	
Come acquistare il software	
<b>CONCLUSIONI</b>	19

---

---

## **PREFAZIONE**

---

*A cura di Marco Comastri - Amministratore Delegato di Microsoft Italia*

*Il progresso del nostro Paese non può avvenire senza un'adeguata valorizzazione del capitale umano e, di conseguenza, un parallelo sviluppo del sistema educativo. Oggi, la chiave della ripresa economica non risiede soltanto nella produttività, nella stabilità finanziaria, nell'incentivazione degli investimenti e nell'ottimismo dei consumatori, ma si fonda soprattutto su una grande risorsa: il nostro patrimonio culturale collettivo.*

*La formazione è, dunque, l'elemento cardine per interpretare il progresso e trasferire, arricchendole, l'insieme delle conoscenze, capacità, competenze, che caratterizzano gli individui e la società. Occorre, quindi, investire fortemente sulle politiche educative e formative, raccordandole con le politiche sociali, del lavoro e della ricerca e consolidando il processo della formazione permanente.*

*La tecnologia dell'informazione è fondamento di sviluppo delle capacità intellettuali dell'umanità e attribuisce all'attività e al lavoro una nuova dimensione, finalizzata alla valorizzazione delle risorse e alla realizzazione delle potenzialità di tutte le persone. Attraverso un utilizzo diffuso delle tecnologie è possibile infatti innovare i modelli didattici, elevare gli standard formativi, rendere più semplice ed efficace la condivisione di esperienze e conoscenze.*

*Microsoft®, consapevole di rivestire, in qualità di azienda leader nel settore ICT, un ruolo di grande responsabilità sociale, in questi anni ha attuato iniziative e programmi, finalizzati ad avvicinare studenti e docenti all'uso delle nuove tecnologie, a valorizzare il capitale umano per creare conoscenza attraverso gli investimenti in ricerca e a facilitare relazioni tra mondo della scuola e quello delle imprese per contribuire allo sviluppo socio-economico del nostro Paese.*

*Un impegno importante, che ci vede collaborare con realtà pubbliche e private per attuare programmi concreti di sviluppo, diffusione e certificazione delle conoscenze informatiche finalizzati a promuovere e accelerare l'innovazione.*

---

## INTRODUZIONE

---

---

*Nel corso degli anni e durante l'evoluzione che ha contraddistinto il sistema educativo e formativo nazionale, Microsoft ha profuso un grande impegno a favore della scuola, dedicando esperti di formazione, ricercatori e analisti tecnici nello studio della situazione generale e nell'analisi delle particolari esigenze a livello territoriale. Tutto per individuare modelli di supporto adeguati e fornire una risposta ai bisogni del mondo Education.*

*Grazie a questo approccio i progetti realizzati nel tempo, in Italia così come in tutti i Paesi in cui Microsoft opera, si sono basati sul ruolo, sul know how e sull'esperienza maturati in campo tecnologico e hanno avuto grande impulso anche grazie a studi mirati condotti nel mondo della scuola, un settore particolarmente strategico in cui non era più possibile trasferire modelli di supporto e intervento tradizionali.*

*Le iniziative promosse da Microsoft nel nostro Paese, dunque, nascono dalle esigenze specificamente espresse dalla scuola italiana e si avvalgono della collaborazione di importanti associazioni, Enti e realtà istituzionali coinvolti nella sfera dell'istruzione e della formazione.*

*Il modello d'intervento di Microsoft, in altre parole, parte dalla comprensione di un'esigenza per poi definire una risposta adeguata attraverso sia iniziative singole sia progetti globali, che questa guida intende illustrare nelle sue diverse articolazioni.*

---

## LA RIFORMA DEL SISTEMA SCOLASTICO

---

### L'Europa e la strategia di Lisbona

A Lisbona il Consiglio Europeo ha deciso di intraprendere un percorso per trasformare l'Unione entro il 2010 nella "economia basata sulla conoscenza più competitiva e dinamica del mondo, in grado di realizzare una crescita economica sostenibile con nuovi e migliori posti di lavoro e una maggiore coesione sociale". Un obiettivo ambizioso, raggiungibile a condizione che l'Europa sia in grado di innovare profondamente il proprio sistema d'istruzione, mantenendo al tempo stesso salde le radici culturali che ne accomunano i Paesi.

