



Co-funded by
the European Union



Q.U.I.D. TOOLKIT

Didattica Digitale Integrata

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Questa pubblicazione [comunicazione] riflette solo il punto di vista dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

2021-1-IT02-KA220-HED-000032518



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Benvenuto nel nostro QUID toolkit



Benvenuto alla guida dei toolkit del progetto QUID!

Le tecnologie digitali sono diventate un aspetto radicato e importante in tutti gli ambiti della nostra vita personale e sociale.

Il toolkit QUID consente agli educatori di accedere alla formazione sulla tecnologia digitale che li aiuterà a creare contenuti pertinenti, inclusivi e creativi per i loro studenti.



«Non dubitare mai che un piccolo gruppo di cittadini premurosi e impegnati possa cambiare il mondo; anzi, è l'unica cosa che sia mai esistita.»

Margaret Mead

To read a copy of the license visit the website by clicking on the image



Questo lavoro è concesso in licenza sotto Licenza Internazionale Creative Commons Creative Commons Attribution – NonCommercial - NoDerivatives 4.0



**Co-funded by
the European Union**

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette solo il punto di vista dell'autore, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute. Progetto numero: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518
© Copyright 2023. Tutti i diritti riservati. Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Chi siamo



Questo kit di strumenti digitali integrati per insegnanti è stato progettato attraverso la collaborazione tra i seguenti partner del progetto QUID



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno **Italia**



Italia



Spagna



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade

Malta



Portogallo



Spagna



Polonia

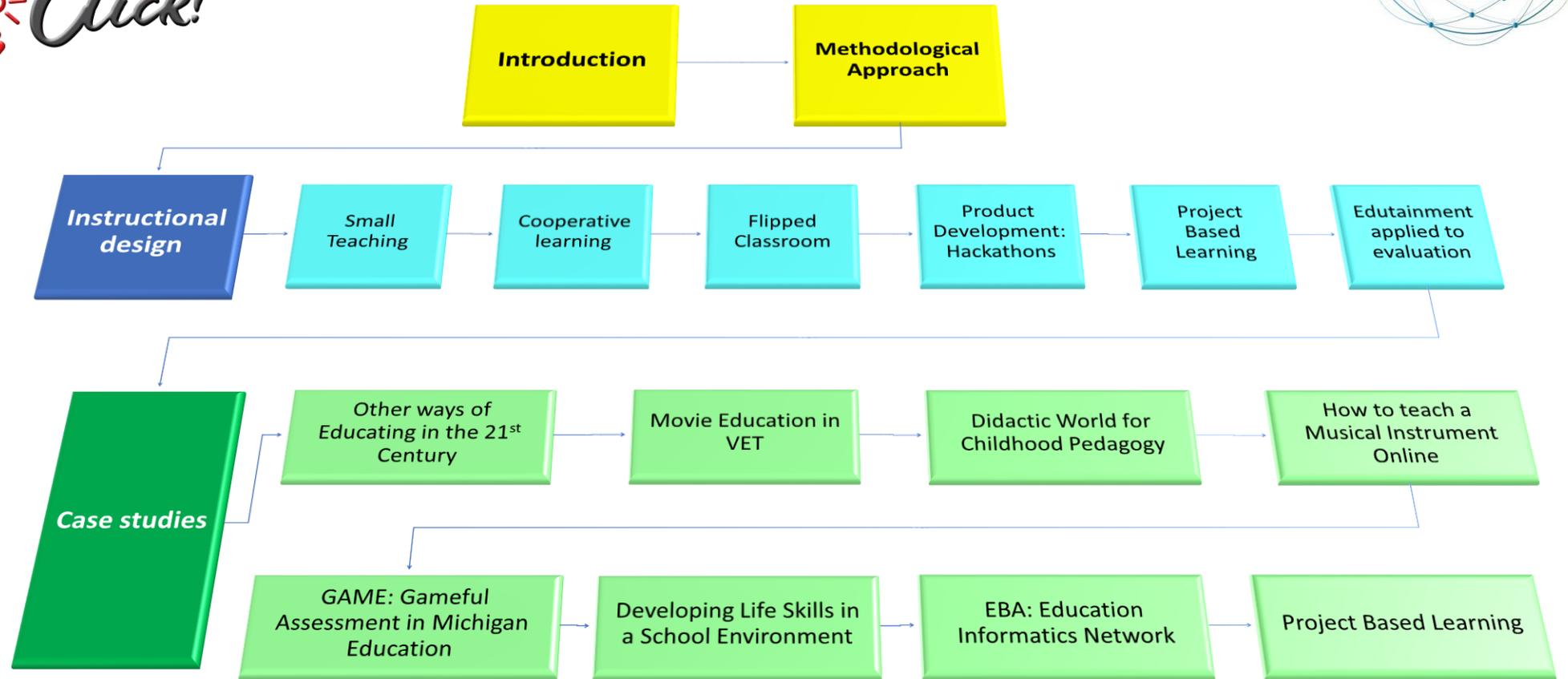


Turchia



Turchia

Sommario



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Introduzione

Benvenuti nel mondo del QUID (Qualità, Inclusione e Digitalizzazione)! QUID è un progetto innovativo dedicato a sfruttare il potere delle tecnologie digitali per creare un sistema educativo più inclusivo ed equo. Sviluppato come un kit di strumenti completo, questo documento offre una gamma di metodologie efficaci e casi di studio avvincenti che mostrano il potenziale di trasformazione degli strumenti digitali nella promozione di un'istruzione di qualità per tutti.

Al centro di QUID c'è un potente kit di strumenti progettato per fornire a educatori, policymakers e parti interessate strategie e strumenti pratici per promuovere un'istruzione inclusiva di qualità. Questo toolkit offre una vasta gamma di metodologie appositamente studiate per affrontare le sfide uniche affrontate dai diversi contesti educativi. Dalla progettazione di materiali didattici digitali accessibili all'implementazione di approcci pedagogici inclusivi, QUID fornisce un quadro completo per promuovere un cambiamento positivo.

Caratteristiche principali di QUID:

1. Kit di strumenti completo: accedi a una vasta gamma di metodologie pratiche, linee guida e risorse per facilitare l'implementazione di un'istruzione inclusiva di qualità utilizzando le tecnologie digitali.
2. Metodologie persistenti: scopri una varietà di strategie e approcci comprovati che possono essere facilmente adottati e adattati per soddisfare le esigenze specifiche di diversi contesti educativi.
3. Casi di studio stimolanti: ottieni informazioni da convincenti esempi di vita reale che mostrano l'applicazione riuscita di strumenti digitali per promuovere un'istruzione inclusiva e superare le barriere.
4. Design inclusivo: scopri come creare e adattare materiali, piattaforme e risorse per l'apprendimento digitale per garantire l'accessibilità e soddisfare le diverse esigenze degli studenti.
5. Apprendimento collaborativo: esplorare opportunità di collaborazione e scambio di conoscenze tra educatori, responsabili politici e parti interessate per promuovere pratiche educative inclusive.



Approccio metodologico

Lo sviluppo del toolkit QUID, volto a promuovere un'istruzione inclusiva di qualità attraverso le tecnologie digitali, ha richiesto un approccio metodologico globale e sistematico. Seguendo un quadro ben definito, il kit di strumenti può affrontare efficacemente le sfide e le complessità inerenti alla promozione dell'istruzione inclusiva. Di seguito è riportata un'analisi completa dell'approccio metodologico che ha guidato lo sviluppo del toolkit QUID:

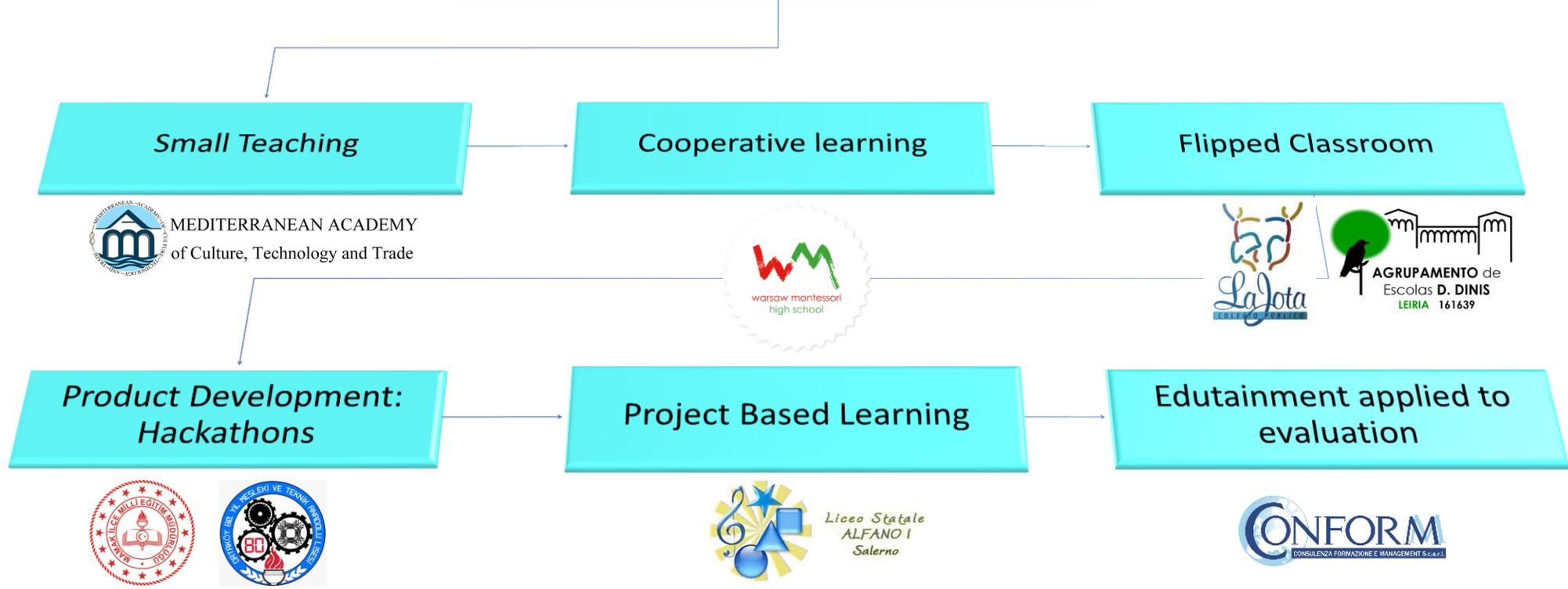
- 1. Assessment:** Ciò comporta l'identificazione delle sfide e degli ostacoli specifici affrontati da studenti, educatori, politici e altri soggetti interessati nella promozione dell'istruzione inclusiva. Conducendo sondaggi, interviste e analizzando ricerche e dati esistenti, la valutazione dei bisogni fornisce preziose informazioni sulle esigenze del pubblico target e informa il successivo sviluppo del toolkit.
- 2. Coinvolgimento Stakeholder :** Le loro prospettive e competenze possono fornire input preziosi, garantendo che il toolkit sia inclusivo, pertinente e soddisfi le diverse esigenze della comunità educativa.
- 3. Revisione Letteratura:** Questa revisione aiuta a identificare le lacune nella conoscenza e informa lo sviluppo di metodologie e strategie basate sull'evidenza. Garantisce inoltre che il toolkit incorpori le ricerche più recenti e sfrutti approcci comprovati, basandosi sul corpus di conoscenze esistente nel settore.
- 4. Sviluppo Struttura :** Questo quadro ha delineato gli scopi e gli obiettivi generali del toolkit e ha fornito una struttura logica e coerente per organizzare le metodologie, le risorse e i casi di studio.
- 5. Selezione Metodologia:** Queste metodologie sono state attentamente selezionate in base alla loro efficacia, adattabilità a diversi contesti educativi e allineamento con gli obiettivi generali del toolkit.
- 6. Compilazione Casi Studio:** Evidenziano pratiche innovative, sfide affrontate e lezioni apprese, fornendo spunti pratici e ispirazione per educatori e responsabili politici. I casi di studio sono in linea con gli obiettivi del toolkit e riflettono i principi dell'istruzione inclusiva.
- 7. Progettazione e Sviluppo Toolkit:** Il toolkit è facile da usare, accessibile e interattivo e utilizza vari formati digitali come piattaforme basate sul Web, risorse scaricabili e contenuti multimediali.
- 8. Pilotaggio e Valutazione:** La valutazione ha incluso metodi di raccolta dati sia qualitativi che quantitativi, come sondaggi, focus group e analisi sull'utilizzo. Le informazioni acquisite dalla fase pilota hanno contribuito a perfezionare e migliorare il toolkit, garantendone l'efficacia e l'usabilità.



Disegno Istruttivo



Disegno Istruttivo



Back to index



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Small Teaching



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Small Teaching



Small Teaching è un approccio didattico e questo termine è stato coniato da James M. Lang. È professore di inglese e direttore del Center for Teaching Excellence presso l'Assumption College di Worcester, nel Massachusetts.

È autore del libro "SMALL TEACHING: lezioni quotidiane dalla scienza dell'apprendimento".

L'approccio Small Teaching si basa sull'idea che piccoli cambiamenti nelle pratiche di insegnamento possono avere un grande impatto sul percorso di apprendimento degli studenti.

Cosa è lo "Small teaching"?

L'approccio Small Teaching si basa sull'idea che le modifiche al curriculum o agli approcci pedagogici sono più efficaci e potenti sugli studenti, se sono piccoli.

L'obiettivo principale dello Small Teaching è quello di migliorare l'apprendimento degli studenti, introducendo piccole e brevi attività che siano facili e immediatamente implementabili per l'insegnante, senza che sia richiesto un lavoro significativo di riprogettazione del corso.

Esempi di piccole pratiche didattiche sono:

- scrivere una breve riflessione su ciò che hanno appreso alla fine della lezione
- utilizzo della tecnologia e degli strumenti digitali per aumentare il coinvolgimento e la collaborazione degli studenti

Small Teaching



CLICCA
PER
IMPARARE
E GUARDA



L'approccio Small Teaching è utile e pertinente nell'ambiente di insegnamento online/digitale in quanto può essere facilmente implementato nelle lezioni online.

Esempi di piccole attività didattiche con una componente digitale sono:

- uso di sondaggi online per incoraggiare la partecipazione degli studenti
- utilizzo di brevi video di presentazione
- uso di risorse video per attirare l'attenzione degli studenti
- utilizzo di forum online per incoraggiare il dibattito tra gli studenti

Small teaching is...

- **Basato su principi di ricerca e basati su prove**
- **Facile** da implementare, senza necessità di riprogettare i programmi
- **Adattabile e flessibile**, in quanto le attività incluse possono essere personalizzate per le diverse età e materie degli studenti
- **La metacognizione** richiede, in quanto incoraggia gli studenti a riflettere sui loro progressi nell'apprendimento
- **Enfasi** sui piccoli cambiamenti, poiché l'approccio è incentrato sui cambiamenti incrementali
- **Centrato sugli Studenti**
- **Incoraggiante** per gli studenti, in termini di miglioramento, successo e riflessione

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Small Teaching



Come creare una lezione con lo Small Teaching

Choose a Topic or concept you want to teach

Identify learning goals that you want students to achieve by the end of the lesson

Choose a small Teaching Practice that is aligned with your learning goals

Design an infographic to outline the learning goals of your lesson, any instructions or prompts for students

Add visual elements such as images, icons, and color schemes

Include references, if applicable

test with a small group of students or colleagues and refine

+ Vantaggi della Pedagogía Small Teaching

- Aumento del coinvolgimento degli studenti - La pedagogia Small Teaching è progettata per coinvolgere gli studenti più attivamente nella lezione
- Aumento della motivazione e della partecipazione degli studenti
- Incoraggiare la riflessione degli studenti sul loro processo di apprendimento e sui miglioramenti e aiutarli a stabilire collegamenti tra conoscenze nuove ed esistenti
- Efficienza - le piccole attività didattiche sono facili e veloci da implementare
- Risparmio di tempo per gli insegnanti, poiché qui non è necessario riprogettare le lezioni e i contenuti

- Svantaggi della pedagogía Small Teaching

- Necessità di formazione continua e supporto per gli insegnanti, al fine di essere aggiornati sulle nuove e migliori pratiche da includere
- Uso eccessivo: gli insegnanti possono tendere a utilizzare eccessivamente queste attività e ciò potrebbe portare a un dispendio di tempo e a una mancanza di varietà e coinvolgimento in classe
- Anche se basate su principi basati sulla ricerca e sull'evidenza, le piccole pratiche didattiche devono essere valutate e valutate in termini di efficacia per garantire che gli insegnanti raggiungano gli obiettivi di apprendimento del corso

1° Strumento Small Teaching



Poll Everywhere

Poll Everywhere è uno strumento di presentazione interattivo che consente alle persone di creare e condurre quiz durante una presentazione in tempo reale. Include diverse scelte, come domande con immagini a scelta multipla, a risposta aperta e cliccabili. Ha anche una vasta gamma di modi che il pubblico può utilizzare per rispondere, inclusi smartphone e laptop. Il relatore può anche condividere un collegamento URL univoco con il pubblico, quindi può rispondere utilizzandolo o inviare un messaggio di testo a un numero specifico. Può essere utilizzato durante lezioni, aule e workshop per coinvolgere gli studenti e aumentare la loro partecipazione o per raccogliere i loro feedback.

CLICCA
PER
IMPARARE
E GUARDA



<https://www.pollerywhere.com/videos>



Vantaggi di Poll Everywhere

- Le domande e le risposte sono personalizzabili
- Veloce e facile da usare
- Feedback/risposte degli studenti ricevuti in tempo reale
- Gli studenti possono accedere facilmente, utilizzando i propri dispositivi
- Esperienza di apprendimento interattiva e dinamica



Svantaggi di Poll Everywhere

- È un servizio a pagamento
- Ha bisogno dell'accesso a Internet
- Gli studenti devono essere autorizzati a utilizzare i propri dispositivi durante le lezioni
- I tipi di domande sono limitati
- Il numero di risposte che possono essere raccolte per ogni sondaggio è limitato



La nostra opinione

La cosa migliore di questo strumento è che ti permette di creare quiz e sondaggi in poco tempo e facilmente senza stravolgere il programma della lezione, che rispecchia il concetto della pedagogia small teaching. Un'altra caratteristica fondamentale è la funzionalità in tempo reale che consente al docente di avere i risultati immediatamente disponibili, in modo che possano essere discussi immediatamente con gli studenti. Questo permette anche all'insegnante di capire subito se gli studenti hanno capito, o se c'è da rivedere qualcosa.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

2° Strumento Small Teaching



ScreenPal

ScreenPal è un software di registrazione dello schermo e di editing video. Consente agli insegnanti di creare un breve video che può essere utilizzato per creare tutorial a supporto delle attività di riflessione durante una lezione. Le caratteristiche principali di questo strumento sono le registrazioni dello schermo, i video della webcam e la registrazione audio. Dopo la registrazione, gli insegnanti possono anche modificare facilmente i video realizzati, grazie all'editor video incluso. Le funzionalità degli editor includono il taglio, la divisione, l'unione di video, l'aggiunta di annotazioni, testo o immagini, la regolazione della velocità del video o dei livelli audio. I video possono essere esportati in diversi formati e possono essere condivisi su diverse piattaforme (come YouTube, Vimeo o Google Drive).



<https://www.youtube.com/watch?v=ytiPP0mckv0>

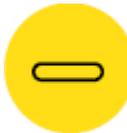


<https://www.youtube.com/watch?v=wRitL6i0Hc>



Vantaggi di ScreenPal

- Interfaccia utente semplice e intuitiva, facile per utenti di tutti i livelli
- Versione gratuita con funzionalità limitate
- Opzioni di registrazione varie e flessibili
- Il testo e le annotazioni sono personalizzabili
- Opzioni di condivisione
- Editor video incluso



Svantaggi di ScreenPal

- La versione gratuita ha funzionalità e tempo di registrazione limitati.
- L'editor video ha capacità di editing limitate rispetto ad altri software di editing avanzati
- Controllo limitato sulla qualità video
- Necessità di connessione a Internet



La nostra Opinione

ScreenPal è uno strumento utile e versatile, che può essere utilizzato in diverse attività didattiche, come dimostrazioni, tutorial o brevi attività per stimolare la riflessione degli studenti, aiutandoli a migliorare la comprensione di un particolare argomento. La caratteristica principale di questo strumento è la possibilità di creare istruzioni e annotazioni personalizzate, grazie al video-editor incluso. Ciò consente agli insegnanti di adattarlo alle esigenze degli studenti. E' utile anche per brevi dimostrazioni, soprattutto per soggettive scientifiche che comprendono le attività di laboratorio/pratiche. L'editor video facile ed intuitivo rende questo strumento facile da usare anche per chi non ha esperienza nell'editing video. Infine, il video realizzato può essere facilmente condiviso con gli studenti o inserito, anche nelle lezioni online.