Il mondo dell'istruzione e della ricerca riveste un ruolo di primo piano nella realizzazione di tale obiettivo, poiché si configura come il **depositario delle conoscenze e della cultura per eccellenza**. L'utilizzo delle nuove tecnologie è un fattore cruciale per diffondere il sapere a tutti i livelli della società e al tempo stesso per recepire i preziosi stimoli che provengono dall'esterno.

Non a caso, fra i **punti cardine del programma d'azione definito a Lisbona** si annoverano tre obiettivi:

- incentivare la ricerca e lo sviluppo;
- incentivare l'innovazione e l'uso delle nuove tecnologie della comunicazione;
- promuovere il capitale umano, soprattutto attraverso l'istruzione e la formazione.

Microsoft ha recepito queste istanze primarie e collabora con i diversi Governi dei Paesi in cui opera, attuando strategie e programmi finalizzati a **favorire l'innovazione, incentivare la ricerca e promuovere il capitale umano**, nei diversi ambiti della vita economica e sociale, attraverso l'uso di tecnologie e soluzioni informatiche.

### L'Italia e la riforma del MIUR

In uno scenario come quello italiano, dove la realtà scolastica è caratterizzata da frammentazione e da una condizione di ritardo in ambito informatico rispetto agli altri Paesi europei, un progetto d'innovazione concreto e integrato non può che procedere a piccoli passi, seppur inseriti in un quadro strategico evolutivo di ampio respiro.

Al fine di applicare la strategia di Lisbona, il nostro Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca ha avviato nel 2001 una profonda riforma identificando numerose aree d'intervento e varando molteplici sinergie con altri Ministeri, associazioni di categoria e realtà aziendali private impegnate nel settore Education, come Microsoft.

Il sistema scolastico italiano sta procedendo con l'introduzione di una serie di innovazioni, che in tempi rapidi cambieranno in modo sostanziale:

- le modalità di apprendimento e di gestione della conoscenza nell'universo scolastico italiano;
- la metodologia didattica dei formatori, che attualmente ricalca ancora schemi tradizionali inadatti all'evoluzione del sapere e alle esigenze della società moderna.

### Partners in Learning – Esperienze e competenze IT nella scuola

In diverse occasioni, iniziative volte all'innovazione della scuola o dell'università sono relegate ad ambiti periferici, come un'area geografica circoscritta, una scuola locale o anche una singola classe. Il risultato è che **molte best practice legate all'innovazione non sono adeguatamente condivise all'interno del sistema**, trasformandosi in un'opportunità mancata di applicare il modello su più vasta scala.

Microsoft intende superare tale frammentazione attraverso un'azione coordinata e la collaborazione con le istituzioni dei Paesi in cui opera e, in Italia, con il MIUR (Protocollo di Intesa, 16 settembre 2003).

**Partners in Learning – Esperienze e competenze IT nella Scuola** è l'iniziativa quinquennale nata per sostenere programmi di crescita e sviluppo nel campo della scuola e dell'università attraverso un investimento pari a circa 2,5 milioni di dollari.

Il programma, avviato a livello mondiale, ha già ricevuto l'adesione di importanti istituzioni e realtà impegnate nel campo dell'istruzione e della cultura, come l'UNESCO, che condividono la filosofia di Microsoft intesa a **porre al centro di ogni azione i maggiori "attori" coinvolti nei percorsi di formazione ossia gli studenti, i docenti e gli operatori di settore**, rendendoli protagonisti delle iniziative, aggregandoli in comunità virtuali e valorizzando la condivisione di esperienze e conoscenze.

Questo modello permette di amplificare il potenziale e la portata di ogni progetto creando un circolo virtuoso.



Non si tratta semplicemente di installare personal computer o reti informatiche nelle scuole, ma di costruire modelli che rendano produttivo l'accesso a tali risorse e che consentano di sfruttare strumenti come la multimedialità, l'e-learning e le comunità virtuali in veicoli capaci di ampliare e rafforzare il processo di apprendimento, di favorire una maggiore partecipazione da parte degli studenti nella loro relazione con la scuola, di dare vita a una più solida integrazione tra scuola, docenti, studenti, famiglie e imprese.

L'impegno di Microsoft nei confronti del mondo Education, dunque, va ben oltre la formulazione di un'offerta di prodotti studiata appositamente per soddisfare le esigenze di professori, studenti e istituzioni accademiche di ogni dimensione: si concretizza in un programma globale, Partners in Learning, che contribuirà a diffondere un vera e propria cultura tecnologica nel nostro Paese.

[microsoft.com/italy/education/pil/](http://microsoft.com/italy/education/pil/)

---

## ISTRUZIONE E IMPRESE: IL MODELLO COLLABORATIVO

---

### L'ICT come fattore abilitante

L'innovazione, come abbiamo detto, è una delle chiavi di volta del processo di riforma della scuola e dell'università. Ma innovazione non significa solo applicazione in massa dell'Information and Communication Technology (ICT). **L'ICT è, al contrario, soprattutto un mezzo** per consentire l'applicazione di metodologie di studio innovative, per identificare nuove community all'interno del sistema di istruzione, per snellire e rendere più produttivi i processi amministrativi delle strutture scolastiche, per consentire la condivisione dell'enorme quantità di contenuti strutturati che il sistema scuola-università produce; per fornire a docenti e studenti nuovi canali per fruire dell'informazione e della conoscenza stessa; per preparare gli studenti al mondo del lavoro.

In tale contesto e nel quadro della *mission* di Microsoft - *Realizing Potential* - si collocano Partners in Learning e le numerose iniziative che ne fanno parte (di seguito illustrate).

La padronanza degli strumenti tecnologici permetterà di realizzare una comunità scolastica virtuale che, grazie al software e alla tecnologia, possa esprimere al meglio le proprie potenzialità. L'innovazione tecnologica, dunque, non come fine, ma come **mezzo per consentire alle generazioni future di trarre il meglio da loro stesse.**

### Il problema: lo skill shortage

Il termine skill shortage indica la **mancanza di figure professionali dotate della preparazione necessaria** per soddisfare la domanda di nuove assunzioni da parte delle imprese del settore ICT. Vi è una diretta relazione tra la bassa disponibilità di persone con profili professionali altamente qualificati e lo sviluppo e la produttività del Paese. L'Italia segna un significativo ritardo in termini di risorse con elevate competenze in ambito tecnologico. Recuperare il cosiddetto *skill gap* non significa semplicemente provvedere a dar vita a specifici corsi di formazione, ma implica uno stretto rapporto con le imprese perché la tipologia di figure professionali richieste è in costante cambiamento.

Tali figure non ruotano più solamente attorno alla realizzazione di siti e infrastrutture Web. Oggi le imprese sono alla ricerca di esperti in sicurezza informatica, di sviluppatori di applicazioni basate sulle più recenti tecnologie (per esempio XML e .NET), di specialisti in infrastrutture di rete, in gestione dei sistemi di business intelligence e knowledge management. Lo *skill shortage* non colpisce solo le imprese che operano nel settore ICT, come Microsoft, ma **è un fenomeno che crea problemi alle aziende di ogni tipologia e dimensione**, che devono dotarsi delle più recenti tecnologie informatiche per mantenere elevata la loro competitività.

---

---

## La soluzione: Microsoft IT Academy

Perché si realizzi il programma europeo di Lisbona è essenziale risolvere il problema dello *skill shortage* e, dunque, incrementare lo sforzo collaborativo fra l'universo dell'istruzione e il mondo delle imprese. **Microsoft intende contribuire a creare una forza lavoro in grado di competere ed emergere a livello globale grazie alla padronanza della tecnologia e dei processi che rendono possibile l'innovazione.** Come? Mettendo a disposizione il proprio know how e le proprie risorse, facendo tesoro delle *best practice* maturate all'estero, proponendo interventi concreti volti allo sviluppo e alla diffusione della cultura dell'innovazione in Italia.