Back to index



Liceo Statale ALFANO I Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY of Culture, Technology and Trade



Co-funded by the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved. Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy) Reference Number: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

3° Strumento Small Teaching



Padlet

Padlet è una bacheca digitale che può essere utilizzata dagli insegnanti per creare un'esperienza di apprendimento più interattiva e coinvolgente per gli studenti.

Consente l'apprendimento collaborativo, poiché gli insegnanti possono creare uno spazio virtuale in cui gli studenti possono pubblicare e condividere idee, domande e risorse.

Sono disponibili diversi temi, layout, per renderlo più attraente e coinvolgente per gli studenti e c'è la possibilità di caricare diversi tipi di contenuti, come video, immagini e documenti.



<https://www.youtube.com/watch?v=UuzciL8qCYM>



<https://www.youtube.com/watch?v=UkBnwPqalJA>



Vantaggi di Padlet

- Una versione gratuita disponibile
- La collaborazione tra gli studenti può essere potenziata
- Gli studenti possono usare diversi modi per esprimere i loro pensieri
- Facile da usare anche da remoto
- Personalizzabile dai docenti per adattarlo all'obiettivo di apprendimento
- Possono essere raccolti anche i feedback degli studenti



Svantaggi di Padlet

- Le funzionalità più avanzate richiedono un abbonamento a pagamento
- Preoccupazioni per la privacy e la sicurezza, essendo una piattaforma online
- Eccessivo affidamento sullo strumento, in quanto è efficace se integrato parzialmente nel metodo didattico
- Internet necessario



Our opinion

Questo strumento consente all'insegnante di includere facilmente piccole attività didattiche, come progetti collaborativi, presentazioni nelle lezioni.

La caratteristica principale è la possibilità per gli studenti di lavorare insieme in un ambiente di apprendimento collaborativo, in particolare per imparare a collaborare e lavorare in gruppo per un obiettivo comune. Questo sotto la supervisione dell'insegnante, che può anche raccogliere i loro feedback.

L'impegno richiesto è molto alto, grazie al modo in cui lo strumento può essere utilizzato per presentare le informazioni agli studenti. Gli insegnanti possono usarlo anche per creare materiali didattici interattivi e visivamente accattivanti.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Apprendimento Cooperativo

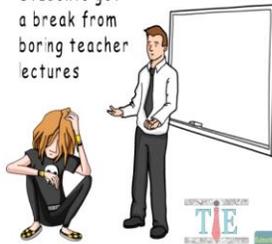


Why Cooperative Learning?

Student Cente



Students get a break from boring teacher lectures



Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Apprendimento Collaborativo



L'apprendimento collaborativo è un approccio efficace in cui gli studenti lavorano insieme su un progetto o un'attività per raggiungere un obiettivo comune. È un processo che incoraggia la partecipazione attiva, la condivisione di conoscenze e abilità e la risoluzione di problemi di gruppo. L'apprendimento collaborativo aiuta gli studenti a costruire migliori capacità di lavoro di squadra e di comunicazione, imparare dai reciproci punti di forza e sviluppare il pensiero critico impegnandosi in discussioni costruttive. Questo approccio favorisce il team working, costruisce abilità sociali e prepara gli studenti per le loro future carriere.

Cos'è l'apprendimento collaborativo?

L'apprendimento cooperativo è un metodo di insegnamento in cui gli studenti lavorano insieme in piccoli gruppi per raggiungere un obiettivo comune.

È un modo efficace per promuovere l'apprendimento attivo e il coinvolgimento degli studenti in classe.

L'obiettivo dell'apprendimento cooperativo è promuovere la risoluzione collaborativa dei problemi, il pensiero critico e le capacità comunicative tra gli studenti.

Lavorando in gruppo, gli studenti possono condividere le loro idee, conoscenze e abilità per raggiungere una migliore comprensione dell'argomento.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

Apprendimento Collaborativo



L'apprendimento cooperativo è diventato ancora più importante nell'insegnamento digitale.

Con il passaggio all'apprendimento online e al lavoro a distanza, gli studenti devono sviluppare capacità di comunicazione e collaborazione efficaci per avere successo nel mondo digitale di oggi.

Strumenti didattici digitali come videoconferenze, forum di discussione online e documenti collaborativi hanno reso più facile che mai per gli studenti lavorare insieme e imparare gli uni dagli altri.

L'apprendimento Collaborativo è...

- L'apprendimento cooperativo è un metodo di insegnamento in cui gli studenti lavorano insieme in piccoli gruppi per raggiungere un obiettivo comune.
- Nell'apprendimento cooperativo, gli studenti vengono assegnati a gruppi e assegnati compiti o problemi da risolvere insieme.
- L'insegnante funge da facilitatore, fornendo guida e supporto secondo necessità.
- L'apprendimento cooperativo promuove il coinvolgimento degli studenti, il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e le capacità comunicative.
- Promuove anche il lavoro di squadra, le abilità sociali e il rispetto reciproco tra gli studenti.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



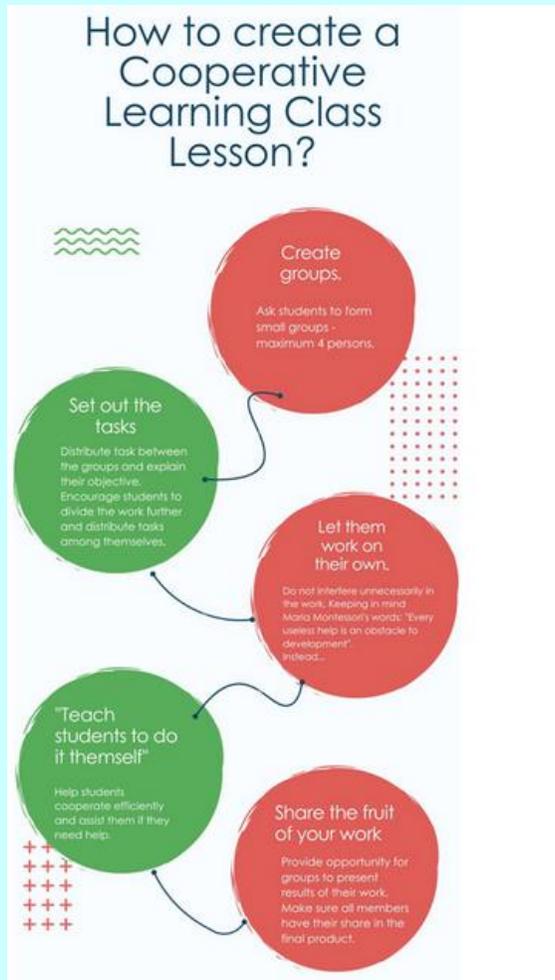
MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Apprendimento Collaborativo



+ Vantaggi della Pedagogía di Apprendimento Collaborativo

- Migliori risultati di apprendimento: poiché lavorano in collaborazione con i loro pari per raggiungere obiettivi comuni.
- Migliori capacità di pensiero critico: gli studenti hanno l'opportunità di impegnarsi in esercizi di dialogo e risoluzione dei problemi.
- Migliori capacità di comunicazione: poiché richiede agli studenti di comunicare in modo efficace e ascoltare gli altri.
- Maggiore motivazione: gli studenti sono incentivati a lavorare insieme per raggiungere obiettivi condivisi.
- Maggiori abilità sociali: gli studenti sviluppano abilità sociali

- Svantaggi della Pedagogía di Apprendimento Collaborativo

- Influenza delle dinamiche di gruppo sulla divisione del lavoro – nei gruppi alcuni studenti sono più inclini a dominare sugli altri.
- Rischio di scarsa efficacia: gli studenti potrebbero non lavorare bene insieme o potrebbero non essere motivati a contribuire con la loro giusta quota.
- Non adatto a tutti: alcuni studenti potrebbero preferire imparare da soli piuttosto che in un contesto di gruppo.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

1° Strumento Apprendimento Collaborativo



Trello

Trello è uno strumento di gestione dei progetti che può essere utilizzato efficacemente per l'apprendimento cooperativo. Fornisce un'interfaccia visiva con bacheche, elenchi e schede che possono essere utilizzate per organizzare e tenere traccia delle attività e dei compiti di gruppo. Gli studenti possono creare bacheche per diversi progetti, creare schede attività, assegnare responsabilità, impostare date di scadenza e aggiungere commenti o allegati. Trello migliora la comunicazione e la responsabilità all'interno dei gruppi, consentendo agli studenti di vedere lo stato di avanzamento delle attività e collaborare in modo efficace per completare i progetti.

CLICCA PER
IMPARARE E
GUARDA



<https://www.youtube.com/watch?v=sC6UwpVEEEO>



Vantaggi di Trello

- Organizzazione e gestione delle attività migliorate
- Collaborazione e comunicazione senza soluzione di continuità.
- Panoramica chiara del progetto.
- Flessibilità e accessibilità.
- Integrazione con altri strumenti.
- Apri in Google T



Svantaggi di Trello

- Ripida curva di apprendimento.
- Complessità per progetti su larga scala.
- Potenziale sovraccarico di informazioni.
- Dipendenza dalla connettività Internet.



La nostra opinione

Incorporare Trello nell'insegnamento dell'apprendimento cooperativo apporta numerosi vantaggi, tra cui una migliore organizzazione, una migliore collaborazione e comunicazione, una chiara panoramica del progetto, flessibilità, accessibilità e integrazione con altri strumenti.

Sfruttando questi vantaggi, gli studenti possono collaborare in modo efficace, gestire le attività e impegnarsi in esperienze di apprendimento cooperativo significative.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

2° Strumento Apprendimento Collaborativo Notion



Notion

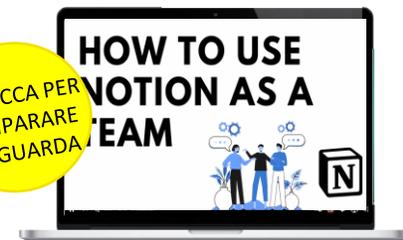
Notion è uno strumento collaborativo che ti consente di gestire attività, note, wiki e database in un'unica soluzione. È una piattaforma flessibile che può essere personalizzata per adattarsi al tuo flusso di lavoro, rendendola una scelta popolare per individui e team che cercano una soluzione per lo spazio di lavoro all-in-one. Con Notion, puoi creare pagine, database e bacheche e quindi collegarli insieme per creare un sistema completo per l'organizzazione, la condivisione e la collaborazione sulle informazioni.

CLICCA PER IMPARARE E GUARDA



<https://www.youtube.com/watch?v=pD2N-H1lXeg>

CLICCA PER IMPARARE E GUARDA



<https://www.youtube.com/watch?v=7jolVrBftRQ>



Vantaggi di Notion

- Piattaforma centralizzata
- Modelli personalizzabili
- Funzionalità collaborative
- Facile da condividere



Svantaggi di Notion

- Notion potrebbe non essere facile da usare come altri strumenti di collaborazione
- Limitazioni nei tipi di contenuto che possono essere creati e condivisi all'interno di Notion
- Preoccupazioni per la sicurezza dei dati durante l'utilizzo di Notion



La nostra opinione

Percepriamo Notion come un ottimo strumento per l'apprendimento collaborativo. Notion è uno strumento flessibile e versatile che può essere personalizzato per soddisfare le esigenze di diversi studenti. Consente agli utenti di creare, condividere e collaborare su documenti, database e note in tempo reale. Con Notion, studenti e insegnanti possono organizzare il proprio lavoro, condividere risorse e lavorare insieme su progetti di gruppo. Possono anche utilizzare Notion per creare guide allo studio, prendere appunti e tenere traccia di compiti e scadenze. Inoltre, Notion offre una gamma di modelli e integrazioni che possono migliorare l'esperienza di apprendimento, rendendo più facile per gli studenti rimanere organizzati e coinvolti.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

3° Strumento di Apprendimento Collaborativo

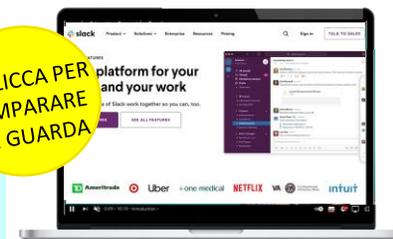


Slack

Slack è una piattaforma di comunicazione e collaborazione online che consente agli utenti di creare canali per la comunicazione di gruppo. Slack offre messaggistica istantanea, chiamate vocali e video, condivisione di file e integrazione con altri strumenti.

Inoltre, Slack offre un'ampia gamma di integrazioni con altri strumenti, come Trello, Google Drive e Zoom, consentendo un flusso di lavoro senza interruzioni tra diverse piattaforme.

CLICCA PER IMPARARE E GUARDA



<https://www.youtube.com/watch?v=o3HJuPaITWk>

CLICCA PER IMPARARE E GUARDA



<https://www.youtube.com/watch?v=pUZzBoAbAOs>



Vantaggi di Slack

- La messaggistica istantanea e la comunicazione in tempo reale
- Possibilità di condividere facilmente file e collegamenti con altri utenti
- Integrato con una varietà di altri strumenti, come Google Drive e Trello
- Disponibile su desktop e dispositivi mobili



Svataggi di Slack

- Potrebbe non essere il formato migliore per discussioni o progetti più lunghi e complessi.
- La natura in tempo reale di Slack può rivelarsi una distrazione
- La piattaforma di Slack potrebbe non essere la più accessibile a tutti gli studenti.



La nostra opinione

A nostro avviso, Slack offre agli studenti un'ottima piattaforma per comunicare facilmente e rapidamente tra loro e con il loro istruttore. Ciò può facilitare una collaborazione più frequente ed efficiente, consentendo agli studenti di condividere idee e risorse, porre domande e ricevere feedback in tempo reale. Le funzionalità organizzative di Slack, come i canali e i thread, possono aiutare gli studenti a tenere traccia delle discussioni e dei compiti e a trovare e fare facilmente riferimento a informazioni importanti. L'integrazione di Slack con altri strumenti, come Google Drive e Trello, può aiutare a semplificare i progetti collaborativi e rendere più facile per gli studenti lavorare insieme.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade

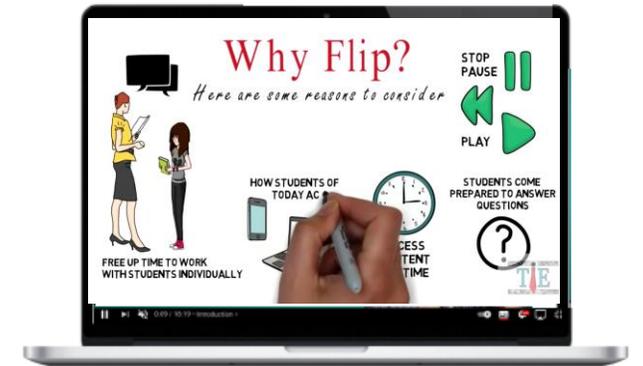


© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Aula Capovolta



Google Classroom



Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY of Culture, Technology and Trade



Co-funded by the European Union

Aula Capovolta



Nelle metodologie attive, gli studenti partecipano direttamente al processo di apprendimento, accedendo ed elaborando le informazioni.

Sviluppano le loro conoscenze, abilità, attitudini e valori attraverso le esperienze e l'interazione con gli altri.

Questo modo di costruire l'apprendimento facilita l'uso della conoscenza in contesti socioculturali più ampi. Nell' Aula Capovolta vengono ripensati i processi e le metodologie di insegnamento-apprendimento, gli spazi in cui si svolgono e le tecnologie utilizzate, con l'obiettivo di ottimizzare l'assimilazione delle conoscenze.

Cos'è l'Aula Capovolta?

La metodologia Aula Capovolta è un modello di apprendimento che consiste nell'invertire la tradizionale metodologia di lavoro, in cui gli studenti invitati studiano e svolgono da soli i compiti proposti online, a casa, a scuola o in un altro spazio prescelto, attraverso istruzioni e materiale realizzato disponibili dal docente su piattaforme digitali.

Il tempo in aula è riservato ad attività di apprendimento più complesse, discussione, assimilazione e comprensione dei contenuti in cui gli studenti lavorano in un ambiente di apprendimento dinamico, collaborativo e interattivo.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Aula Capovolta



CLICCA
PER
IMPARARE
E GUARDA



La Flipped Classroom è una metodologia di insegnamento digitale, in quanto utilizza strumenti digitali che consentono agli studenti di entrare in contatto con la conoscenza a casa. D'altra parte, la tecnologia digitale consente una comunicazione costante tra insegnante e studente o tra studenti di una classe anche in spazi fisici diversi.

Tuttavia, la Flipped Classroom può essere considerata una didattica ibrida perché, sebbene utilizzi la tecnologia e metodi online per consentire allo studente di assorbire i contenuti a distanza. Ha anche la presenza fisica di un insegnante per assistere nei dubbi e nel consolidamento delle conoscenze

L'Aula Capovolta è...

La Flipped classroom è una metodologia che permette di:

- **Definire** quale ambiente di apprendimento virtuale è più adatto alla realtà degli studenti;
- **Applicare** elementi di comunicazione nell'ambiente virtuale (stanze/forum di discussione di gruppo), cooperazione (preparazione di riassunti teorici/Wiki) e coordinamento (pannello di relazioni/avviso/esecuzione, agenda virtuale);
- **Elaborare** brevi video e/o adottare anche video già pronti;
- **Valutare** il livello di apprendimento degli studenti (questionari/rapporti);
- **Analizzare** il contributo della Flipped Classroom agli studenti.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



Elearning
Communication
Open-Data



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



AGRUPAMENTO de
Escolas D. DINIS
LEIRIA 161639

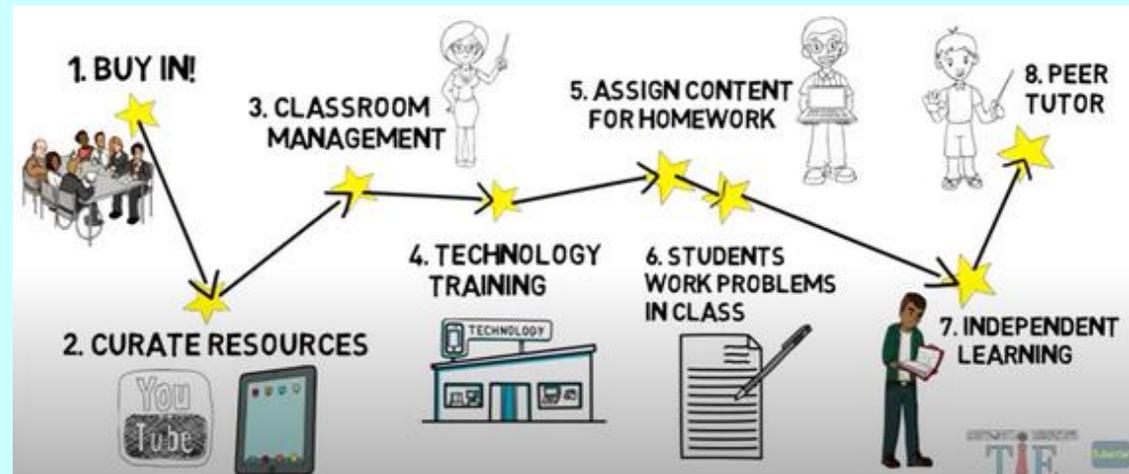


Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Aula Capovolta

Come creare una lezione con l'Aula Capovolta



+ Vantaggi della pedagogia Flipped Classroom

- Permette a tutti gli studenti di imparare nel proprio spazio
- Apporta maggiore efficienza, poiché gli studenti entrano nella stanza preparati a discutere gli argomenti
- Arricchisce la classe, poiché consente di dedicare più tempo ai progetti e alla risoluzione dei problemi
- Consente agli studenti di aiutarsi a vicenda – tutoraggio tra pari – promuovendo pari opportunità di apprendimento;
- Consente all'insegnante di mediare l'apprendimento invece di istruire e avere tempo libero per lavorare individualmente con gli studenti;
- Offre sempre un accesso ai contenuti;
- Rende possibile differenziare l'istruzione.