**Il programma Microsoft IT Academy nasce proprio per gettare un ponte fra la scuola e il lavoro** avvicinando, attraverso la formazione e certificazione in ambito IT, i programmi di studio alle effettive esigenze delle aziende. Solo così i giovani potranno moltiplicare le loro prospettive d'impiego e partecipare a uno sviluppo economico sempre più guidato dalla tecnologia.

Dalle applicazioni desktop per il mercato aziendale alle tecnologie di rete e sviluppo, Microsoft IT Academy costituisce una soluzione formativo-tecnologica completa. **Consente a scuole e università di erogare corsi di informatica di alto profilo** propedeutici alle seguenti certificazioni, riconosciute a livello internazionale:

- Microsoft Office Specialist (MOS), che attesta la capacità di utilizzo delle applicazioni di Microsoft Office;
- Microsoft Certified Professional (MCP), che attesta le competenze tecniche sulle tecnologie Microsoft e garantisce ottime credenziali per l'ingresso nel mondo del lavoro.

Il programma prevede tre livelli associativi:

- **IT Pro Plus** (formazione per professionisti IT e su Microsoft Office)  
Certificazioni: MCP e MOS.  
Offre tutte le risorse per una completa formazione dello studente, dalle capacità di base essenziali per qualsiasi lavoro nelle aziende di oggi alle competenze richieste dal mercato per i professionisti IT.
- **IT Pro** (formazione per professionisti IT)  
Certificazione: MCP.  
Fornisce gli strumenti per erogare la formazione necessaria per accedere a percorsi professionali incentrati sulle più recenti tecnologie Microsoft.  
Gli studenti vengono preparati per entrare nel mondo del lavoro, ottenere una certificazione tecnica o proseguire la formazione a un livello superiore.

- **Office Specialist** (formazione su Microsoft Office)  
Certificazione: MOS.  
Consente lo sviluppo di competenze informatiche di base per la certificazione Microsoft Office Specialist.

Microsoft mette a disposizione delle scuole e università che aderiscono una gamma completa di servizi e strumenti per la didattica a condizioni vantaggiose, quali la dotazione software per i laboratori, materiali didattici e dispense, programmi di formazione per i docenti.

Dal 2004 a oggi, grazie a questo programma, già circa 400 insegnanti hanno ottenuto l'attestato di Microsoft Office Specialist e 4000 studenti si sono certificati MOS o MCP. **Oltre 150 istituti hanno trovato vincente la flessibilità di IT Academy, che nel fornire strumenti e servizi lascia alle singole realtà scolastiche la libertà di costruire il proprio modello formativo.**

Con IT Academy si sta delineando un ecosistema di esperienze nel quale gli attori principali sono le scuole, i docenti e gli studenti e circa 60 realtà aziendali, i partner del programma disponibili a offrire supporto e consulenza.

[microsoft.com/italy/education/ITAcademy/](https://microsoft.com/italy/education/ITAcademy/)

---

## CAMBIA IL RUOLO DEI FORMATORI

---

### Gli insegnanti di fronte alla tecnologia

La preparazione dei formatori, intesa non solo come la capacità di utilizzare gli strumenti informatici, ma anche e soprattutto come **l'applicazione delle tecnologie a supporto della didattica**, è di fondamentale importanza perché la riforma del sistema scuola-università possa compiersi con pieno successo. Il ruolo del docente diventa ancora più strategico perché è il solo in grado di far leva sulle potenzialità della tecnologia per rendere più efficace, produttivo e perfino divertente il processo di apprendimento dei giovani, considerazione che vale per tutti i cicli scolastici e per gli studenti di ogni età. Ma come avvicinare gli insegnanti e gli operatori del mondo della scuola alla tecnologia?

**L'e-learning, ossia la formazione a distanza resa possibile dagli strumenti tecnologici, rappresenta una delle risposte più indicate** per garantire l'evoluzione del sistema formativo italiano. Tale piattaforma rende possibile l'applicazione di piani formativi coerenti, senza limiti geografici e con la garanzia di un apprendimento efficace e immediato.

### Progetto Docente, l'e-learning per gli insegnanti

Progetto Docente è l'iniziativa di Microsoft, in collaborazione con Elea (Gruppo De Agostini), che attua i programmi previsti dalla Riforma Moratti basati su piattaforme di e-learning. **Orientato a favorire l'integrazione tra nuove tecnologie e didattica, Progetto Docente è un programma gratuito di formazione on line davvero inedito**, rivolto ai docenti delle scuole di ogni ordine e grado disposti a impegnare un'ora e mezza al giorno del proprio tempo per almeno tre settimane.

Prevede la presenza di *tutor*, che hanno il compito di monitorare le attività e di verificare costantemente il livello di preparazione acquisito. I partecipanti di Progetto Docente, inoltre, entrano a far parte di una comunità virtuale, con la possibilità di partecipare a forum e gruppi di discussione.

La piattaforma tecnologica, progettata per **consentire a 20.000 docenti di sfruttare tutti i vantaggi di un innovativo modello di formazione**, è caratterizzata da interattività e dinamicità elevate.

I corsi, sia di livello base sia avanzato, sono incentrati sull'utilizzo degli applicativi di Microsoft Office. Prevedono circa 25 ore di formazione on line in un mese (agli utenti è richiesto un impegno medio di 6 ore alla settimana) e si concludono con il rilascio di un attestato.

---

---

---

Il livello viene definito a seconda delle competenze dimostrate con un test preliminare, che ha lo scopo di creare classi virtuali omogenee.

Tutti i docenti che completano con successo il percorso formativo (4 moduli su 6 con relativi test di valutazione) hanno diritto a speciali vantaggi, fra cui l'accesso a T-PREP Practice Test, un ambiente di simulazione virtuale per la preparazione dell'esame Microsoft Office Specialist su un applicativo a scelta fra Word, Excel e PowerPoint®, nonché un buono per sostenere l'esame di certificazione Microsoft Office Specialist.

[www.apprendereinrete.it](http://www.apprendereinrete.it)

---

## CONDIVIDERE LA CONOSCENZA

---

### Superare i "limiti" del libro

La scuola è il più grande produttore di contenuti strutturati. Il patrimonio in questione è composto da diversi elementi:

- le metodologie d'insegnamento che i singoli docenti sviluppano nel corso della propria attività professionale per attuare al meglio i programmi formativi definiti in sede ministeriale;
- i supporti didattici, cartacei o digitali, sviluppati dai docenti per trasferire determinati elementi formativi agli studenti;
- i contenuti prodotti dagli studenti durante il percorso formativo.

Come rendere più "vive" le materie di studio? Probabilmente effettuando continui aggiornamenti del materiale didattico. E come superare i limiti intrinseci (quelli fisici) al più classico dei supporti didattici, il libro? **Lo strumento che più si adatta alla condivisione dei contenuti prodotti dalle singole classi scolastiche è il Web.** Microsoft ha realizzato un portale on line, un'area aperta a tutti, capace di raccogliere virtualmente questo patrimonio, rendendolo più dinamico e, soprattutto, condivisibile.

### Apprendere in rete – Esperienza didattica on line per i docenti

Apprendere in rete è il progetto sviluppato da Microsoft in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, e realizzato grazie al prezioso contributo degli stessi insegnanti. Nato per diffondere all'interno di tutte le scuole italiane la conoscenza e l'utilizzo delle tecnologie, in tre anni ha raccolto già oltre 25.000 partecipanti attivi, **una community virtuale di docenti animata da un'idea: "utilizzare la tecnologia significa arricchire il proprio modo di insegnare".**