- Svantaggi della pedagogia Flipped Classroom

- Aumento del carico di lavoro da parte degli studenti nel lavoro autonomo
- Necessità per gli studenti di avere accesso alle tecnologie
- Mancanza di autodisciplina negli studenti
- Aumento del numero di ore di lavoro del docente per calibrare le attività da proporre alle esigenze specifiche di ciascuna classe
- Non è una forma naturale di apprendimento per la preparazione al test

1° Strumento Flipped Classroom

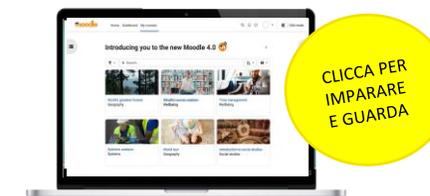


moodle

Moodle è un software gratuito che consente di gestire, amministrare e monitorare l'apprendimento e le prestazioni degli studenti in un ambiente di insegnamento online.

Essendo una piattaforma di gestione dell'apprendimento open source, può essere ottenuta gratuitamente e può anche essere personalizzata in base alle esigenze.

È stato creato dal pedagogo e scienziato informatico australiano Martin Dougiamas e la sua prima versione è apparsa il 20 agosto 2002.



https://youtu.be/sZxZ_YzsD_w



<https://www.youtube.com/watch?v=NXGV98RsBLY>



Vantaggi di moodle

- Piattaforma LMS open source personalizzabile
- Creazione di classi virtuali
- Creazione di forum di discussione
- Chat per l'interazione tra insegnanti e studenti
- Modulo di ricerca e valutazione;
- Consente di aggiungere contenuti esportati da altre piattaforme digitali
- Gli studenti possono creare pagine web sugli argomenti che stanno studiando



Svantaggi di moodle

- L'interfaccia grafica non è molto avanzata o facile da usare
- Errori di connessione che talvolta ne impediscono l'accesso
- Blocchi durante l'invio di documenti e lo svolgimento di piccole attività online
- Necessità di un supporto tecnico professionale per una gestione efficace delle loro potenzialità.



La nostra opinione

Piattaforma che consente una gestione molto organizzata dell'apprendimento con la possibilità di poter includere contenuti da altre piattaforme digitali. Si distingue per il negativo solo perché non è molto accattivante dal punto di vista grafico.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

2° Strumento Flipped Classroom



Google Classroom



Google Classroom

Classroom è uno strumento che aiuta gli insegnanti a risparmiare tempo, mantenere le classi organizzate e migliorare la comunicazione con gli studenti.

Classroom è uno strumento di Google Apps for Education che aiuta gli insegnanti a creare e organizzare rapidamente i compiti, fornire feedback in modo efficiente e comunicare facilmente con le classi. Aiuta gli studenti a organizzare il proprio lavoro su Google Drive, a completarlo e consegnarlo e a comunicare direttamente con insegnanti e colleghi.



https://edu.google.com/for-educators/product-guides/classroom/?modal_active=none



<https://www.youtube.com/watch?v=GIN-EtPa0lw&t=2s>



Vantaggi di Google Classroom

- Piattaforma intuitiva e facile da configurare
- Classi, contenuti e compiti ben organizzati
- Comunicazione efficiente
- Possibilità di feedback istantaneo
- Maggiore collaborazione tra gli studenti
- Automatizzare le attività ripetitive
- Ottimizzazione del tempo



Svantaggi di Google Classroom

- Nessun grafico sui progressi degli studenti
- Si può avanzare nelle attività senza finire i precedenti passaggi
- Integrazione della piattaforma solo a Google Suite, senza possibilità di integrare strumenti esterni



La nostra opinione

Si tratta di una piattaforma che consente una gestione molto organizzata dell'apprendimento degli studenti, tuttavia un po' limitata in termini di abbinamento con alcune piattaforme digitali.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

YouTube

YouTube è una piattaforma di video online e i suoi utenti possono guardare, creare e condividere video su Internet.

YouTube consente la creazione di canali, creati dagli utenti, che possono iscriversi ai canali che vogliono seguire. L'iscrizione ai canali consente di fare commenti, condividere video, tra le altre azioni.

Per le sue funzionalità, la piattaforma è descritta come una comunità in cui gli utenti interagiscono.

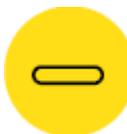


<https://www.youtube.com/watch?v=uAYSbX0ESkU&t=5s>



Vantaggi di YouTube

- Contenuti che fungono da risorse didattiche
- Deposito video
- Consente agli studenti di esplorare argomenti di interesse in modo più approfondito
- Aiuta gli studenti con difficoltà
- Consente agli studenti di registrare i propri dubbi



Svantaggi di YouTube

- Non tutti i contenuti sono appropriati per tutte le età e sensibilità
- Troppa pubblicità prima di guardare i video, quando non hai la versione Premium;
- Gli studenti possono avere accesso a troppe informazioni incontrollate se non sono supervisionati
- Qualche difficoltà nel controllare i commenti



La nostra opinione

È un sito Web con una crescita molto veloce e gratuita, in cui possiamo ospitare contenuti prodotti da noi.

È un enorme archivio di video in cui possiamo trovare molte informazioni didattiche. Presenta anche video con una buona qualità dell'immagine e del suono e consente di interagire con altri social network e canali di comunicazione.

Sviluppo del Prodotto: Hackathons



Figma



MockFlow

Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Sviluppo del Prodotto: Hackathons



Gli hackathon sono competizioni di prototipi versatili che riuniscono pensatori creativi per risolvere vari problemi in un periodo di tempo predeterminato.

Di solito, i partecipanti target includono programmatori, designer e altri esperti di dominio che lavorano insieme in team per sviluppare soluzioni, innovare all'interno di un particolare verticale o migliorare un progetto esistente.

Cos'è un Hackathon?

Gli hackathon sono un modo incredibile per riunire la tua comunità per apprendere nuove competenze, realizzare progetti straordinari e condividere idee. Un hackathon è meglio descritto come una "maratona di invenzioni".

Chiunque sia interessato alla tecnologia partecipa a un hackathon per imparare, costruire e condividere le proprie creazioni nel corso di un fine settimana in un'atmosfera rilassata e accogliente.

Non devi essere un programmatore e di certo non devi laurearti in Informatica!

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Sviluppo del Prodotto: Hackathons

Hackathon aiuta gli studenti a sviluppare le competenze di cui hanno bisogno per navigare nella tecnologia e trarne il meglio.

Gli studenti di educazione digitale si sentono a proprio agio nel trovare, accedere, consumare e condividere contenuti online.



Una Pedagogia di Sviluppo Prodotto è...

Lo sviluppo del prodotto, chiamato anche sviluppo o gestione di nuovi prodotti, è una serie di passaggi che include la concettualizzazione, la progettazione, lo sviluppo e la commercializzazione di beni o servizi di nuova creazione o di recente rinominato.

Sviluppo del Prodotto: Hackathons

Come creare una lezione di classe sullo sviluppo del prodotto (Hackathon)



+ Vantaggi della Pedagogía di Sviluppo Prodotto (Hackathon)

- Insegna nuove abilità
- Regala nuove esperienze
- Enfatizza il lavoro di squadra
- Fornisce un ambiente per l'apprendimento coinvolgente e attivo

- Svantaggi della Pedagogía di Sviluppo Prodotto (Hackathon)

- Potrebbe volerci molto tempo a seconda della materia studiata.
- Controllare e motivare gli studenti è un processo difficile.
- La natura frenetica degli hackathon può portare a prodotti incompiuti o prototipi che potrebbero non essere completamente realizzati

1° Strumento di Sviluppo Prodotto: Hackathons Tool



Figma



Figma is a collaborative web application for interface design, with additional offline features enabled by desktop applications for macOS and Windows.

The feature set of Figma focuses on user interface and user experience design, with an emphasis on real-time collaboration, utilizing a variety of vector graphics editor and prototyping tools. The Figma mobile app for Android and iOS allows viewing and interacting with Figma prototypes in real-time on mobile and tablet devices.



CLICCA PER IMPARARE E GUARDA

<https://www.youtube.com/watch?v=FTFaQWZBqQ8>



CLICCA PER IMPARARE E GUARDA

<https://www.youtube.com/watch?v=eZIOSK4gXl4>



Vantaggi di Figma

- La collaborazione in Figma è semplice e familiare
- Figma utilizza Slack per la comunicazione di squadra.
- La condivisione di Figma è semplice e flessibile.
- I file Figma incorporati forniscono aggiornamenti in tempo reale.
- Figma è ottimo per il feedback sulla revisione del design.



Svantaggi di Figma

- Nessun controllo della versione
- Non può essere utilizzato senza una connessione Internet attiva



La nostra opinione

Figma funziona su qualsiasi sistema operativo che esegue un browser web ed è l'unico strumento di progettazione che funziona su ogni piattaforma.

Quindi, se utilizzi il sistema operativo Mac o Windows, non ci saranno problemi a condividere file o passare a piattaforme diverse poiché è basato su cloud.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

2° Strumento di Sviluppo Prodotto: Hackathons Tool



MockFlow

MockFlow è un software wireframe basato su cloud che consente ai progettisti di collaborare in tempo reale su prototipi di interfaccia utente per siti Web e software.

MockFlow è un software wireframe online per i progettisti che pianificano, costruiscono e condividono il lavoro.



<https://www.youtube.com/watch?v=hC72nwGNF9U>



<https://www.youtube.com/watch?v=h3Ldp8qKggE>



Vantaggi di MockFlow

- Ottima funzione di collaborazione in team
- Creazione e modifica di progetti semplificata
- Facilità d'uso. L'esperienza utente è fantastica.
- Buona capacità di prototipazione. Crea prototipi decenti utilizzando i collegamenti.
- Facilità di esportazione dei fili in diversi formati.



Svantaggi di MockFlow

- Dettagliare i fili è ancora poco preciso
- Il raggruppamento di elementi nei fili è ingombrante
- La disponibilità delle icone è limitata.
- L'interfaccia utente monocromatica può essere leggermente migliorata.



La nostra opinione

MockFlow, uno strumento WireFraming, progettato per renderlo accessibile a tutti e rendere lo strumento sinonimo di digital sketching. MockFlow 3.0 aiuta l'utente a semplificare il processo di progettazione del prodotto.

Il piano Product Design fornisce una soluzione end-to-end per l'intero processo per rendere il flusso di lavoro più rapido ed efficiente.

L'utente può progettare, condividere e incorporare il lavoro da altri servizi mentre esplora gli strumenti di MockFlow per le esigenze di progettazione.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

3° Strumento di Sviluppo Prodotto: Hackathons Tool



GitHub

GitHub è una delle più grandi comunità di sviluppatori al mondo, un servizio di cloud storage basato sul Web per piani di sviluppo software che utilizza il sistema di controllo della versione git.

Inoltre, GitHub è una piattaforma di social networking per sviluppatori di software. Grazie a GitHub, gli sviluppatori di software possono sfogliare e tenere traccia dei dati degli utenti che gestiscono software come il loro.



CLICCA PER IMPARARE E GUARDA

<https://www.youtube.com/watch?v=pBy1zgt0XPc>



CLICCA PER IMPARARE E GUARDA

<https://www.youtube.com/watch?v=RG0t5yH7evk>



Vantaggi di GitHub

- l'accesso alle informazioni diventa più facile
- Le opere possono essere facilmente esposte
- È possibile tenere traccia delle modifiche tra le versioni
- Include opzioni di integrazione



Svantaggi di GitHub

- Potrebbe essere difficile da usare all'inizio
- Il processo di gestione dei file richiede una conoscenza di base dell'uso del terminale.



La nostra opinione

GitHub è una piattaforma basata sul Web con milioni di utenti, in cui sviluppatori e programmatori provenienti da diverse parti del mondo possono riunirsi per condividere il loro software, framework e codici e creare progetti collaborativi, oppure i loro progetti possono essere salvati nel sistema cloud GitHub e facilmente accessibile di nuovo con vari strumenti.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



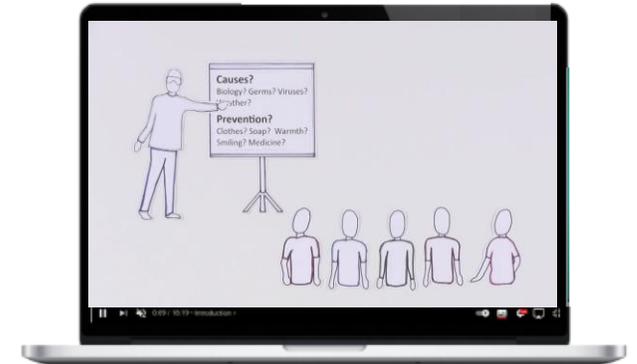
MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Apprendimento Basato su Progetto



Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Apprendimento Basato su Progetto



Con l'**apprendimento basato su progetti**, lo sviluppo delle competenze è strutturato attorno allo sviluppo di un progetto concreto specifico da realizzare in gruppo: il focus è quindi sull'obiettivo del progetto da raggiungere e non sulle "cose da imparare" (Lippman e Matthews , 2018).

I progetti sono generalmente compiti complessi basati su domande impegnative o problemi che coinvolgono, per periodi di tempo abbastanza lunghi, gli studenti nella progettazione e risoluzione di problemi (Thomas, 2000). Il Progetto è anche generalmente un'attività interdisciplinare, con diverse componenti che interagiscono

Cos'è l'apprendimento basato su progetti?

L'apprendimento basato su progetto è una metodologia di insegnamento che si basa sulla risoluzione dei problemi.

Questo tipo di attività coinvolge gli studenti nella realizzazione di un progetto a medio-lungo termine che risponda a bisogni reali. Pertanto, lo sviluppo seguirà fasi precise: concettualizzare, progettare, implementare, verificare e documentare. È una metodologia che cattura l'attenzione degli studenti risolvendo problemi reali, assegnando un ruolo definito e collaborando nel rispetto dei ruoli.

La costruzione autonoma dei saperi da parte dello studente in un contesto concreto e l'organizzazione in gruppi di lavoro favorisce l'inclusione degli studenti con difficoltà di apprendimento. L'insegnante è un facilitatore dell'apprendimento.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Apprendimento Basato su Progetto



Da oltre 20 anni la diffusione degli strumenti di comunicazione digitale ha cambiato radicalmente la gestione dei progetti e il lavoro in team.

L'uso di strumenti digitali consente non solo una facile condivisione delle informazioni, ma anche una rapida elaborazione delle informazioni.

L'apprendimento basato su progetto impone quindi l'uso di strumenti digitali in modo pratico.

Lo studente li sperimenta in una modalità learning by doing.

CLICCA
PER
IMPARARE
E GUARDA



L'apprendimento basato su progetto è...

- Un'attività di gruppo condotta autonomamente dagli studenti al fine di produrre un prodotto finale per costruire nuove competenze
- Insegnare e favorire l'apprendimento in classe, attraverso un metodo di costruttivismo
- Stimolare gli studenti a sviluppare problemi autentici (compiti di realtà).

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Apprendimento Basato su Progetto

Come creare una lezione con l'Apprendimento Basato su Progetto

PROJECT BASED LEARNING



Vantaggi della Pedagogia di Apprendimento Basato su Progetto

- Riferimenti pedagogici: costruttivismo e costruttivismo sociale.
- Attraverso i progetti, gli studenti acquisiscono autonomia e responsabilità, sviluppano abilità e applicano le conoscenze e apprendono in modo significativo, perché i progetti culminano nella creazione di prodotti autentici.
- Abilità nella ricerca e nell'organizzazione delle informazioni funzionali al progetto.
- Sviluppo del pensiero critico degli studenti (critical Thinking), capacità metacognitive, analitiche, progettuali.
- Affina le abilità nell'espone i risultati dell'attività.
- Enfatizza il lavoro di squadra.
- Sviluppa il pensiero critico.
- Facilita l'apprendimento profondo ea lungo termine



Svantaggi della Pedagogia di Apprendimento Basato su Progetto

- Possono verificarsi problemi di sovraccarico, dispersione e inadeguatezza nella realizzazione del progetto da parte degli studenti. Pertanto, l'insegnante dovrebbe fare un'attenta analisi iniziale della fattibilità del progetto in termini soprattutto di prerequisiti (pre-conoscenze, competenze tecnologiche) degli studenti.
- Allo stesso modo, non è pensabile introdurre la metodologia dell'apprendimento per progetto nella didattica curriculare senza che l'istituzione scolastica fornisca l'accesso alle tecnologie e alla formazione degli insegnanti per acquisire competenze tecnologiche e docimologiche di base (valutazione non tradizionale)

1° Strumento di Apprendimento Basato su Progetto

mindmeister

Lo strumento consente di costruire mappe concettuali durante la fase di brainstorming, pianificazione e gestione del progetto.



Vantaggi di mindmeister

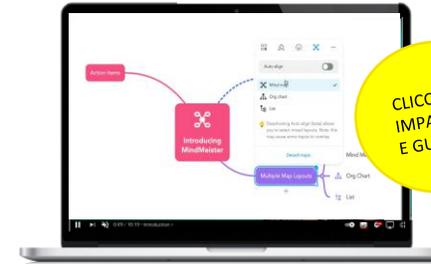
- Software completamente basato sul web
- Mappe sempre aggiornate nel cloud e puoi accedervi in qualsiasi momento da qualsiasi dispositivo
- La costruzione di mappe concettuali è uno strumento che favorisce la comprensione degli studenti con bisogni educativi speciali nei gruppi di lavoro



Svantaggi di mindmeister

- La versione base ha un numero limitato di contributori di mappe
- Consente la creazione di sole 3 mappe concettuali con la versione gratuita
- È richiesta una formazione iniziale sull'uso dello strumento da parte degli studenti

<https://www.youtube.com/watch?v=LK031sB5sb8>



CLICCA PER IMPARARE E GUARDA

https://www.youtube.com/playlist?list=PL71GVRbeQIXiyhb2swLnB_gpmMYup0qXS



CLICCA PER IMPARARE E GUARDA



La nostra opinione

Mindmeister rappresenta uno strumento funzionale alla realizzazione del progetto, e quindi alla fruizione dell'insegnamento curriculare con metodologia "project based learning". In particolare, la condivisione delle informazioni (testuali, immagini, video) dei partecipanti in tempo reale consente loro di organizzare e pianificare al meglio il progetto da realizzare.

2° Strumento di Apprendimento Basato su Progetto



Google Drive



Google Drive

È uno degli strumenti di archiviazione cloud più popolari e utilizzati al mondo. Permette l'archiviazione e la condivisione di file multimediali, fruibili via web da tutti i dispositivi associati a quell'account e a quei file.

Questi file vengono sincronizzati al cloud e lavorando sul file nel cloud sarà possibile in qualsiasi momento dividerlo velocemente attraverso un link ad altre persone a cui si vuole garantire l'accesso.



<https://www.youtube.com/watch?v=VG0qpBr70D0>



<https://www.youtube.com/watch?v=IDWVpHvG5Ok>



Vantaggi di Google Drive

- Spazio: permette di non sovraccaricare le memorie fisiche dei dispositivi
- Sincronizzazione: permette l'accesso ai nostri dati su qualsiasi nostro dispositivo
- Condivisione: ogni file o cartella può essere condiviso con altri utenti
- Offre una compatibilità impareggiabile con altri strumenti
- I dati vengono salvati dalla distruzione e dal danneggiamento
- Accesso istantaneo per modificare i file
- Spazio di archiviazione gratuito fino a 15 GB



Svantaggi di Google Drive

- Rischi per la sicurezza
- Richiede una connessione a Internet
- Limiti delle dimensioni dei file: la dimensione massima del file è di 50 MB e il limite è di 20 MB per Fogli Google



La nostra opinione

Il google drive viene considerato come un mezzo per creare, collaborare e condividere file. Il tutto avviene in simultanea su tutti i dispositivi degli studenti collegati anche se questo potrebbe far emergere problemi di privacy.