Il portale offre una serie di percorsi didattici on line a carattere tecnologico, suddivisi in moduli e affiancati da documenti di approfondimento o da link. Tali percorsi, frutto dell'esperienza didattica degli insegnanti della community, costituiscono un'utile traccia a disposizione di quanti desiderano usufruire di **semplici suggerimenti per tenere lezioni, nella propria classe, servendosi degli applicativi Microsoft.**

Il sito, inoltre, è un'ottima fonte di informazioni per conoscere le iniziative su tematiche IT dedicate agli insegnanti: offre una selezione di eventi per approfondire temi tecnologici di particolare interesse per il mondo Education, nonché l'elenco dei WebCast, ovvero i seminari virtuali che consentono agli insegnanti di seguire dal PC di casa o della scuola, in diretta e in italiano, corsi di formazione e di approfondimento tecnologico.

Il forum di Apprendere in rete è un punto d'incontro virtuale in cui gli insegnanti hanno l'opportunità di confrontarsi con professionisti IT e con altri colleghi condividendo il know how su alcune funzionalità dei principali applicativi Microsoft.

[www.apprendereinrete.it](http://www.apprendereinrete.it)

---

## UN COMPUTER IN OGNI SCUOLA

---

### Emergenza hardware e software nelle scuole italiane

Gli strumenti informatici nelle scuole non solo riducono le distanze fisiche, agevolano l'accesso alle informazioni e le attività amministrative, rendono più efficace e moderno il programma didattico, ma **migliorano anche l'attenzione in aula da parte degli studenti e facilitano l'apprendimento**. Tuttavia, affinché gli strumenti informatici diventino una consuetudine in ogni contesto scolastico è necessario mettere tutti gli studenti e gli insegnanti nelle condizioni di poterne beneficiare. **Microsoft ha promosso una serie di iniziative mirate a estendere il più possibile l'accesso alle applicazioni software.**

### Una soluzione a costo zero per i PC ricevuti in donazione

Il fenomeno delle donazioni di computer alle scuole si sta diffondendo sempre più e rappresenta un importante primo passo verso un ampio utilizzo della tecnologia in ambito didattico. **Spesso, tuttavia, i computer non dispongono di software originali e ciò ne limita i diritti di utilizzo**. Per questo motivo è nato uno specifico programma, che consente alle scuole di ottenere il software e la documentazione di licenza gratuitamente e permette di ricevere, per ogni computer dotato di processore Intel Pentium II (o versioni precedenti) ricevuto in donazione, una copia di Microsoft Windows® 98 Seconda Edizione o di Microsoft Windows 2000 Professional, eliminando così ogni dubbio circa la legittimità della licenza del sistema operativo.

**Possono accedere al programma le scuole pubbliche e private, primarie e secondarie**, che abbiano ricevuto in donazione personal computer con i seguenti requisiti:

- i PC devono essere già stati utilizzati in precedenza;
- devono disporre di un processore Intel Pentium II (o equivalente) oppure versioni precedenti;
- in passato sul PC deve essere stato installato un sistema operativo Windows originale (di cui non è stata fornita alla scuola la documentazione).

Per partecipare è sufficiente compilare l'apposito modulo on line sul sito Web indicato sotto. Se la richiesta soddisfa i requisiti, la scuola riceve nel giro di 4-6 settimane una lettera che comprova la validità delle licenze per Windows 98 o Windows 2000 relative ai PC donati insieme a una copia del software su CD-Rom.

[microsoft.com/italy/education/pil/freshstart/](http://microsoft.com/italy/education/pil/freshstart/)

## Una scuola "Senza Barriere" grazie alla tecnologia

La tecnologia può migliorare la qualità della vita delle persone diversamente abili e facilitarne l'inserimento sociale e professionale. Di qui l'impegno costante nel collaborare con la Pubblica Amministrazione per consentire a tutti l'accesso alla società dell'informazione e per elaborare programmi di formazione basati su modalità innovative.

Per Microsoft la solidarietà è, infatti, parte integrante della filosofia aziendale: il coinvolgimento in ambito sociale permette all'azienda di contribuire a fare della tecnologia una soluzione per non chiudersi e per continuare a vivere a contatto con gli altri.