Il Google drive viene comunque considerato uno strumento valido ed efficiente dal momento che include più tipi di applicazione, quali Google form, drawings, maps, ed altri siti. Questo consente agli studenti autonomia di ricerca e progettazione in qualsiasi campo.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

3° Strumento di Apprendimento Basato su Pr



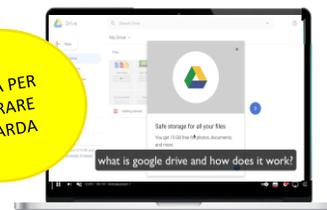
Microsoft Teams

Microsoft Teams è uno strumento di collaborazione di Microsoft che consente agli utenti di chattare, chiamare, collegarsi in videoconferenza e condividere file all'interno di un portale di gestione multi-progetto, da qualsiasi luogo. A differenza di altre applicazioni simili, Microsoft Teams vanta la videoconferenza in formato HD e numerose funzionalità di chat testuale: per chi già conosce questi prodotti, lo si potrebbe considerare come una via di mezzo tra Slack e Zoom.



CLICCA PER IMPARARE E GUARDA

<https://www.youtube.com/watch?v=VDDPoYQYfM>



CLICCA PER IMPARARE E GUARDA

<https://www.youtube.com/watch?v=z6IUiamE3-U>



Vantaggi di Microsoft Teams

- È in grado di inserire in un'unica interfaccia tutti gli strumenti utili a migliorare la produttività aziendale
- Gli utenti di Teams possono registrare riunioni e chiamate di gruppo per ottenere un file contenente audio, video e attività di condivisione dello schermo
- Stretta integrazione con Office 365
- Compatibile con tutti i dispositivi e sistemi operativi
- Privacy e crittografia
- Consente a 250 persone di partecipare a riunioni virtuali



Svantaggi di Microsoft Teams

- Struttura dei file confusa
- Archiviazione limitata
- Non riesce a dare notifiche per varie attività.
- Richiede una connessione a Internet
- Le impostazioni di autorizzazione sono impegnative



La nostra opinione

Microsoft Teams è in possesso di tutti i requisiti fondamentali per effettuare conference call senza intoppi o contrattempi. Anche il suo utilizzo è semplice e intuitivo: basta scaricarlo sul proprio dispositivo e iniziare a interagire e condividere velocemente le informazioni aziendali con i propri collaboratori.

Questi ultimi, avendo la possibilità di modificare tutti i file presenti nel cloud, svilupperanno la loro creatività e saranno quindi maggiormente incentivati ad utilizzare questo strumento di lavoro.

Inoltre, l'ampia gamma di emoji, GIF e faccine rende la comunicazione più divertente e molto meno formale, mettendo così a proprio agio tutti i partecipanti-

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno

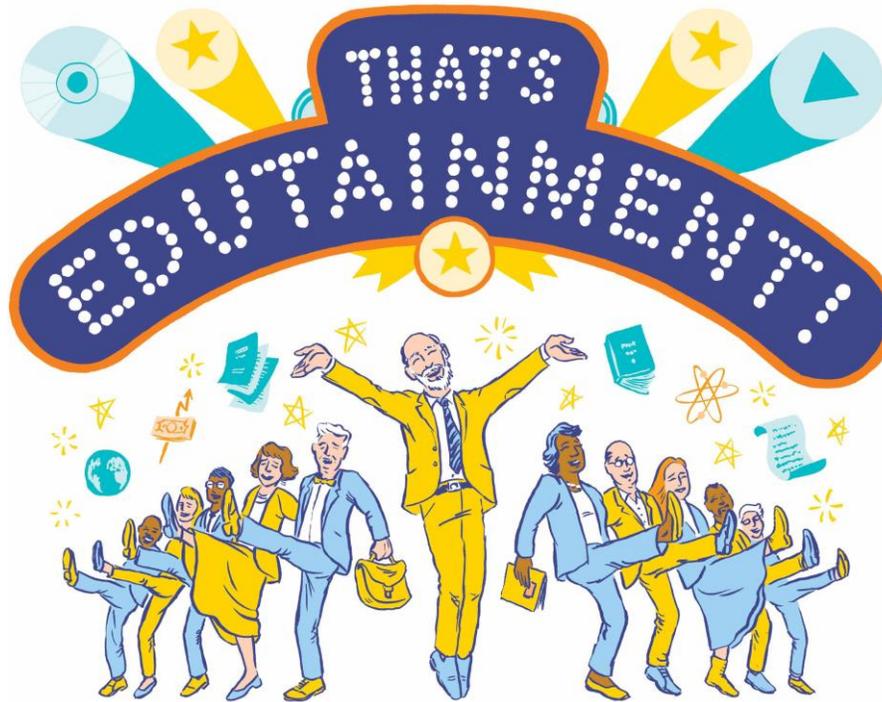


MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

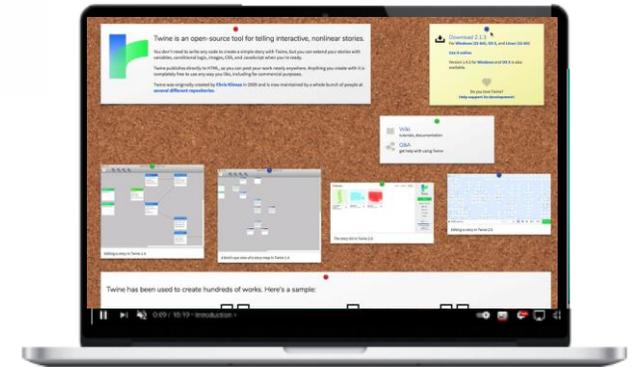
Edutainment come forma di Valutazione



Twine



PowerPoint



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Edutainment come forma di Valutazione

L'edutainment è una combinazione di intrattenimento e istruzione (education + entertainment).

Lo scopo principale dell'edutainment è quello di promuovere l'apprendimento degli studenti attraverso l'esplorazione, l'interattività, l'esperienza della comunità, il lavoro di squadra, tentativi ed errori e la ripetizione in modo tale che gli studenti si perdano così tanto nel godersi l'attività da non rendersi conto che stanno imparando allo stesso tempo.



Cos'è l'Edutainment?

L'edutainment può essere utilizzato in molti modi quando si tratta di valutazione.

Una forma particolarmente efficace è la ramificazione degli scenari. Gli scenari ramificati sono una narrazione digitale o del mondo reale tracciata per offrire agli utenti esperienze mediate dalle decisioni che prendono durante lo scenario. Ogni 'riproduzione' di uno scenario inizia allo stesso modo.

Mentre gli utenti lavorano attraverso uno scenario, vengono presentate informazioni e devono prendere decisioni basate su tali informazioni. A seconda della decisione specifica che un utente prende, gli vengono presentate le conseguenze delle sue "azioni" o "scelte".

Edutainment come forma di Valutazione



La valutazione attraverso scenari ramificati è un mezzo di valutazione attraente e divertente poiché incoraggia l'apprendimento personalizzato, migliora la creatività e la visualizzazione, trasforma un'aula convenzionale in un'aula intelligente, migliora i metodi di insegnamento e apprendimento interattivi e collaborativi, promuove una cultura digitale e fornisce strumenti tecnologici per educatori.

Caratteristiche dell'Edutainment...

- intrattenimento e interazione, che si ritiene manchino nell'istruzione, attirando l'attenzione degli studenti a causa della gamification;
- combinare istruzione e intrattenimento e aumentare l'entusiasmo degli studenti per insegnare loro materie e informazioni difficili da apprendere;
- acquisire più facilmente l'apprendimento rendendo più piacevoli le materie e le informazioni che verranno insegnate;
- attirare l'attenzione degli studenti e ottenere la permanenza dell'apprendimento suscitando i sentimenti degli studenti;
- rendere facile l'interiorizzazione di argomenti difficili utilizzando metodi di simulazione o grafici e metodi visivi, come nella vita reale;
- insegnare ad utilizzare risorse e metodi sul valore della vita coniugando finalità educative e misurazione;
- insegnare come le persone negli ambienti di apprendimento applicano le proprie conoscenze;
- dimostrare come gli individui comprendono o interiorizzano ciò che apprendono;
- utilizzato per insegnare agli studenti combinando ciò che percepiscono o valutando ciò che apprendono;
- infine, offre agli studenti un buon momento nel processo di creazione e sperimentazione

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade

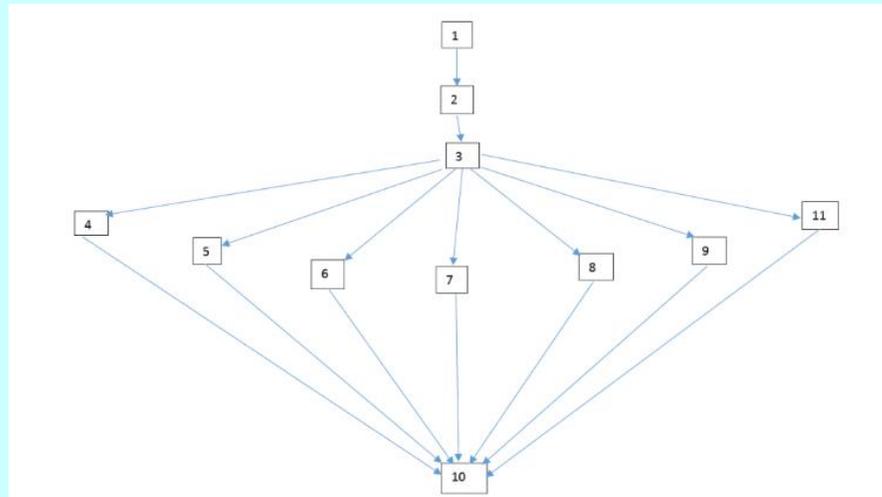


Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Edutainment come forma di Valutazione

Come creare una sessione di valutazione basata sull'edutainment



+ Vantaggi della Pedagogía di Valutazione con Edutainment Evaluation

- Aumentano l'interattività e il coinvolgimento degli utenti.
- Rendono la formazione sulla conformità divertente e divertente.
- Consentono agli studenti di trarre vantaggio dai propri errori.
- Possono essere personalizzati per soddisfare le esigenze degli studenti.
- Possono essere facilmente modificati per ridurre i tempi di sviluppo.
- Sottolineano i benefici del mondo reale senza i rischi del mondo reale.
- Offrono agli studenti l'opportunità di accedere alla loro base di conoscenze.

- Svantaggi della Pedagogía di Valutazione con Edutainment Evaluation

- Creare, sviluppare e testare un modulo di formazione basato su scenari richiede sicuramente più tempo.
- I costi, che sono legati al tempo, saranno di conseguenza maggiori.
- Utilizzare gli strumenti sbagliati (o meglio gli strumenti orientati alla classica produzione di corsi lineari) aumenterà sia il tempo, il costo e la complessità complessiva della produzione.

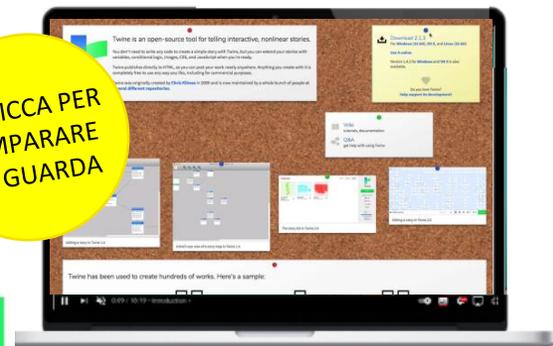
1° Strumento di Edutainment come forma di Valutazione



Twine

Twine è uno strumento gratuito che ti consente di creare facilmente attività di scenari coinvolgenti basate su testo che possono essere riprodotte in qualsiasi browser web. Questi scenari presentano scelte ramificate che possono portare i tuoi studenti a una comprensione più profonda del materiale e dei concetti del corso, consentendo loro di elaborare esperienze autentiche nella tua disciplina. Puoi anche usarlo per convincere gli studenti a creare il proprio scenario di ramificazione o una storia interattiva.

CLICCA PER
IMPARARE
E GUARDA



<https://www.youtube.com/watch?v=iKFZhiHD7Xk>



Vantaggi di Twine

- È gratis
- Non ti blocca in un particolare "look"
- Ti consente di personalizzare i tuoi materiali utilizzando tag HTML e CSS standard
- Crea un normale file HTML facile da gestire
- Non limita il tipo di scenario che puoi scrivere
- Non ti fa digitare in piccoli campi
- Ti consente di archiviare i tuoi contenuti localmente o ovunque tu voglia
- Non cambierà improvvisamente l'aspetto dei tuoi materiali



Svantaggi di Twine

- L'output di Twine non è progettato per funzionare perfettamente in un LMS
- Devi ospitare tutte le immagini da solo, il che significa che devi trasferire le tue immagini su FTP a un server web
- Potrebbe essere necessario imparare un po' di CSS
- Lo strumento è open source



Twine



La nostra opinione

Nella nostra esperienza, questo è uno degli strumenti più facili da padroneggiare per quanto riguarda lo sviluppo di scenari di branching. Tutti gli educatori dovrebbero aggiungerlo al loro toolkit come un modo per produrre rapidamente e facilmente scenari di apprendimento interattivo in cui è richiesta la logica di ramificazione. Supporta la creazione di alberi di dialogo interattivi e scenari di alberi decisionali che sarebbero più ingombranti in altri programmi di authoring in stile Rapid eLearning. Il fatto che sia gratuito, open source e molto veloce da usare lo rende uno strumento prezioso per creare esperienze di apprendimento interattive.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

2° Strumento di Edutainment come forma di Valutazione



Xerte

Il progetto Xerte mira a fornire software libero di alta qualità agli educatori di tutto il mondo e a costruire una comunità globale di utenti e sviluppatori. Ti permette di creare scenari complessi. Puoi presentare immagini, testo, video e documenti all'interno dello scenario. Può essere facilmente incorporato nella lavagna ed è accessibile agli studenti.

CLICCA
PER
IMPARARE
E GUARDA



<https://xerte.org.uk/index.php/en/>



Vantaggi di Xerte

- Xerte crea un flusso di lavoro efficiente ed efficace per team multidisciplinari.
- Il progetto Xerte è un progetto comunitario open source positivo e amichevole. Chiunque può entrare a far parte della comunità, contribuire all'ideazione del progetto e partecipare al processo decisionale.
- Xerte è ben consolidato nel panorama degli strumenti di creazione e fornisce una potente piattaforma per l'innovazione.



La nostra opinione

La facilità d'uso è sempre stata una pietra angolare delle considerazioni progettuali di Xerte. Oggi, gli utenti hanno bisogno di strumenti veloci da imparare e semplici da usare senza la necessità di una lunga formazione e una ripida curva di apprendimento. Lo sviluppo di contenuti in Xerte è alla portata di tutti e i nuovi utenti possono diventare produttivi molto rapidamente. I materiali di alta qualità attingeranno sempre alle competenze degli specialisti. Il supporto è fornito da artisti grafici, produttori di video, progettisti didattici e sviluppatori web in una suite di strumenti progettati pensando alla collaborazione.



Svantaggi di Xerte

- La versione più recente di Xerte si basa sulla comprensione da parte degli utenti di come utilizzare gli strumenti di accessibilità dei browser moderni.
- Alcuni tipi di pagina potrebbero richiedere una formazione per l'utilizzo completo.
- I temi disponibili potrebbero non essere adatti a te e potresti dover utilizzare uno strumento aggiuntivo come Xhibit per sviluppare il tema che desideri.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

3° Strumento di Edutainment come forma di Valutazione

PowerPoint

Microsoft PowerPoint è un'applicazione software ampiamente utilizzata progettata per creare e fornire presentazioni visive. Fa parte della suite Microsoft Office e fornisce una piattaforma intuitiva per la creazione di presentazioni, presentazioni e contenuti ricchi di contenuti multimediali. PowerPoint offre un'ampia gamma di strumenti e funzionalità per aiutare gli utenti a progettare diapositive dall'aspetto professionale, aggiungere testo, immagini, grafici, diagrammi, animazioni e video e incorporare vari effetti visivi.



<https://www.youtube.com/watch?v=nGwzRBPbg5A>



Vantaggi di PowerPoint

- PowerPoint è un modo semplice per creare gratuitamente scenari di ramificazione semplici.
- Puoi farlo creando immagini, testo o forme e allegando collegamenti ipertestuali che vanno a diapositive diverse.
- PowerPoint può essere facilmente inserito in Blackboard.
- Dovresti prima pianificare su carta.



PowerPoint



La nostra opinione

Nel complesso, Microsoft PowerPoint offre un'interfaccia intuitiva, ampie opzioni di personalizzazione, integrazione multimediale e funzionalità di collaborazione, rendendolo uno strumento prezioso per la valutazione pedagogica dell'edutainment. Migliora il coinvolgimento, promuove l'apprendimento interattivo e consente agli educatori di creare presentazioni visivamente accattivanti su misura per gli obiettivi educativi specifici e le esigenze degli studenti.



Svantaggi di PowerPoint

- Probabilmente non è adatto a scenari lunghi e complessi in quanto potrebbe creare confusione.
- È difficile gestire i percorsi e può essere una sfida per i revisori seguire il flusso.
- PowerPoint non è molto ricettivo al markup.
- Puoi aggiungere commenti, ma non contrassegnare le modifiche per la revisione senza utilizzare una formattazione nativa

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



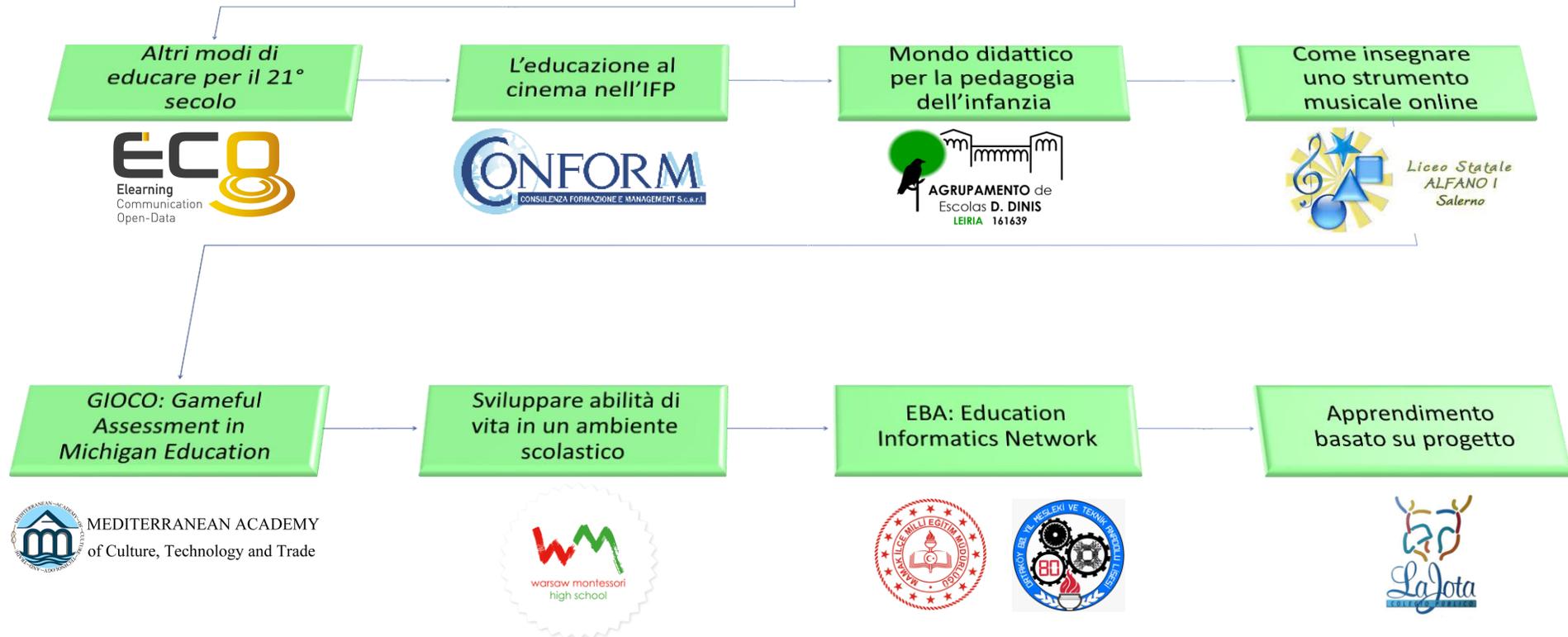
MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Casi Studio



Casi Studio



Back to index



Co-funded by the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Casi Studio

Benvenuto nella sezione Case Studies!

Questa risorsa completa e progettata per fornire agli educatori e alle parti interessate una ricca raccolta di casi di studio che evidenziano diversi modelli di insegnamento, dalla scuola materna all'università. Ogni caso di studio esplora meticolosamente un modello pedagogico unico, comprendendo i principi fondamentali, i contenuti, le applicazioni tecnologiche e le conclusioni degne di nota. Inoltre, una sezione di riferimento completa accompagna ogni caso di studio, facilitando un'ulteriore esplorazione e impiego dello strumento citato.



Che tu sia un insegnante di scuola materna, un istruttore di scuola superiore o un professore universitario, questi casi di studio offrono preziose informazioni sul potenziale di trasformazione dell'apprendimento digitale basato sull'integrazione. Ogni modello viene esaminato meticolosamente, mettendo in luce le specifiche metodologie didattiche utilizzate, i contenuti trattati e le tecnologie integrate. Catturando l'essenza di questi sforzi di successo, miriamo a consentire agli educatori di adattare e implementare queste strategie all'interno delle proprie classi.

Ti invitiamo ad approfondire ogni caso di studio, analizzare i fondamenti pedagogici ed esplorare gli strumenti tecnologici utilizzati. Attraverso questi esempi, otterrai preziose informazioni sul potenziale di trasformazione dell'apprendimento digitale basato sull'integrazione. Sia che tu cerchi di migliorare il coinvolgimento degli studenti, favorire le capacità di pensiero critico o promuovere l'apprendimento interdisciplinare, questo toolkit funge da risorsa preziosa per ispirare e guidare i tuoi sforzi educativi.

Insieme, intraprendiamo un viaggio di esplorazione e scoperta, mentre sblocchiamo le vaste possibilità che l'apprendimento digitale basato sull'integrazione offre all'istruzione. Possano questi casi di studio fungere da fari di ispirazione per la nostra società, guidandoci verso un futuro in cui tecnologia e pedagogia si fondono armoniosamente per creare esperienze di apprendimento veramente trasformative.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Altri modi di educare per il 21° secolo



EDUCOMUNICACIÓN

sMOOC
Otras formas de educar para el Siglo XXI

#UNESCOeducación <https://eco-learning.eu>

ESPIRITU CIENTIFICO

ESPIRITU INTELLECTUAL

ESPIRITU DEPORTISTA

ESPIRITU ARTISTICO

Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Altri modi di educare per il 21° secolo



Presentazione Caso Studio

Come richiesto dal post-digitale, la missione del progetto è garantire che tutti i cittadini godano di pari opportunità, accesso alle risorse digitali e diritti per essere formati in ambienti digitali, al fine di colmare il divario digitale che sempre accompagna l'esclusione sociale. Pertanto, la proposta si è concentrata sulla formazione dei responsabili dell'istruzione a Cuba e nella Repubblica Dominicana all'alfabetizzazione mediatica e informativa dei cittadini, senza alcuna discriminazione dovuta a disabilità, distanza, età, vulnerabilità sociale o qualsiasi altra circostanza che impedisca l'accesso all'istruzione e all' integrazione dei cittadini.

L'approccio SPOC viene svolto in modo chiuso, con accesso solo per le persone appartenenti al gruppo target dei decisori educativi. Una volta terminato, sono stati apportati aggiustamenti e miglioramenti in base all'esperienza per offrirlo come SMOOC (Social Massive Open Online Course) a chiunque fosse interessato, principalmente insegnanti interessati a esercitare la propria professione in ambienti virtuali.

Lo SPOC (Small Private Online Course) UNESCO "Altri modi di educare per il 21° secolo" è stato creato nel 2021 a seguito di un accordo di collaborazione tra UNED, ECO Digital Learning e l'Ufficio regionale per la cultura dell'UNESCO in America Latina e nei Caraibi (Cuba, Repubblica Dominicana e Haiti).



<https://youtu.be/UQy096IXqo0>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Altri modi di educare per il 21° secolo



Presentazione Caso Studio

Il corso è stato organizzato dall'Università Nazionale di Educazione a Distanza (UNED), dall'Università di Saragozza e da ECO Digital Learning e si è svolto dal 26 febbraio al 10 aprile 2021. Una volta terminato lo SPOC, sono stati apportati gli adeguamenti e i miglioramenti necessari per offrirlo su la piattaforma come SMOOC per tutti coloro che sono interessati all'argomento.

Il corso ha una durata stimata di 90 ore, distribuite in 6 settimane con un impegno medio di 5 ore/settimana.

Gli obiettivi dello SPOC erano quattro:

1. Formare per rafforzare le competenze digitali educative nell'uso, nella ricerca e nell'accesso alle risorse necessarie per l'istruzione a distanza.
2. Riflettere sull'importanza dell'educazione ai media e all'informazione per la cittadinanza nel 21° secolo.
3. Offrire risorse per realizzare un'educazione mediatica e informatica di qualità coerente con le esigenze della società post-digitale odierna.
4. Intervenire su Internet con un'azione pedagogica che promuova l'educazione ai media e all'informazione.



<https://youtu.be/UQy096IXqo0>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Altri modi di educare per il 21° secolo

Presupposti pedagogici di base

Lo SPOC è suddiviso in 5 moduli, di cui quattro vertono sui contenuti e uno sulla sua applicazione pratica.

Lo SPOC aveva anche una sezione del forum in cui i partecipanti condividono, riflettono e creano conoscenze e una sezione di microblogging per il lavoro di gruppo. I pensieri sono stati condivisi sui social network Facebook e Twitter: #UNESCO educomunicazione, e le creazioni della sfida sono state condivise apertamente attraverso il Padlet "Uno spazio collettivo per condividere le tue sfide«.

I primi quattro moduli avevano la seguente struttura:

- Introduzione al modulo da parte di un membro del corpo docente. Il materiale di lettura di base è stato allegato.
- 11 sfide di apprendimento gamificato attraverso le quali alcuni dei partecipanti in profondità. La struttura delle sfide era:

C'Erano 11 sfide comunicative: "Tante persone che intrecciano percorsi in una rete. Unitevi a noi e affrontate le sfide dell'educomunicazione!". Le sfide iniziano con un video introduttivo sullo SPIRITO DELL'INSEGNAMENTO-APPRENDIMENTO e per saperne di più sugli spiriti, gli studenti potranno visitare Percorsi connessi e pensare a quello con il quale/i meglio si identificavano.



<https://youtu.be/UQy096IXqo0>

Altri modi di educare per il 21° secolo

Presupposti pedagogici di base

I Quattro Spiriti dell' Apprenimento

ESPIRITU CIENTÍFICO

Es capaz de ordenar y estructurar ideas de forma adecuada, gestionar el tiempo correctamente y mantener una actitud proactiva en busca de la objetividad. Siempre mantiene un posicionamiento crítico de observación ante la información. Es ágil para detectar necesidades y delimitar problemas a través de un cuestionamiento permanente, así como recoger e interpretar la información de distintas fuentes para llegar a conclusiones científicas.

CARACTERÍSTICAS

- Análisis: 5/5
- Refutación: 5/5
- Sistematización: 5/5
- Experimentación: 5/5
- Cuestionamiento: 5/5
- Búsqueda de fuentes: 5/5

ESPIRITU HUMANISTA

Su capacidad de adaptarse a nuevas situaciones de la realidad le lleva a tolerar el cambio y la incertidumbre. Trata de aplicar contenidos a la práctica. Se interesa por el trabajo y estudio en otros contextos. Establece con facilidad redes y contactos para interactuar activamente con otras personas, empoderando con ellas y expresando asertivamente sus ideas. Valora la responsabilidad social y ciudadana, el compromiso ético y profesional, el respeto a la diversidad y la interculturalidad.

CARACTERÍSTICAS

- Sabiduría: 5/5
- Pensador: 5/5
- Intelectual: 5/5
- Adaptación: 5/5
- Practicidad: 5/5
- Compromiso ético: 5/5

ESPIRITU DEPORTISTA

Su afán de superación en distintas situaciones implica una alta motivación por el desarrollo individual y colectivo. Tiene una actitud positiva hacia el trabajo y la salud, implicándose y comprometiéndose de forma competitiva. También posee la capacidad de aprender de forma autónoma y valora la autocritica para una mejora constante. Rinde bajo presión, maneja el estrés, tolera la frustración y la adversidad.

CARACTERÍSTICAS

- Saludable: 5/5
- Motivación: 5/5
- Autocontrol: 5/5
- Dinamismo: 5/5
- Superación: 5/5
- Trabajo en equipo: 5/5

ESPIRITU ARTÍSTICO

Tiene la capacidad de comunicar en distintos formatos, elaborando discursos coherentes y organizados para expresar sus ideas principales. Define proyectos y fija metas claras creando entornos lúdicos. Sabe tomar decisiones, evaluando distintas alternativas. Es capaz de detectar fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas del entorno. Valora la creatividad, originalidad e innovación para generar nuevos proyectos. Trabaja colaborativamente en equipos interdisciplinares.

CARACTERÍSTICAS

- Iniciativa: 5/5
- Creatividad: 5/5
- Originalidad: 5/5
- Cooperación: 5/5
- Comunicación: 5/5
- Autoconocimiento: 5/5

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Altri modi di educare per il 21° secolo



Descrizione del contenuto

La metodologia è quella della costruzione collettiva della conoscenza in forum basati su documenti e link proposti. La partecipazione al forum era incoraggiata attraverso:

- Condivisione di documenti e link che sembrano interessare i partecipanti.
- Riflessioni personali
- Mettere "mi piace" ai messaggi degli altri per alimentare un concetto associato a ciascun partecipante, il karma, che fa una valutazione numerica del loro livello di influenza sul corso.

Diamo uno sguardo al modulo introduttivo "Principi di Educomunicazione" come esempio dei contenuti, dei materiali, delle sfide e del lavoro cooperativo dell'intero SPOC.

- [Video Introduttivo](#) al modulo a cui partecipano Sara Osuna Acedo, Carmen Marta Lazo, Javier Gil Quintana
- [Materiale di base](#)
- Materiale preparato da Javier Gil Quintana (Genially presentazione).
- Conferenza di Sara Osuna Acedo: L'educomunicazione nella società digitale. Verso una pedagogia critica e liberatrice, disponibile su <https://canal.uned.es/video/5dde37925578f221b97d0e22>
- Film documentario la Educación Prohibida (Educazione Proibita) <https://www.youtube.com/watch?v=-1Y9OqSJKCc>
- [Materiale Supplementare:](#)
 - [Interaprendizaje accesible 2.pdf](#)
 - [AC.conectivismo Siemens 1 2.pdf](#)
- [Sfida: Dialogical Encounters through Comics](#)



[Video Introduttivo](#)



[Sfida: Dialogical Encounters through Comics](#)

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Altri modi di educare per il 21° secolo

Conclusioni

Nei 10 giorni successivi alla fine del corso è stato messo a disposizione dei corsisti un questionario di valutazione e soddisfazione composto da 30 domande con diverse opzioni di risposta. I questionari erano completamente anonimi.

Valutazione pedagogica del corso da parte degli studenti:

- Come OER (MOOC) dopo il tempo SPOC, si sono iscritti un totale di 787 studenti.
Di questi,
- Il 44% ha iniziato il corso, tutti (100%) lo hanno superato e il 98% lo ha completato.
- Il 69% ha completato il corso in inglese e il 30% in spagnolo.

Subject	Degree of satisfaction
Course content	88,0%
Length of the course	80,0%
Design, videos, documentation, materials, usability, and teaching and technical support	91,5%
Dedication required by the student	73,3%
Objectives and results obtained	86,0%
Support from the teaching team	97,5%
Peer-to-peer assessment method	77,5%
Social interaction between students	77,5%
Encouragement of communication	85,0%
Final evaluation	86,8%



<https://youtu.be/mjcoXps563o>

Lo SPOC ha ricevuto il premio UNED 2020-21 Professional Internship Collaborating Entities Award assegnato dalle università UNED e Santander nella categoria Modalità virtuale nelle pratiche professionali.

L'educazione al cinema nell'IFP



[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



 Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

L'educazione al cinema nell'IFP



Presentazione Caso Studio

L'adozione della metodologia dell'educazione cinematografica consente di superare i classici modelli di formazione, basati su logiche top-down, attraverso un approccio integrato, focalizzato sul discente e sull'utilizzo di audiovisivi e coniuga intrattenimento e apprendimento e migliora l'esperienza di apprendimento degli studenti.

Grazie ad approcci didattici basati sulle sfide - come il Problem-Based Learning, il Task-Based Learning, il Cooperative Learning - che sviluppano maggiori capacità cognitive rispetto agli approcci didattici tradizionali e favoriscono l'apprendimento attivo negli studenti, l'applicazione della metodologia di educazione cinematografica è molto versatile ed efficace.

Gli studenti impegnati in un'esperienza di Movie Education acquisiranno hard skills fondamentali: comprensione e conoscenza più approfondite dei contenuti, conservazione dell'apprendimento, produzione e trasmissione della conoscenza. Gli studenti acquisiranno anche competenze trasversali: sviluppo della creatività individuale, lavoro di squadra, problem solving, gestione del tempo e capacità di relazione emotiva.

Viene fornito un elenco di collegamenti utili per supportare e guidare gli insegnanti attraverso strumenti e approcci di educazione al cinema.

Movie Education rappresenta uno degli approcci più innovativi e recenti nell'edutainment, essendo un nuovo modello metodologico che unisce intrattenimento e apprendimento e migliora l'esperienza di apprendimento degli studenti. Attraverso una metodologia integrata, focalizzata sul discente e sull'utilizzo di audiovisivi, l'approccio Movie Education consente agli insegnanti di fornire contenuti e stimoli educativi in modo più coinvolgente ed efficace, trasformando gli studenti in veri protagonisti e creatori di contenuti.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

L'educazione al cinema nell'IFP



Descrizione

L'approccio Movie Education include due strumenti principali:

1. Laboratori di cortometraggi (con modalità learning by acting): attraverso l'utilizzo delle tecniche di base della produzione audiovisiva, lo studente può diventare autore, sceneggiatore, interprete e "regista" dei propri contenuti didattici, acquisendo al tempo stesso informazioni analitiche, critiche e abilità comunicative;
2. Produzione audiovisiva (con modalità learning by watching): durante la visione di prodotti audiovisivi, come webseries e programmi televisivi educativi, ad alto valore formativo, lo studente può esplorare ulteriori contenuti interattivi, selezionando le parole chiave fornite nel racconto.

Grazie alla grande varietà di storie da creare, recitare o semplicemente guardare, l'approccio Education Movie può adattarsi alla maggior parte delle discipline e ad una grande varietà di argomenti.

Descrizione Contenuto

L'applicazione di Movie Education si è basata sull'integrazione dei laboratori di narrazione all'interno dei percorsi formativi, coinvolgendo i discenti in attività pratiche volte a rielaborare le conoscenze e le abilità acquisite e a "recitare" situazioni tipiche dei contesti lavorativi dei profili professionali dei corsi al completamento.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



 Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

L'educazione al cinema nell'IFP



Assunzione pedagogiche di base

Gli elementi cardine della Movie Education, ovvero la centralità del discente, da un lato, e il ruolo chiave dell'audiovisivo, dall'altro, trovano i loro fondamenti rispettivamente in alcune importanti teorie dell'apprendimento e in diverse conferme empiriche su l'uso degli audiovisivi nelle metodologie didattiche.

Sotto il primo profilo, in particolare:

- **il modello costruttivista**, secondo il quale: “1. La conoscenza non è ricevuta passivamente ma attivamente costruita dal soggetto conoscente; e (2) la funzione della cognizione è adattiva e serve l'organizzazione del mondo esperienziale, non la scoperta della realtà ontologica” (Glaserfeld E. von, 1989). L'apprendimento, quindi, non è concepito come un atto di trasmissione di conoscenze dall'educatore al discente, ma piuttosto come un processo attivo di acquisizione dei principi e delle strategie più adatte al raggiungimento dei propri obiettivi (Bozzo L., 2012).
- **la variante costruzionista di Papert**, alla base della quale non c'è solo l'idea di un "uomo costruttore di conoscenza", ma anche l'assunto che la costruzione della conoscenza è molto più significativa in un contesto in cui il discente è impegnato nella creazione di qualcosa di concreto e condivisibile. Secondo questo modello, in sostanza “l'apprendimento è particolarmente efficace quando è inserito in un'attività che il discente sperimenta come costruzione di un prodotto significativo” (Papert S., 1986); un prodotto che, nella metodologia Movie Education, si concretizza nel coinvolgimento attivo dei discenti nell'attività di sceneggiatura, nella messa in scena e nella creazione di cortometraggi incentrati su comportamenti e situazioni tipiche dei contesti lavorativi in cui operano i profili professionali conseguiti al termine dei percorsi formativi cui hanno preso parte.
- **L'apprendimento esperienziale di Kolb** che consente ai discenti di "osservare atteggiamenti, sviluppare abilità, acquisire e modificare atteggiamenti", mettendolo in condizione di "fare una riflessione critica su presupposti, idee, prospettive, valori, atteggiamenti, comportamenti, conoscenze e abilità", sottolineando il valore dell'esperienza diretta per un apprendimento efficace (De Girolamo MV, 2020).

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

L'educazione al cinema nell'IFP



Tecnologie adottate

La metodologia può essere implementata anche se non sono disponibili attrezzature professionali. I telefoni di ultima generazione, infatti, consentono riprese in 4K o 6K.

Può anche essere molto utile avere un treppiede per ottenere una fotocamera stabile che può essere spostata, ruotata e sollevata o abbassata in molte angolazioni diverse e una buona illuminazione. Una delle principali differenze tra i film amatoriali e quelli professionali è la qualità dell'illuminazione. Tre o quattro faretto acquistati nei negozi di bricolage possono essere sufficienti per creare una luce forte e uniforme per il tuo film. Al seguente link, puoi trovare alcuni suggerimenti:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:White_Tower_of_The_ssaloniki_\(2007-06-15\).jpg#mw-jump-to-license](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:White_Tower_of_The_ssaloniki_(2007-06-15).jpg#mw-jump-to-license)

Di seguito un elenco di strumenti utili per la realizzazione di un prodotto audiovisivo dalla fase di sceneggiatura al montaggio delle scene. Quando scarichi musica o immagini/video da Internet, si prega di essere consapevoli delle violazioni del copyright. Ricorda che se stai usando una licenza creative commons (<https://creativecommons.org/>) includere un riferimento nei titoli di coda.

SVILUPPO STORYBOARD

- <https://www.storyboardthat.com/it/storyboard-creatore>
- https://www.canva.com/it_it/creare/storyboard/
- <https://theplot.io>

PRODUZIONE VIDEO

- Creative Commons su YouTube
- Studio YouTube (studio.youtube.com)
- Epidemicsound (epidemicsound.com)
- Freesound (freesound.org)

IMMAGINI

- Unsplash (unsplash.com)
- piXa bay (pixabay.com/)
- Wikimedia (commons.wikimedia.org/)
- Freepik (freepik.com/)
- Pexels (pexels.com/)

MODIFICA

- Apple Clips
- Android -You cut videoeditor
- Blender (www.blender.org)
- Video suite (movavi.com/)
- Headliner (<https://www.headliner.app/>)

VOCE FUORICAMPO

- Audacity: audacityteam.org/

SOTTOTITOLI

- Subtitle Edit (subtitle-edit.it.uptodown.com/windows)

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

L'educazione al cinema nell'IFP



Conclusioni

Grazie alla grande varietà di storie da creare, recitare o semplicemente guardare, l'approccio di Movie Education può adattarsi alla maggior parte delle discipline e ad una grande varietà di argomenti.

Gli studenti impegnati in un'esperienza di Movie Education acquisiranno hard skills fondamentali: comprensione e conoscenza più approfondite dei contenuti, conservazione dell'apprendimento, produzione e trasmissione della conoscenza. Gli studenti acquisiranno anche competenze trasversali: sviluppo della creatività individuale, lavoro di squadra, problem solving, gestione del tempo e capacità di relazione emotiva.