Creatività e spirito di collaborazione nell'utilizzo degli strumenti informatici hanno consentito la realizzazione di significativi progetti in ambito sociale.

[microsoft.com/italy/mscorp/citizenship/](https://microsoft.com/italy/mscorp/citizenship/)

---

## PIÙ PROGETTUALITÀ NELL'ACQUISTO DELLA TECNOLOGIA

---

### L'evoluzione dell'infrastruttura tecnologica nel mondo Education

**Grazie agli sforzi congiunti di Microsoft e della Pubblica Amministrazione, una cultura tecnologica sta iniziando a diffondersi anche all'interno della scuola.** Lo dimostrano il successo di iniziative, quali Progetto Docente, che registrano una partecipazione particolarmente attiva, o anche l'aumento costante dei membri della comunità di Apprendere in rete. **Tale situazione, tuttavia, comporta l'insorgere di nuove necessità:** quanti scoprono i vantaggi dell'utilizzo dei sistemi informativi, sia in ambito didattico sia organizzativo, difficilmente trovano poi un'adeguata risposta nelle infrastrutture tecnologiche messe a disposizione della scuola.

Per una scuola o un'università, così come per un'azienda, il processo d'acquisto della tecnologia informatica non si deve limitare all'approvvigionamento di prodotti, ma deve tenere conto delle scelte didattiche dell'istituto. L'acquisto di tecnologia, in altre parole, deve essere fatto in chiave progettuale e **il fornitore deve essere vincolato ai risultati effettivi facendo attenzione al rapporto tra investimento ed efficienza.**

In Microsoft l'impegno per il mondo Education si concretizza anche con lo studio di apposite modalità d'acquisto del software e di soluzioni tecnologiche dedicate.

### Soluzioni pensate per la scuola e l'università

**Le esigenze delle istituzioni scolastiche si sono molto modificate nell'ultimo decennio:** non solo la gestione amministrativa è sempre più complessa, ma vi è anche la necessità di un'offerta formativa in grado di rispondere alle modalità di apprendimento degli studenti, che richiedono ora più che mai un adeguamento delle competenze tecnologiche.

Molti prodotti Microsoft trovano collocazione all'interno di questo scenario: **la necessità di adeguarsi in materia di protezione dei dati personali e una gestione amministrativa efficace e sicura trovano risposta nella piattaforma Microsoft**, a partire dal sistema operativo sino ai prodotti per la gestione documenti, che insieme offrono una soluzione integrata per ottimizzare e velocizzare l'attività strutturale della scuola.

D'altra parte le nuove tecnologie per la condivisione delle informazioni e la gestione documentale si integrano perfettamente in un contesto in cui sono sempre di più le scuole che creano aree di collaborazione al fine di permettere ai docenti la condivisione delle informazioni e l'ottimizzazione del lavoro e del tempo dedicato a preparare le lezioni.

La forte risposta ricevuta dalle scuole su questi due temi così importanti e strategici ai fini dell'offerta formativa, come la sicurezza e la collaborazione, hanno portato allo sviluppo di soluzioni dedicate, come il portale Learning Gateway, la piattaforma di e-learning Class Server, oltre all'utilizzo dei tradizionali programmi come Microsoft Office 2003 che garantiscono la fluidità nella gestione della modulistica e la personalizzazione grazie a nuove funzionalità di programmabilità.

Le esperienze maturate dalle stesse scuole sono la maggior testimonianza dell'impatto che la tecnologia può avere sulla gestione scolastica.

### Una finestra aperta sull'apprendimento: il codice sorgente per le università

Da quasi un decennio Microsoft fornisce, attraverso la licenza *Source Code*, il codice sorgente (ovvero il codice che costituisce l'essenza di qualunque programma software) di Windows a oltre 120 istituzioni accademiche in 25 Paesi, per motivi di studio e di ricerca, tutelando allo stesso tempo i diritti sulla proprietà intellettuale di coloro che hanno creato o utilizzano il software.