Riferimenti

Laboratori di cortometraggi:

- mettere in scena le nozioni teoriche apprese, qualunque sia il loro ambito disciplinare (economico, finanziario, marketing e comunicazione, valorizzazione del territorio, digital e soft skills, ecc.), attraverso la loro diretta partecipazione alla stesura di una sceneggiatura per la produzione di un video, per facilitare poi l'acquisizione di know-how ad altri beneficiari.
- acquisire e sperimentare tecniche sia di montaggio video che di recitazione, mettendo in pratica i comportamenti relativi alle tematiche trattate, attraverso l'interpretazione di ruoli specifici di profili professionali

Guarda alcuni esempi dell'adozione della metodologia di educazione cinematografica qui:

<https://conform.it/short-movie-laboratory/>

Scopri di più sull'educazione al cinema qu: <https://conform.it/movie-education/>

Alcuni strumenti che potrebbero essere utili:

- **NARRATIVA** bit.ly/DH-Storytelling
Video pillola formativa sviluppata nell'ambito del progetto Erasmus+ Digital Humanist, codice, 2018-1-IT02-KA203-048291, che tocca il tema del Digital Storytelling.
- **CREAZIONE STORYBOARD** <https://www.storyboardthat.com/it/storyboard-creatore>

Lo storyboard è una semplice piattaforma di authoring drag-and-drop che offre una versione gratuita e una versione in abbonamento premium con molte funzioni. Storyboard Creator consente alle persone di tutti i livelli di abilità di creare immagini straordinarie per insegnare, imparare e comunicare.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



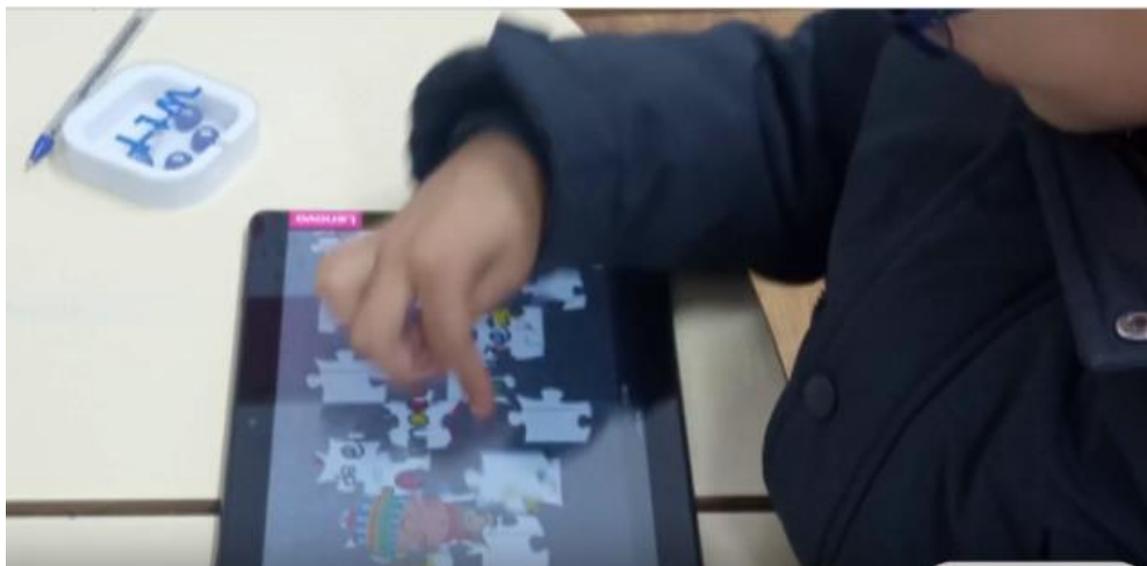
MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Mondo Didattico per la Pedagogia dell'Infanzia



[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Presentazione Caso Studio

Questo caso di studio fornisce preziose informazioni su come lavorare con gli studenti delle scuole primarie sulle loro emozioni in classe. Troverai un caso di studio e buone pratiche che ti aiuteranno a sviluppare abilità di apprendimento essenziali come il pensiero critico e creativo, le relazioni interpersonali e lo sviluppo personale.

Attraverso questi strumenti digitali, si lavora sulle abilità emotive degli studenti, mentre acquisiscono abilità essenziali da queste diverse discipline, durante una lezione di 90 minuti:

- portoghese
 - Raccogliere esperienze e conoscenze durante il processo di costruzione di testi significativi;
 - Sottolineare le idee principali di un testo;
 - Identificare l'argomento principale di un testo;
 - Alfabetizzazione letteraria: ascolto di testi letterari per esprimere reazioni alla lettura in modo creativo.
- Matematica
 - Analizzare e interpretare le statistiche presentate in modi diversi.
- Cittadinanza
 - Utilizzare la tecnologia digitale per risolvere problemi che coinvolgono la salute emotiva del bambino.
- TIC
 - Esprimersi come cittadini digitali consapevoli del proprio comportamento idoneo all'uso delle tecnologie digitali;
 - Cooperare con i compagni di classe utilizzando strumenti digitali per creare un prodotto digitale globale (un testo, un video, una presentazione, tra gli altri);
 - Identificare e risolvere semplici problemi con l'ausilio di strumenti digitali.



Mondo Didattico per la Pedagogia dell'Infanzia



Obiettivi

- Lavorare sulle emozioni in classe con gli studenti della scuola primaria 4a elementare - 9 anni.
- Lavorare sul benessere e l'adattamento a un nuovo spazio di apprendimento.
- Sviluppare capacità di lavoro collaborativo, utilizzando le tecnologie digitali.
- Sviluppare competenze digitali.



Presupposti pedagogici di base

Un modo per utilizzare gli strumenti digitali per risolvere i problemi emotivi dei bambini è attraverso l'educazione alla cittadinanza. Ciò comporta l'utilizzo di mezzi digitali per affrontare i problemi emotivi che i bambini potrebbero dover affrontare. L'attuazione dell'attività richiede una preparazione preliminare.

È previsto che gli studenti abbiano già determinate abilità, visto che sono già all'ultimo anno della scuola primaria, ma uno degli obiettivi concreti è che siano in grado di migliorare:

- Lingua e testi
- Informazione e comunicazione
- Pensiero critico e pensiero creativo
- Relazioni interpersonali
- Sviluppo personale e autonomia
- Benessere, salute e ambiente

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Mondo Didattico per la Pedagogia dell'Infanzia

Descrizione del contenuto

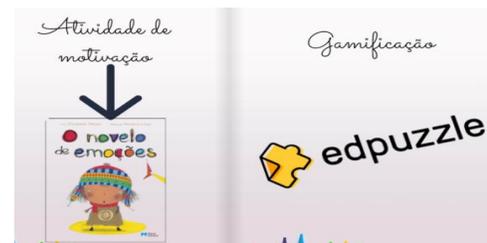
I vantaggi di iniziare un'attività con un'attività preliminare sono ampiamente riconosciuti. L'attività consiste nel risolvere un enigma che rivela la copertina del libro "O novelo das emoções" - un libro di alfabetizzazione letteraria. Inoltre, Edpuzzle e Google Forms vengono utilizzati per coinvolgere gli studenti nell'alfabetizzazione letteraria e valutare il loro coinvolgimento e il gradimento dei compiti.

Esiste un'attività che include l'uso di Edpuzzle e Google Forms per coinvolgere gli studenti nell'alfabetizzazione letteraria e valutare il loro coinvolgimento e il gradimento dei compiti.

Tecnologie adottate

Queste risorse e spazi possono essere utilizzati per coinvolgere gli studenti in attività di alfabetizzazione letteraria e valutare il loro coinvolgimento e il gradimento dei compiti. Un elenco di risorse e spazi utilizzati per attuare le strategie include:

- Classe Gmail,
- Jigsawplanet (una piattaforma di puzzle online),
- Edpuzzle (uno strumento di ludicizzazione/quiz),
- Excel (per i risultati del quiz),
- Moduli Google (per l'autovalutazione degli alunni),
- Kit digitali (computer, cuffie, internet, tablet per la scuola e una lavagna interattiva).



Mondo Didattico per la Pedagogia dell'Infanzia

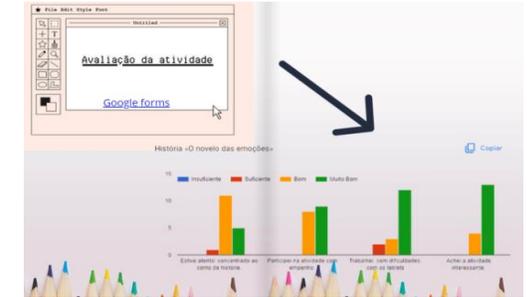
Passaggi da seguire per l'implementazione

- 1. Attività preliminari** - Studenti Risolvi il puzzle (jigsawplanet) che rivela la copertina del libro «O novelo das emoções» - un libro di alfabetizzazione letteraria.
- 2. Compito su Edpuzzle (ludicizzazione/quiz)**- Mentre guardano il video e l'audiolibro in portoghese, gli studenti rispondono alle domande che appaiono e ottengono un feedback immediato.
- 3. I moduli di Google** vengono utilizzati per valutare il loro coinvolgimento e il gradimento delle attività.
- 4. I risultati del quiz** sono presentati su un foglio excel così come la barra grafica con i dati di autovalutazione dei form di google. Questi vengono analizzati oralmente dagli alunni.

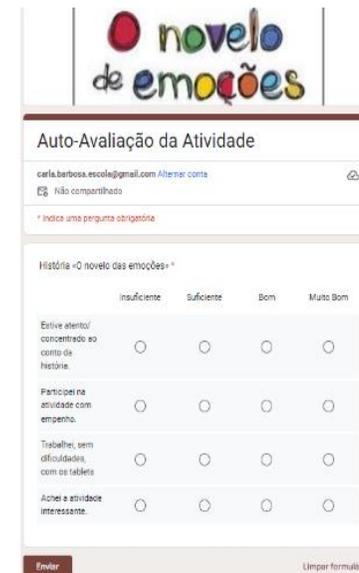
Attività di riscaldamento



Attività di verifica utilizzando Google Forms



Escape Room



Google Forms (self-assessment dei bambini)



Padlet



Mondo Didattico per la Pedagogia dell'Infanzia



Conclusioni

La valutazione in questo scenario di apprendimento è formativa.

Con il digitale, l'intero processo è diventato più facile per l'insegnante, perché la maggior parte degli strumenti sono raccolti nel computer, evitando così l'uso di risorse multiple come libri, quiz su carta, inserimento manuale di dati, tra gli altri.

Dal punto di vista degli studenti, l'uso del digitale facilita la motivazione e l'impegno dovuto alla familiarizzazione con le tecnologie, in particolare il computer/tablet. Inoltre, consente lo svolgimento di compiti e la produzione di materiali complessi che altrimenti sarebbero troppo costosi per la scuola e che richiederebbero anche troppo tempo.

Riferimenti

- https://app.bookcreator.com/read/library/-NDU9f6_yDCqrsIJe5zv/JJMZ6m6HSwYIIMDvhsHuhdw50wp1/tMqk_bHTRPG-ii2nTnHN0g/eHOxHm3ISL6vKr-XKUIPyg
- https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScn_YoPntsrIlg6v2Q3kM3DVe4YkOksCEZ-IXNh_VrJ2fOniUQ/viewform
- https://www.powtoon.com/online-presentation/f2V6WWSHLod/?utm_medium=social-share&utm_campaign=studio+share&utm_source=copy+link&utm_content=f2V6WWSHLod&utm_po=43915002&mode=movie
- <https://b.socrative.com/student/#name>
- <https://view.genial.ly/637527f9fa4bde0018bda34c/interactive-content-natal-escape-room>
- <https://padlet.com/silviamorais1978/as-plantas-qb8j1yq22y4l7bd2>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



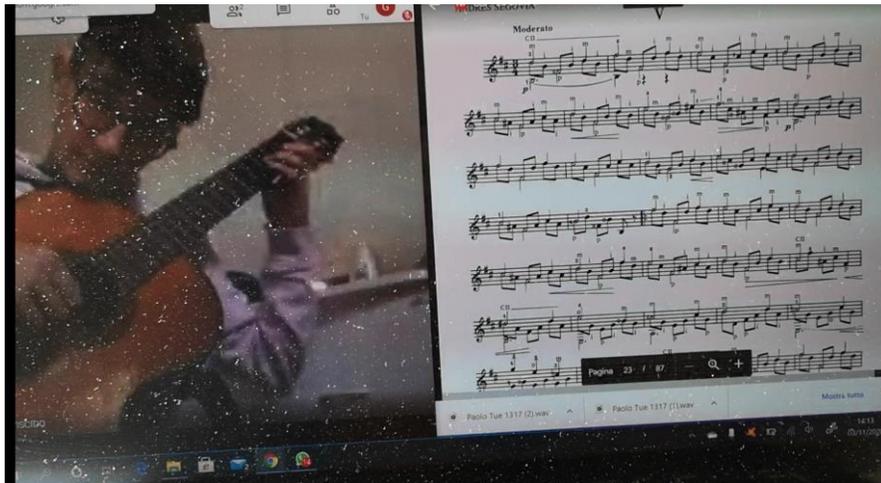
Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Come insegnare uno strumento musicale online



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

Come insegnare uno strumento musicale online

Presentazione Caso Studio

La pandemia e la quarantena hanno determinato un repentino cambiamento delle nostre abitudini nel mondo della educazione, compresa quella musicale.

I nostri Studenti di musica si sono confrontati con la formazione online (e-learning o formazione a distanza) rendendosi conto di quanto sia difficile mantenere una qualità di trasmissione accettabile e soprattutto stabile, sia che si tratti di una semplice comunicazione vocale o di un più complesso streaming multidirezionale di parti musicali eseguite in tempo reale da più strumenti. Considerando l'esperienza maturata durante la pandemia, esaminiamo insieme come svolgere al meglio una lezione di strumento online.



Come insegnare uno strumento musicale online



Presupposti pedagogici di base

Sarebbe bello avere una postazione fissa in modo che tutti gli accessori rimangano installati evitando ogni volta montaggi e smontaggi con conseguente perdita di tempo.

È importante essere il più visibili possibile all'insegnante, ovviamente tenendo conto dello strumento che stiamo suonando. Per ottenere una ripresa da più angolazioni è necessario avere la possibilità di spostare una webcam esterna, possibilmente posizionata su un piedistallo, e non utilizzare quella fissa del computer, in modo da aiutare l'insegnante ad avere una buona visione dei dettagli, una doppia webcam sarebbe l'ideale, si consiglia HD o definizione superiore.

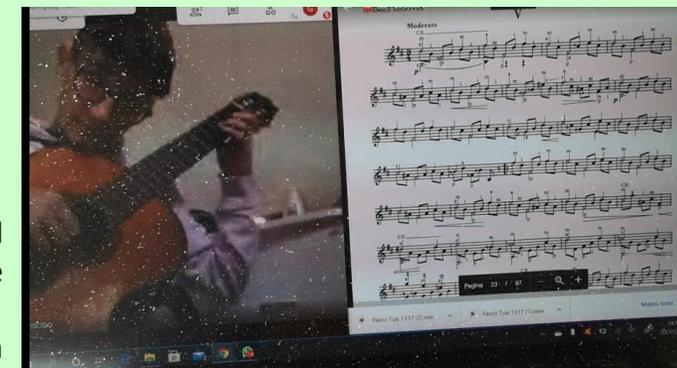
Una funzione molto utile è lo "schermo diviso" in modo che in una metà dello schermo si possa vedere lo studente e nell'altra la partitura.

Descrizione del contenuto

Dopo le prime lezioni che trascorrevano gran parte del tempo in dialoghi insegnante-studente del tipo: "Mi senti? Mi vedi? Si sente bene la chitarra? Ripeto non ho sentito"... , ci siamo resi conto che per avere una qualità audio-video adeguata occorreva disporre degli strumenti adeguati.

La maggior parte delle piattaforme utilizzate come Skype, Zoom, Meet, sono nate per l'utilizzo della videoconferenza vocale e non sono adatte alla trasmissione del suono prodotto da strumenti musicali, né sono adatte alla fruizione simultanea docente-discente.

È imperativo che le voci o i suoni non si sovrappongono l'un l'altro, quindi è indispensabile trovare fin dall'inizio delle regole per evitarlo e trovare un luogo in cui concentrarci per evitarne altri rumori di sturbareingla lezione, come evitare di sedersi su una sedia che cigola, ecc.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Come insegnare uno strumento musicale online

Tecnologie adottate

Le risorse e le piattaforme online, una buona connessione, alcune regole di base e, naturalmente, gli strumenti musicali sono essenziali.

Per quanto riguarda il tipo di connessione è preferibile la Fibra, ma potrebbe andare bene anche una buona ADSL.

Il Microfono svolge un ruolo importante nella qualità del suono in una lezione di strumento musicale, quelli incorporati negli smartphone e nei computer essendo stati concepiti per un uso del parlato, risultano essere poco idonei. Il fatto che comprimono il suono, azzerano ogni possibilità di sfumatura dinamica e timbro. Una soluzione è quella di utilizzare un microfono a condensatore, preferibilmente a diaframma largo, in grado di catturare il miglior segnale audio in termini di dinamica e risposta in frequenza offrendo un'esperienza di ascolto più chiara e comprensibile, sia della voce che dello strumento. Se non si dispone di un'interfaccia audio la scelta potrebbe essere un microfono con uscita USB altrimenti con l'utilizzo di un'interfaccia audio dovremmo utilizzare un microfono con un cavo XLR.

Dotare il nostro dispositivo di un'interfaccia audio consente una maggiore flessibilità nelle connessioni di ingresso e uscita audio, dandoci la possibilità di gestire più microfoni e indirizzare il suono alla piattaforma che stiamo utilizzando con una qualità molto superiore nella lezione sincrona. Nella lezione asincrona, la possibilità di registrare attraverso questi dispositivi un brano di ottima qualità, consente all'insegnante di ascoltare successivamente un brano il più fedele possibile all'esecuzione dal vivo, facilitando l'analisi del brano per i necessari consigli da dare allo studente sul proseguimento degli studi.



<https://www.youtube.com/watch?v=QiDuvtRa3nI>

Come insegnare uno strumento musicale online



Tecnologie Adottate

li altoparlanti audio fanno la differenza per un ascolto di qualità. Le cuffie sono consigliate nella lezione di strumento online, con le dovute precauzioni per non danneggiare l'udito, infatti le cuffie ci isolano dai rumori esterni e ci fanno sentire molto chiaramente la lezione e la registrazione. Attraverso le cuffie durante la registrazione possiamo ascoltare un metronomo o una base, senza che quest'ultima possa essere registrata dal microfono in camera, questo è molto utile se dobbiamo registrare una parte di un brano musicale d'insieme dove è necessario affinché tutti suonassero allo stesso tempo e poi assemblare il tutto tramite un software dedicato. Questa pratica è stata molto utilizzata durante la pandemia.

Per la condivisione dei materiali è molto utile l'utilizzo di Classroom o app simili.

I brani assegnati possono essere condivisi su una cartella Drive, lo stesso studente dopo aver registrato il brano può allegarlo nella lezione assegnata con possibilità da parte del docente di dare un voto e/o inserire giudizi e commenti sul brano.



<https://www.youtube.com/watch?v=JaDg8frQBog>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

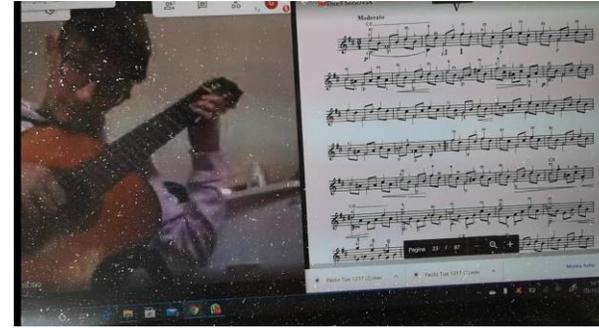
Come insegnare uno strumento musicale online

Conclusioni

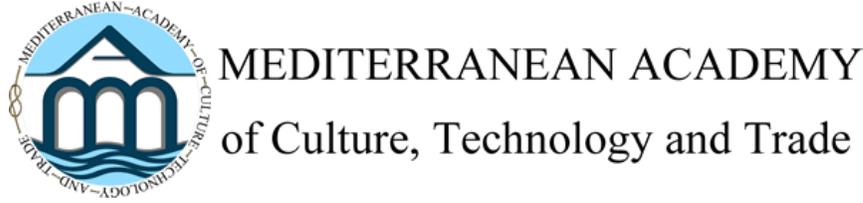
Durante il periodo della pandemia, il palco è stato sostituito da piattaforme come Stream Yard, che con una gestione registica intuitiva ha permesso di trasmettere in diretta sui social network come Facebook, le performance di YouTube degli studenti eseguite dalle proprie abitazioni con relatori ospiti dislocati in varie parti del mondo, come Siamo sull'Onda Sul Web del Polo dei Licei Musicali e Coreutici della Campania:

Siamo sull'Onda sul Web – Spot

Mi auguro che queste competenze acquisite negli anni da insegnanti, alunni, genitori... non vadano perdute e lavoreremo sempre per risultati migliori.