**In particolare, Microsoft consente alle università di utilizzare il codice sorgente di Windows CE per ricerche accademiche**, con la possibilità di modificarlo per sviluppare nuovi programmi, purché non finalizzati a usi commerciali. Con questa iniziativa ricercatori e studenti possono contribuire allo sviluppo di programmi innovativi e all'avanguardia, nell'interesse del progresso dell'intero settore tecnologico. Dal 2002, grazie al cosiddetto Progetto Rotor, è possibile accedere ai sorgenti del common language runtime di .NET. Ad oggi i download sono oltre 40.000.

### Come acquistare il software

Che si tratti di una piccola scuola con trenta studenti, di una grande istituzione universitaria con decine di migliaia di iscritti o di un altro istituto con finalità educative, **Microsoft propone modalità di gestione del parco software semplificate e sconti rilevanti**. I prodotti e le modalità d'acquisto, oltre ad assicurare i vantaggi che derivano dall'utilizzo di software Microsoft originale, garantiscono un risparmio notevole e permettono di scegliere se richiedere licenze perpetue o noleggiare il software.

[microsoft.com/italy/licenze/education/](http://microsoft.com/italy/licenze/education/)

---

## CONCLUSIONI

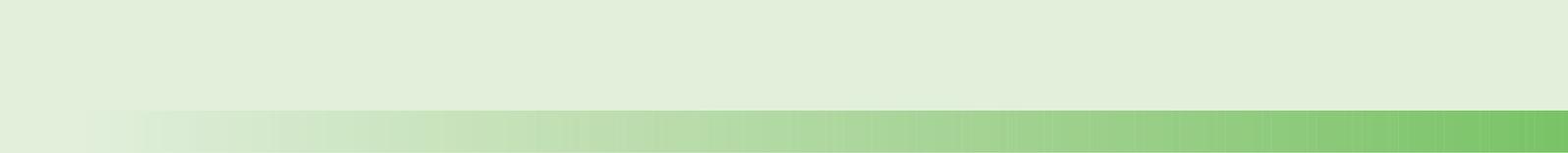
---

---

L'ICT è un fattore abilitante necessario nello scenario italiano: l'attitudine a utilizzare gli strumenti informatici (personal computer e Internet in primo luogo) è ormai riconosciuta come un bagaglio culturale necessario per chi si appresta a terminare gli studi.

Nelle scuole primarie e secondarie tale competenza va trasmessa principalmente sotto forma di un bagaglio culturale complementare e non deve sostituirsi in alcun modo agli elementi formativi tradizionali, che rappresentano peraltro uno dei punti di forza del nostro Paese. Nelle scuole superiori e nell'università, invece, la tecnologia deve entrare nel patrimonio conoscitivo degli studenti in modo molto più specifico, perché le imprese lamentano notevoli lacune nella preparazione IT da parte dei neo diplomati e/o neolaureati.

Questo documento e, in generale, le iniziative promosse da Microsoft in ambito Education testimoniano un impegno costante nel sostenere la Pubblica Amministrazione nel dare stimolo all'informatica, la quale accelera a sua volta il processo evolutivo del nostro Paese contribuendo a sostenere il mercato e, di conseguenza, a creare posti di lavoro per i giovani.

  
**Microsoft®**

© 2005 Microsoft. Tutti i diritti riservati.

Questa pubblicazione è puramente informativa.

Informiamo i gentili Clienti che i contenuti di questo documento hanno una valenza meramente indicativa, senza pretesa d'eshaustività o assenza d'imprecisioni.

Preghiamo i Clienti pertanto di farne oggetto d'attenta verifica e analisi.

Microsoft, Windows e PowerPoint sono marchi registrati di Microsoft Corporation.

Gli altri marchi registrati citati sono di proprietà delle rispettive società.

Microsoft - Centro Direzionale S. Felice - Pal. A - Via Rivoltana, 13 - 20090 Segrate (MI)

Visitateci su Internet [www.microsoft.com/italy/](http://www.microsoft.com/italy/)

Servizio Clienti 02.70.398.398, e-mail: [infoita@microsoft.com](mailto:infoita@microsoft.com)