GAME: Gameful Assessment in Michigan Education



Financial Lab

Managing money can be hard, but it doesn't have to be! Learn about built-in biases that often keep us from making smart decisions, and practice overcoming them by taking care of your pet through three fun and challenging mini-games.

[ABOUT THIS LAB](#) [PLAY GAME](#) [EDUCATOR GUIDE](#)



Badges		Shared Badges
Earned	Description	
<p>Bug Catcher</p>	<p>December 23rd, 2014 - 6:27am</p> <p>Awarded for finding and informing your GSI of a GradeCraft bug.</p>	<p>Introduction</p> <p>GradeCraft</p>
<p>Game Critic</p>	<p>Awarded for particularly thoughtful blog posts, posters, or individual papers. improve</p>	

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by the European Union

GAME: Gameful Assessment in Michigan Education

Case Presentation

L'Università del Michigan ha implementato questo approccio all'apprendimento in diversi corsi, con l'obiettivo di creare un ambiente che motiva e stimola gli studenti, promuovendo la loro partecipazione attiva.

L'Università fornisce lezioni con formazione e orientamento su come ridisegnare la struttura della formazione, rendendola più coinvolgente, utilizzando elementi del game design. **Poiché questo approccio di apprendimento si è rivelato così efficace, MACTT ha deciso di incorporarlo nella sua offerta.**

L'obiettivo principale di GAME è integrare la progettazione e lo sviluppo di giochi digitali nel curriculum, per coinvolgere e motivare gli studenti.



<https://www.youtube.com/watch?v=kxb3wVwmYyc>

Con questo approccio, gli istruttori progettano corsi e formazione che assomigliano a strutture di gioco.

Questo approccio si basa sulla teoria dell'autodeterminazione (Ryan & Deci) che afferma che è importante che le persone si sentano motivate in classe. Per fare ciò, le persone devono:

- essere in grado di fare scelte significative su ciò che stanno facendo (autonomia),
- essere messo alla prova da un compito ma sentire di poter avere successo (competenza), e
- sentirsi connessi a coloro che li circondano (appartenenza).

GAME: Gameful Assessment in Michigan Education



Presupposti pedagogici di base

Questo approccio si basa su 5 principi fondamentali:

- 1. Punteggi, livelli e risultati:** i risultati degli studenti vengono registrati utilizzando i sistemi di punti e i livelli. Vengono utilizzati al posto dei voti e gli studenti guadagnano punti esperienza man mano che completano compiti, partecipano a discussioni o raggiungono un obiettivo di apprendimento specifico. I livelli sono usati per indicare il livello di progresso dello studente. Agli istruttori viene chiesto di iniziare gli studenti da zero e raggiungere un punteggio obiettivo, invece di iniziare con 100 e poi perdere punti.
- 2. Scelte significative:** gli studenti possono avere diverse opzioni per selezionare valutazioni, progetti per esplorare diversi argomenti di interesse o possono scegliere modi diversi per completare un compito. Questo mira a responsabilizzare gli studenti e aumentare il loro senso di autonomia e impegno.
- 3. Feedback e riflessione:** gli studenti ricevono feedback sui loro progressi, guida e supporto lungo il loro percorso di apprendimento. Questo aiuta gli studenti a imparare dai propri errori e a migliorare.
- 4. Consentire agli studenti di fallire:** i corsi devono essere pianificati per consentire agli studenti di sperimentare, fallire e riprovare finché non ci riescono. Ciò è consentito in quanto, se lo studente fallisce in un compito, può svolgerne un altro.
- 5. Trasparenza:** i compiti sono definiti all'inizio del trimestre, non viene utilizzata alcuna curva di valutazione e viene utilizzata una valutazione chiara, per consentire agli studenti di sapere esattamente quando raggiungono il loro obiettivo e quando falliscono.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



 Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

GAME: Gameful Assessment in Michigan Education

Descrizione del contenuto

L'Università ha fornito linee guida gratuite ai docenti su come implementare la pedagogia del gioco nella loro formazione.

Di seguito sono riportati i passaggi suggeriti:

1. Definizione degli obiettivi di apprendimento

Questa fase è fondamentale, poiché farlo dall'inizio consentirà al docente di stabilire chiaramente gli obiettivi da raggiungere.

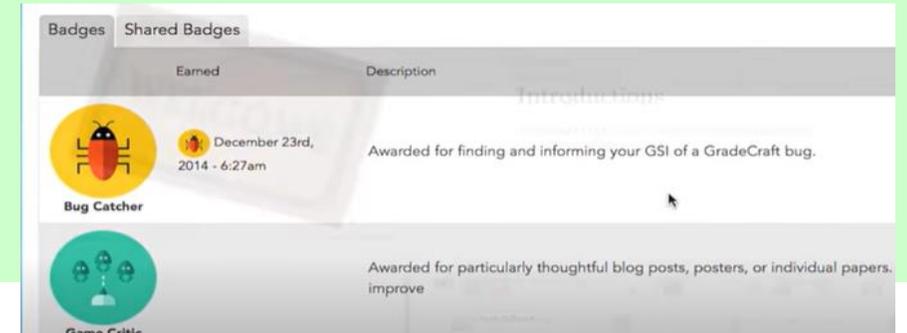
<https://www.youtube.com/watch?v=AZPDqbSmtzs>

2. Decisione del metodo dell'autonomia

Si suggerisce agli istruttori di introdurre autonomia nel corso. Può essere introdotto attraverso invii, selezione di incarichi o collaborazione.

3. Impostare percorsi e badge

La creazione di uno sblocco schema e l'aggiunta di badge rendono l'esperienza di apprendimento più avventurosa.



GAME: Gameful Assessment in Michigan Education



Descrizione del contenuto

4. Scelta dell'approccio valutativo

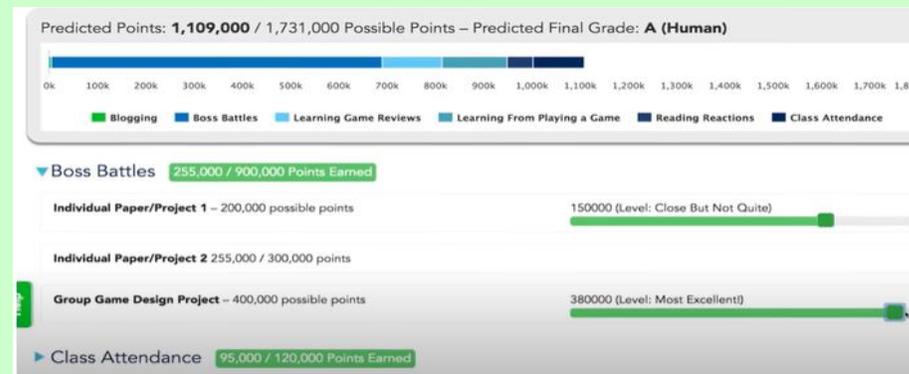
Gli istruttori sono guidati attraverso l'uso di diversi approcci per valutare gli studenti, come l'uso di rubriche, possibilità di ripresentarsi, permettendo le scelte e l'autovalutazione degli studenti.

5. Tipo di verifica

Una volta definito l'approccio, è il momento di scegliere il tipo di valutazione. Gli istruttori devono essere sicuri che i titoli dei tipi di compito siano corretti in modo che gli studenti abbiano una chiara comprensione di cosa aspettarsi.

5. Creazione di incarichi e valutazioni

In questa fase, il docente deve creare i compiti individuali, implementando l'approccio di valutazione scelto. Istruzioni per ogni compito devono essere create per consentire agli studenti di prendere decisioni chiare su quali compiti svolgere.



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

GAME: Gameful Assessment in Michigan Education



Descrizione del contenuto

7. Set di livelli di rendimento e scala di valutazione

In questa fase, l'istruttore deve stabilire i punti che gli studenti devono raggiungere per vari livelli di rendimento. L'istruttore può scegliere qualsiasi scala, invece del classico sistema di valutazione.; è importante che il sistema dei livelli permetta agli studenti di vedersi fare progressi.

Grade	Level	Points	Grade	Points	Grade	Level	Points
A+	PS4/Xbox One	1,225,000	A	125,000	A		93
A	Nintendo Wii	1,000,000	A-	110,000	A-		90
A-	Playstation 3	925,000	B+	100,000	B+		87
B+	Nintendo DS	825,000	B	90,000	B		83
B	Nintendo GameCube	725,000	B-	80,000	B-		80
B-	Microsoft Xbox	625,000	C+	70,000	C+		77
C+	GameBoy Advance	550,000	C	65,000	C		73
C	PlayStation 2	475,000	C-	60,000	C-	You passed the class!	70
C-	Sega Dreamcast	400,000	D+	55,000	D+		67
D+	Nintendo 64	350,000	D	50,000	D		63
D	Sony PlayStation	300,000	D-	45,000	D-		60
D-	Sega Saturn	250,000	F	0		Getting closer to a letter	51
F	Super NES	225,000				Hailway to 100 (or so)	41
	Neo Geo	200,000				Steady progress	31
	Game Boy	150,000				A third of the points are yours	21
	NES	125,000				Keep going	11
	Atari 520	100,000				Good start	0
	Mattel Intellivision	75,000					
	Coleco Telstar	50,000					
	Magnavox Odyssey	10,000					
	Baer's Brown Box	0					

8. Assegnazione punti

Si suggerisce agli istruttori di assegnare i punti dopo la creazione di tutti i compiti, poiché in questa fase hanno il quadro completo dell'intero corso. Ciò consentirà loro di distribuire meglio i punti.

Quando si assegnano i punti, l'istruttore deve considerare che l'assegnazione è un lavoro formativo o sommativo, la frequenza con cui si verifica l'assegnazione e controlla la somma totale dei punti.

9. Revisione e lancio

La fase di revisione è fondamentale per verificare se i compiti sono collegati agli obiettivi di apprendimento, come sono distribuiti i compiti, se gli studenti hanno il controllo sul proprio lavoro. Quando il corso viene lanciato, si consiglia vivamente di raccogliere i feedback degli studenti.

10. Iterazione

Al termine del corso, i docenti possono apportare eventuali modifiche, tenendo conto anche dei feedback raccolti dagli studenti.

- Astronomy 106: Aliens: <https://www.gamefulpedagogy.com/wp-content/uploads/2018/05/ASTRO106-W2015.pdf>
- Linguistics 370: Language and Discrimination: <https://www.gamefulpedagogy.com/wp-content/uploads/2018/05/LING370-370-Syllabus-W16.pdf>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

GAME: Gameful Assessment in Michigan Education

Tecnologie adottate

Per la creazione materiale

- PDF
- Power Point
- Google drive
- Quizizz - <https://quizizz.com/>
- NOVA Interactive Labs - <https://www.pbs.org/wgbh/nova/labs/>

Materiale extra utile:

- <https://www.gamefulpedagogy.com/getting-started-with-gameful-course-design/>

Esempi di attività:



GAME: Gameful Assessment in Michigan Education



Conclusioni

- Sono stati raccolti feedback e valutazioni da parte degli studenti che hanno utilizzato la pedagogia ludica descritta.
- Oltre un quarto (28%) dei docenti intervistati ha sentito parlare di GradeCraft sull'apprendimento ludico come approccio didattico
- Di quel 28%, circa il 10% ha utilizzato GradeCraft o un approccio di apprendimento basato sul gioco
- Quasi il 90% di coloro che hanno utilizzato GradeCraft o l'apprendimento ludico ha espresso un'opinione positiva (54%) o neutrale (33%) sulla propria esperienza
- Circa il 15% degli studenti intervistati ha sentito parlare di GradeCraft sull'apprendimento ludico come approccio didattico
- Di quel 15%, circa il 63% era in una classe che utilizzava GradeCraft o un approccio di apprendimento ludico
- Quasi il 90% di coloro che erano in una classe che utilizzava GradeCraft o l'apprendimento ludico aveva un'opinione positiva (52%) o neutrale (33%) sulla propria esperienza.
- Commenti degli studenti sull'apprendimento ludico:
 - *"Mi ha davvero tenuto impegnato nel mio lavoro; essere in grado di vedere dove mi trovavo in un dato momento ha reso l'intera esperienza più trasparente e mi ha aiutato a tenere d'occhio il mio voto."*
 - *"Non ho mai imparato di più in un ambiente più privo di stress."*

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Sviluppare le competenze per la vita in un ambiente scolastico



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Sviluppare le competenze per la vita in un ambiente scolastico



Presentazione Caso Studio

Introducendo una serie di attività diverse e incoraggiando gli studenti a parteciparvi, la Warsaw Montessori High School consente agli adolescenti di acquisire, praticare e sviluppare ulteriormente abilità universali che li aiuteranno a diventare membri preziosi della società in futuro.

Il progetto è stato guidato dai seguenti obiettivi, in linea con la filosofia educativa Montessori:

- rispondere al bisogno di studenti e genitori di un'istruzione che vada oltre il successo scolastico, offrendo agli adolescenti l'opportunità di sviluppare competenze nel mondo reale imparando dall'esperienza;
- provvedere ai bisogni specifici degli adolescenti nel passaggio all'età adulta, quando cercano di inserirsi nella società e di affiancarsi agli adulti;
- preparare gli studenti a una partecipazione significativa ea un contributo alla società;
- costruire una comunità in cui gli adolescenti si sentano apprezzati e apprendano che tutti contano.

Descrizione

La Warsaw Montessori High School (WMHS) è un istituto di istruzione privato che offre istruzione secondaria di alto livello, incluso il programma di diploma di maturità internazionale (IB), basato sui principi dell'educazione Montessori. Oltre a concentrarsi sul successo accademico, il programma IB mira a sviluppare una serie di capacità umane, come essere un ricercatore, un pensatore e un comunicatore e agire in modo premuroso. L'educazione Montessori, a sua volta, pone l'accento sull'indipendenza e l'iniziativa degli studenti, sull'apprendimento pratico e sulle abilità del mondo reale che costituiscono una base per una vita e una carriera professionale significative e di successo. WMHS ha introdotto una serie di attività che offrono ai suoi studenti l'opportunità di acquisire, praticare e sviluppare ulteriormente abilità e competenze.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Sviluppare le competenze per la vita in un ambiente scolastico



Presupposti pedagogici di base

Secondo la dott.ssa Maria Montessori, l'adolescenza non è solo una fase di transizione della vita in cui il giovane evolve dall'infanzia all'età adulta e che costituisce una transizione per vivere in una società. Ancora più importante, è uno stadio che stabilisce le capacità fondamentali dell'adulto. Gli adolescenti sono coinvolti in un'enorme crescita fisica, cognitiva, emotiva e spirituale, che è guidata dall'espressione di sé, dalla fiducia, dall'impegno e da nuovi modi di pensare.

L'educazione Montessori è l'educazione di tutta la persona. Pone l'accento sull'indipendenza, l'iniziativa, l'apprendimento dall'esperienza e le abilità pratiche degli studenti necessarie nel mondo reale. Idealmente, l'apprendimento avviene in una piccola comunità, dove gli studenti hanno l'opportunità di impegnarsi in un lavoro mirato, sia intellettuale che manuale. L'aula Montessori per l'adolescenza rappresenta la società, nella quale stanno crescendo e alla quale contribuiranno.

Tecnologie adottate

- Messenger
- Discord
- PowerPoint
- Canva
- Google Slides
- Prezi
- Paint
- Scribus



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



 Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

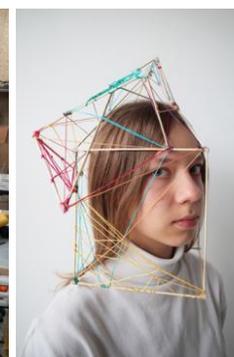
Sviluppare le competenze per la vita in un ambiente scolastico



Descrizione del contenuto

CAS è un programma obbligatorio per tutti gli studenti WMHS, in base al quale sviluppano la loro creatività, apprendono l'importanza di uno stile di vita attivo e servono la loro comunità (Creatività, Azione, Servizio). Per gli studenti pre-IB (anni 1 e 2) questo viene fatto all'interno della scuola grazie a lezioni di arte, teatro e scrittura creativa, laboratori di falegnameria, lezioni settimanali di nuoto e altre attività sportive, oltre a svolgere compiti nella cucina della scuola e partecipare agli eventi di beneficenza.

Gli studenti IB (anni 3 e 4) fanno CAS al di fuori della scuola e documentano il loro coinvolgimento individualmente. CAS sviluppa in particolare empatia e coinvolgimento, promuove il volontariato, favorisce la creatività e uno stile di vita equilibrato.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Sviluppare le competenze per la vita in un ambiente scolastico



Descrizione del contenuto

Il **Consiglio degli studenti** è composto da rappresentanti degli studenti che dedicano tempo ed energie a migliorare la scuola. Le loro iniziative includono l'apertura di un'aula studio, la creazione di un sistema di tutoring online in cui gli studenti si aiutano a vicenda, la nomina di un portavoce per i diritti degli studenti e l'organizzazione di numerose azioni di beneficenza.

Il Consiglio degli studenti ha anche contribuito a stabilire il codice di abbigliamento della scuola e ha sostenuto attivamente l'organizzazione di eventi scolastici e giornate porte aperte. La partecipazione al Consiglio degli studenti consente ai nostri studenti di assumersi la responsabilità della loro esperienza educativa, promuove l'iniziativa, incoraggia la cooperazione, rafforza le loro capacità comunicative e sviluppa le loro capacità di problem solving.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Sviluppare le competenze per la vita in un ambiente scolastico

Descrizione del contenuto

Progetto Gruppo 4 È un club sperimentale che sviluppa competenze nelle materie STEM. Introduce inoltre gli studenti all'idea che la scienza è un'attività di gruppo svolta in team. Il principio alla base è quello di applicare una metodologia scientifica, compresa la ricerca e gli esperimenti, al fine di studiare un problema di ricerca e presentare i risultati. Quest'anno gli studenti del WMHS hanno scelto di concentrarsi su diversi aspetti della biodiversità. La partecipazione a Group Project aiuta ad acquisire competenze di base di gestione del progetto, favorisce il pensiero critico, il lavoro di squadra e le capacità comunicative.



Sviluppare le competenze per la vita in un ambiente scolastico



Descrizione del contenuto

Forum interdisciplinare è un progetto umanistico annuale in cui gruppi di studenti lavorano insieme per rispondere a una domanda di ricerca organizzata attorno a un tema specifico, come ad esempio “Confini, confini e limiti” di quest'anno. I risultati del loro lavoro vengono presentati durante un evento speciale dedicato al progetto. Il Forum interdisciplinare promuove lo sviluppo personale, sviluppa capacità di pensiero analitico e critico, favorisce il lavoro di squadra e rafforza le capacità comunicative.

Circolo giornalistico raggruppa gli studenti che lavorano in modo indipendente per creare una newsletter scolastica trimestrale. Ciò comporta la scrittura e la modifica dei loro articoli, la progettazione del layout e la pubblicazione del loro lavoro. Il Journalism Club sviluppa i talenti individuali, fornisce esperienza di apprendimento pratico, sviluppa competenze linguistiche e TIC, rafforza le capacità di comunicazione e di problem solving e promuove il lavoro di squadra.

Gli incontri quotidiani della comunità hanno lo scopo di aiutare a costruire il senso di comunità. Ogni studente ha l'opportunità di contribuire all'incontro condividendo le proprie esperienze e/o idee con i propri compagni di classe, riconoscendo un'altra persona e/o annunciando informazioni rilevanti per la classe. Gli incontri comunitari offrono agli studenti l'opportunità di esprimersi, farli sentire apprezzati e insegnare loro l'importanza della voce degli altri.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Sviluppare le competenze per la vita in un ambiente scolastico



Conclusioni

Gli studenti (e i loro genitori) cercano sempre più scuole che offrono molto di più della semplice conoscenza accademica.

Vogliono che la scuola costituisca un ambiente dove la loro voce sia ascoltata, dove possano contribuire alla comunità e dove possano apprendere abilità che saranno utili per il loro futuro.

Applicando i principi Montessori WMHS soddisfa con successo questa esigenza. Le attività che vanno oltre il curriculum accademico sono molto apprezzate dagli studenti e forniscono un valore aggiunto alla scuola.

Riferimenti

1. Montessori, M. (1976). *From childhood to adolescence including "Erdiknder" and the functions of the university*. 2nd ed. New York, Schocken Books.
2. Montessori, M. (1995). *The absorbent mind*. New York, Henry Holt.
3. Epstein, P. (2016). *The work of the adolescent*. The Montessori Foundation.
<https://www.montessori.org/the-work-of-the-adolescent/>
4. The development of the Montessori adolescent:
https://www.youtube.com/watch?v=WYUbsZtyE_Q
5. *The IB learner profile* (n.d.). International Baccalaureate Organisation.
<https://www.ibo.org/benefits/learner-profile/>

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

EBA: Education Informatics Network



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



EBA: Education Informatics Network



Presentazione Caso Studio

Education Informatics Network (EBA), la porta dell'istruzione verso il futuro, è una piattaforma di educazione sociale online offerta gratuitamente a ciascun individuo dal Ministero turco dell'Istruzione nazionale, Direzione generale dell'innovazione e delle tecnologie educative. Gli e-content in EBA sono prodotti da team di esperti; È inoltre arricchito con i contenuti forniti dalle principali società di formazione nel campo dell'editoria digitale in Turchia e nel mondo. Allo stesso tempo, la piattaforma educativa è diventata un pool di risorse in crescita con la condivisione della base di utenti di insegnanti e studenti. L'EBA può essere utilizzato a livello di scuola primaria, secondaria e superiore, nonché per l'uso da parte di individui delle scuole superiori e persone che non hanno frequentato la scuola senza limiti di età per l'istruzione professionale.



Gli obiettivi sono:

- Per offrire contenuti diversi, ricchi ed educativi,
- Diffondere la cultura informatica e garantire l'uso in ambito educativo,
- Per rispondere alle tue esigenze relative ai contenuti,
- Scambiare informazioni con la struttura del social network, Contribuire alle lezioni con il suo archivio ricco e in continua crescita,
- Essere in grado di ristrutturare e produrre informazioni dalle informazioni durante l'apprendimento delle informazioni,
- Studenti con diversi stili di apprendimento (apprendimento verbale, visivo, numerico, sociale, individuale, uditivo)
- Riunire tutti gli insegnanti su un denominatore comune e consentire loro di dirigere insieme l'istruzione,
- Una piattaforma di educazione sociale progettata per utilizzare la tecnologia come strumento, non come fine.
- Per gestire i processi senza carenze di tempo e luogo nella formazione professionale
- Per garantire che tutti gli individui possano avere una professione senza limiti di età.
- Accelerare l'orientamento sociale dei rifugiati e consentire loro di contribuire all'economia

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



EBA: Education Informatics Network



Descrizione

La piattaforma EBA è un sistema che include contenuti educativi e strumenti educativi che possono essere utilizzati sia dagli insegnanti che dagli studenti. In EBA, ci sono risorse sotto forma di narrazione video, nonché risorse di testo, audio e immagini. Caricare file e mettere a disposizione uno spazio digitale, organizzare gare, classi adatte a diversi livelli, fare annunci e condividere da parte degli utenti sono alcune delle funzionalità che arricchiscono il sistema EBA. EBA ha iniziato la sua attività di trasmissione nel 2012 ed è diventato il più grande servizio di contenuti al mondo venendo sconfitto dalle mutevoli esigenze. Poiché l'EBA può essere utilizzato nell'istruzione primaria e secondaria, svolge anche un ruolo importante nell'istruzione professionale. Il numero di individui che non hanno potuto completare la propria istruzione scolastica o che l'hanno abbandonato per qualsiasi motivo aumenta di giorno in giorno. Gli individui di età superiore ai 19 anni hanno difficoltà a frequentare la scuola a causa della routine della vita quotidiana.

Per questo, nell'ambito di un progetto realizzato per coloro che non hanno frequentato la scuola in Turchia ma vogliono intraprendere una professione, possono ricevere una formazione pratica sul posto di lavoro seguendo corsi teorici, professionali e culturali sull'EBA. Inoltre, un approccio simile viene adottato per i rifugiati stranieri, con contenuti adatti alle lingue dei rifugiati su Eba, ed è finalizzato a che queste persone abbiano una professione e contribuiscono all'economia, assicurando i loro processi di coesione sociale. Per questo motivo, l'ABE ha assunto uno dei ruoli chiave nella formazione professionale.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

EBA: Education Informatics Network



Presupposti pedagogici di base

È una piattaforma basata sulla formazione a distanza sulla base dell'EBA. È ovvio che i comportamenti e gli approcci classici in classe non funzionano nell'insegnamento online.

Tuttavia, l'uso di approcci online nell'istruzione professionale porta a un cambiamento radicale nella metodologia educativa. EBA ha contenuti digitali a livello di scuola primaria, secondaria e superiore e include molti elementi come soluzione di domande di lezione, test, ripetizioni, strumenti di rinforzo.

L'istruzione professionale comprende tutti questi elementi e richiede abilità pratiche in molti settori. Per questo motivo, EBA ha applicato contenuti narrativi anche alla formazione professionale.



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Presupposti pedagogici di base

I seguenti punti sono presi in considerazione nell'approccio alla formazione professionale dell'EBA;

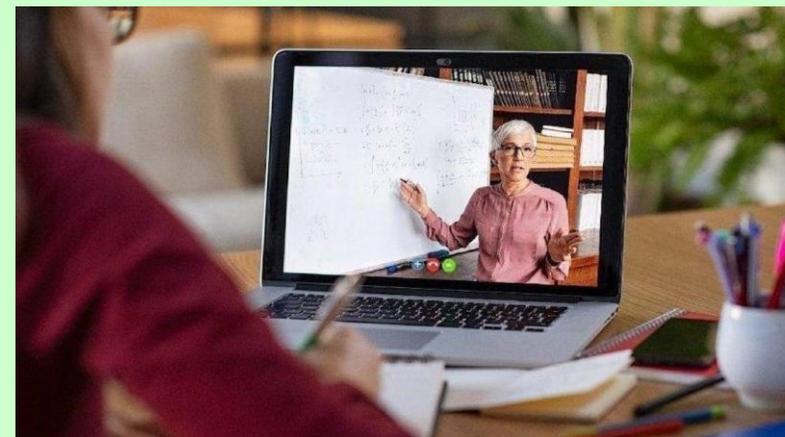
1. Il ruolo degli insegnanti differirà dall'insegnamento alla guida.
2. Invece di insegnare tutto, l'insegnante insegnerà ai suoi studenti a imparare e renderà loro più facile questo processo.
3. Mettere al centro l'apprendimento e portare in primo piano le esperienze darà un grande contributo all'insegnamento.
4. Con l'e-learning, anche il concetto di orario dei corsi sarà diverso.
5. Potrebbe non essere necessario che tutti gli studenti prendano parte alla lezione contemporaneamente e collettivamente e l'insegnamento non sarà limitato all'aula.
6. Seguire i corsi e i contenuti secondo le differenze personali aumenterà la voglia di imparare.
7. Gli studenti saranno avvisati individualmente dalla piattaforma EBA sui problemi che mancano e saranno invitati a guardare nuovi contenuti. In questo modo lo studente potrà sopperire alla mancanza di conoscenze e competenze senza esserne consapevole.
8. Insieme alla piattaforma EBA, EBA TV trasmetterà simultaneamente, in modo da aumentare l'accessibilità e coloro che hanno difficoltà ad accedere a Internet potranno accedere ai contenuti allo stesso livello.

Descrizione del contenuto

EBA offre contenuti digitali separatamente per i livelli delle scuole primarie, secondarie e superiori. Inoltre, è anche contenuto appositamente preparati per l'istruzione professionale. Indipendentemente dal livello e dal tipo di istruzione, la piattaforma EBA offre molti moduli, dalle lezioni online dal vivo alla produzione di contenuti digitali.

Questi moduli sono fondamentali;

1. Corso EBA
2. Creazione di contenuti digitali
3. concorrenza EBA
4. EBA TV
5. Applicazioni EBA
6. Radio EBA
7. Formazione dei formatori



Ci sono contenuti digitali in molte professioni in EBA. Possiamo contare alcuni di questi contenuti come lezioni contenenti informazioni teoriche sull'istruzione professionale e tecnica, video, esempi applicativi, domande pratiche e sessioni di domande e risposte.

EBA: Education Informatics Network



Descrizione del contenuto

È possibile elencare alcuni dei Corsi professionali secondari come segue;

1. Tecnología del metallo
2. Tecnologia di costruzione
3. Tecnologia di produzione dell'abbigliamento
4. Servizi di cibo e bevande
5. Tecnologia dei veicoli a motore
6. Tecnologia elettrica-elettronica
7. Servizi di bellezza e cura dei capelli
8. Tecnologia di installazione e aria condizionata
9. Programmazione Informazione Tecnologie
10. Tecnologie del disegno



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Tecnologie adottate

Sulla piattaforma EBA, gli insegnanti possono collaborare in modo efficace con i loro colleghi e condividere scambi educativi con i loro studenti, partecipare a discussioni educative, condividere post sull'istruzione, inviare lavori ai propri studenti, seguire il lavoro presentato e gli eventi imminenti secondo un calendario personalizzato.

Inoltre, possono contribuire alla visione del Ministero della Pubblica Istruzione di esportare contenuti elettronici in tutto il mondo con i contenuti che producono utilizzando gli strumenti di sviluppo dei contenuti in EBA. D'altra parte, gli studenti possono ottenere punti per il loro lavoro, possono lavorare, comunicare e condividere con i loro compagni di classe e insegnanti nel modulo di lezione EBA, possono seguire istantaneamente i compiti e gli esercizi inviati dai loro insegnanti ai loro calendari, possono fare il loro lavoro in tempo e lavorare su qualsiasi argomento che vogliono, possono ripetere i problemi mancanti determinati dal sistema. possono migliorarsi, preparare i compiti e i progetti. Per raggiungere questi obiettivi, sia gli insegnanti che gli studenti devono avere competenze nelle seguenti materie:

- Computer di base e internet;
- Computer, tablet, dispositivo mobile;
- App per la creazione di contenuti digitali (Canva, Visme, Adobe ecc.)
- Server di posta (Gmail, hotmail, yahoo ecc.)
- Applicazioni Microsoft Office (Word, excel, powerpoint)

EBA: Education Informatics Network



Conclusioni

L'istruzione online a distanza è inevitabilmente entrata nelle nostre vite nel secolo della tecnologia e dell'informazione in cui ci troviamo. Che si tratti di istruzione scolastica o formazione legata allo sviluppo personale, molte persone traggono vantaggio dall'istruzione online. Il più grande vantaggio di questo nuovo approccio alla formazione è che è possibile accedere ai contenuti della formazione in qualsiasi momento, indipendentemente dal luogo e dall'ora. In questo modo, le persone che vogliono imparare individualmente e hanno elevate capacità di autoapprendimento possono sviluppare le proprie capacità individuali molto più velocemente. Si afferma che l'obiettivo dell'EBA è sostenere l'uso efficace dei materiali utilizzando strumenti informatici a scuola, a casa, in breve ovunque sia necessario, per integrare la tecnologia nell'istruzione e fornire contenuti elettronici affidabili e accurati adatti alla classe livelli. Sebbene l'EBA offra istruzione scolastica a persone di età compresa tra 6 e 18 anni, è anche un'importante piattaforma per le persone che si sono allontanate dall'istruzione scolastica senza limiti di età per ottenere una professione e tornare a scuola, e questa materia è incoraggiata. In questo modo, le persone di età superiore ai 19 anni e i rifugiati possono diventare professionisti. Al fine di migliorare l'istruzione con la piattaforma EBA, è possibile prendere in considerazione i seguenti punti;

- I contenuti educativi digitali sulla piattaforma dovrebbero essere costantemente aggiornati con la tecnologia in via di sviluppo.
- Per mantenere alta la motivazione degli studenti, dovrebbero essere sviluppati piani di prevenzione.
- Le attività dovrebbero essere organizzate in modo da sviluppare le capacità di apprendimento individuali. A partire dalla prima elementare, l'istruzione dovrebbe essere pianificata con questo approccio.
- Per il diritto alla parità di istruzione, ogni individuo dovrebbe avere accesso a Internet.
- Il contenuto della piattaforma dovrebbe essere tradotto in altre lingue per renderlo applicabile in una geografia più ampia.

Riferimenti

1. DEMİR, D., ÖZDİNÇ, F. and ÜNAL, E., 2018. An examination of participation to the Education Information Network (EBA) portal. *Erzincan University Journal of Education Faculty*, 20(2), pp.407-422.
2. Internet: <http://meslek.eba.gov.tr/?p=bom&tur=mem>
3. Internet: <https://www.eba.gov.tr/>
4. KURTDEDE FİDAN, N., Erbasan, Ö. and Kolsuz, S., 2016. SINIF ÖĞRETMENLERİNİN EĞİTİM BİLİŞİM AĞI'NDAN (EBA) YARARLANMAYA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ. *Journal of International Social Research*, 9(45).
5. Aktay, S. and Keskin, T., 2016. Eğitim Bilişim Ağı (Eba) İncelemesi. *Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi*, 2(3), pp.27-44.
6. Aksoy, N., 2017. EBA (eğitim bilişim ağı)nın kullanım amacı, karşılaşılan sorunlar ve çözüm önerileri (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
7. DEMİR, D., ÖZDİNÇ, F. and Erhan, Ü.N.A.L., 2018. Eğitim bilişim ağı (EBA) portalına katılımın incelenmesi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), pp.407-422.
8. KULOĞLU, M.E. and Erdal, B.A.Y., 2019. İngilizce Öğretmenlerinin Eğitim Bilişim Ağı (Eba) Kullanım Durumlarının İncelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 48(224), pp.327-351.
9. Bolat, Y., 2016. The flipped classes and education information network (EIN) Ters yüz edilmiş sınıflar ve eğitim bilişim ağı (EBA). *Journal of Human Sciences*, 13(2), pp.3373-3388.
10. Internet: <http://meslek.eba.gov.tr/?p=bom&tur=mem>

Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Apprendimento basato su progetti



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Apprendimento basato su progetti

Presentazione Caso Studio

La nostra scuola offre copertura educativa agli studenti di età compresa tra 3 e 16 anni, comprendendo scuola materna, primaria e secondaria. Abbiamo un approccio centrato sullo studente, utilizzando una metodologia costruttivista e un apprendimento cooperativo attraverso compiti flessibili, divertenti e differenziati. Si tratta di due risultati diversi provenienti da progetti in due diverse fasce di età: scuola dell'infanzia (dai 3 ai 5 anni) e scuola primaria (dai 6 ai 12 anni). Il progetto per la scuola dell'infanzia si chiama "Il Freddo", sviluppato da settembre a marzo. Alla fine del progetto ne inizia uno nuovo chiamato The Farm. I progetti della Scuola Primaria si basano sempre su un racconto, che gli studenti trovano divertente e coinvolgente. Alcuni dei racconti che abbiamo utilizzato lo sono:

Go Away, Big Green Monster

The Gruffalo

The Rainbow Fish

Jack's the Giant

The Little Mermaid

If You Give a Pig a Pancake

Ladybug



Gli obiettivi sono:

- Promuovere la creatività, l'immaginazione e la motivazione
- Sviluppare autonomia e autostima
- Promuovere la competenza comunicativa
- Affrontare la diversità in classe
- Promuovere il pensiero critico e l'autonomia
- Presentare una metodologia innovativa che coinvolga gli studenti
- Sviluppare capacità collaborative



Apprendimento basato su progetti



Presupposti pedagogici di base

Il punto di partenza nella scuola materna è sempre la conoscenza pregressa. Ai bambini viene chiesto quali sono le loro conoscenze sull'argomento e da lì si sviluppa l'insegnamento. I contenuti sono raccolti su una lavagna digitale per facilitare l'organizzazione e per rendere l'apprendimento più visivo.

Le famiglie vengono contattate per informarle sulla materia e sugli approcci metodologici. Possono contribuire al progetto aggiungendo le proprie conoscenze e fornendo all'insegnante i propri materiali, che vengono implementati nell'unità.

I progetti vengono sempre realizzati in tre diverse fasi:

- **MOTIVAZIONE.** In questo caso, nella classe appare una mucca, che servirà da motivatore per gli studenti, oltre che da spunto di conversazione
- **SVILUPPO.** Vengono svolte attività di insegnamento-apprendimento sulla materia. Alcuni esempi includono artigianato, canzoni sull'argomento, wordwall, pittura, artigianato, ecc.
- **FINALE.** La fase finale consiste nel creare un corner con il materiale del progetto per mostrare una rappresentazione dal vivo del soggetto, in questo caso una fattoria.

MOTIVAZIONE



FINALE



SVILUPPO



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Apprendimento basato su progetti



Presupposti pedagogici di base

La Scuola Primaria segue la stessa struttura, con lievi variazioni di approccio:

- **MOTIVAZIONE.** Introduciamo l'argomento. Verifichiamo anche il livello di partenza ed effettuiamo una prima individuazione delle difficoltà prevedibili.
- **SVILUPPO.** Questa è la fase del compito corretta. Cantiamo, leggiamo, interagiamo, guardiamo storie, ecc.
- **BFINALE.** Presentiamo i risultati tramite postazioni di lavoro o centri di apprendimento con i materiali prodotti dagli studenti.



MOTIVAZIONE



SVILUPPO



FINALE



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Apprendimento basato su progetti

Descrizione del contenuto

Tutte le attività hanno una connessione con contenuti della vita reale, quindi l'apprendimento è significativo. Abbiamo un esempio di "creazione" di una mucca mediante l'artigianato.

Per prima cosa utilizziamo una scatola per rappresentare la struttura corporea della mucca, con i guanti come mammelle da mungitura.



Successivamente, utilizziamo giochi digitali per apprendere gli aspetti teorici dell'anatomia animale, il ciclo di produzione dei beni o i concetti base dell'economia globale.



Una delle parti più importanti del progetto è quella in cui gli studenti spiegano agli altri i materiali che hanno portato o su cui hanno lavorato, in quanto sono utili per rinforzare i contenuti e la sensazione di utilità.



Mettere insieme tutti i materiali su una lavagna digitale, ci rende consapevoli di ciò che sapevamo all'inizio del progetto e di ciò che abbiamo imparato.



Apprendimento basato su progetti



Fasi da seguiré per l'implementazione

1. Motivare gli studenti presentando loro l'argomento con un elemento coinvolgente e un'attività facile da seguire ad esso allegata. Subito dopo la prima sessione, coinvolgi anche le famiglie.
2. Utilizzare attività ricche di varietà, facili da completare e direttamente correlate all'argomento. Il trucco è non lasciare che le attività diventino stantie, tenere gli studenti all'erta e far loro sapere cosa impareranno dopo, ma non come.
3. Assicurati che tutte queste attività siano dirette a un prodotto finale, sia esso una postazione di lavoro, un centro di apprendimento o uno show-and-tell. Il prodotto finale deve essere qualcosa di presente in classe, per ricordare loro i contenuti su cui hanno lavorato e rendersi orgogliosi.



Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Apprendimento basato su progetti



Conclusioni

Questa metodologia si è rivelata molto efficace in queste fasi dell'apprendimento, poiché riguarda tutti gli stili di apprendimento. Consente all'insegnante di presentare e valutare i contenuti con un'ampia varietà di tipi di compiti, tra cui attività motorie, attività con la matita, attività pratiche, attività interattive e letture ad alta voce, per fornire alcuni esempi. Avere una vasta gamma di risorse informatiche nella propria scuola facilita notevolmente l'implementazione di questo tipo di metodologia, ma può essere affrontata anche con un uso sporadico o intensivo dell'artigianato.

Tecnologie usate

La nostra scuola utilizza la suite Google Workspace fin dalle prime fasi del percorso scolastico, quindi i nostri studenti sono sia nativi digitali che studiosi digitali.

Gli strumenti che utilizziamo sono:

- **Gmail** per la comunicazione
- **Youtube** per ricerche ed esempi
- **Padlet** per generare prodotti finali
- **Kahoot** per presentare i contenuti
- **Kahoot** per presentare i contenuti e valutare le proprie conoscenze
- **Plickers** per quiz



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518



Co-funded by
the European Union



Q.U.I.D. TOOLKIT

Didattica Digitale Integrata

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Questa pubblicazione [comunicazione] riflette solo il punto di vista dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

2021-1-IT02-KA220-HED-000032518



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518