



Co-funded by
the European Union



Zestaw narzędzi QUID

Zintegrowane nauczanie cyfrowe

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Witamy w przyborniku QUID!

Witamy w przyborniku QUID!

Technologie cyfrowe stały się obecnie nieodłącznym elementem i pierwszorzędnym aspektem we wszystkich dziedzinach naszego życia.

Zestaw narzędzi QUID umożliwia edukatorom dostęp do szkoleń dotyczących technologii cyfrowej, które pomogą im tworzyć odpowiednie, inkluzywne i twórcze treści dla swoich uczniów.



« Nie wątp nigdy, że mała grupa troskliwych i zaangażowanych obywateli może zmienić świat. Tak naprawdę to jedyna rzecz, która go kiedykolwiek zmieniła »

Margaret Mead



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International license



**Co-funded by
the European Union**

This Project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use, which may be made of the information contained there in.
Reference Number: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518
© Copyright 2023. All Rights Reserved. Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Who we are

This Integrated Digital Teacher ToolKit was designed through collaboration between the follow Partners' QUID



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno

Italy



Italy



Spain



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade

Malta



Portugal



Spain



Poland

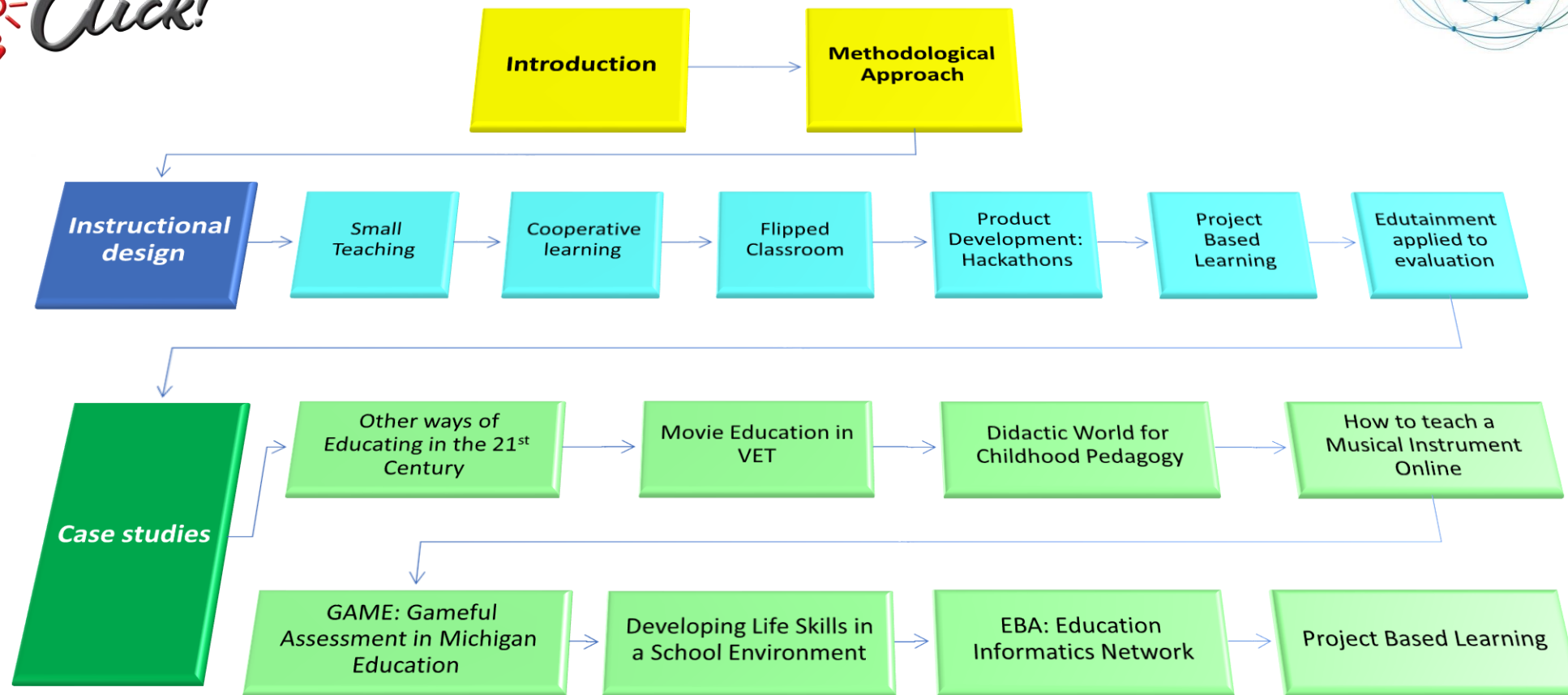


Turkey



Turkey

Table of Contents



Introduction



Welcome to the world of QUID (Quality, Inclusion & Digitalisation)! QUID is an innovative project dedicated to harnessing the power of digital technologies to create a more inclusive and equitable education system. Developed as a comprehensive toolkit, this document offers a range of sticky methodologies and compelling case studies that showcase the transformative potential of digital tools in promoting quality education for all.

At the core of QUID lies a powerful toolkit designed to equip educators, policymakers, and stakeholders with practical strategies and tools to foster quality inclusive education. This toolkit offers a diverse range of methodologies specifically tailored to address the unique challenges faced by different educational contexts. From designing accessible digital learning materials to implementing inclusive pedagogical approaches, QUID provides a comprehensive framework to drive positive change.

Key Features of QUID:

1. **Comprehensive Toolkit:** Access a wealth of practical methodologies, guidelines, and resources to facilitate the implementation of quality inclusive education using digital technologies.
2. **Sticky Methodologies:** Discover a variety of proven strategies and approaches that can be easily adopted and tailored to meet the specific needs of different educational contexts.
3. **Inspiring Case Studies:** Gain insights from compelling real-life examples showcasing the successful application of digital tools to foster inclusive education and overcome barriers.
4. **Inclusive Design:** Learn how to create and adapt digital learning materials, platforms, and resources to ensure accessibility and cater to diverse learner needs.
5. **Collaborative Learning:** Explore opportunities for collaboration and knowledge exchange among educators, policymakers, and stakeholders to promote inclusive educational practices.



[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

Methodological approach

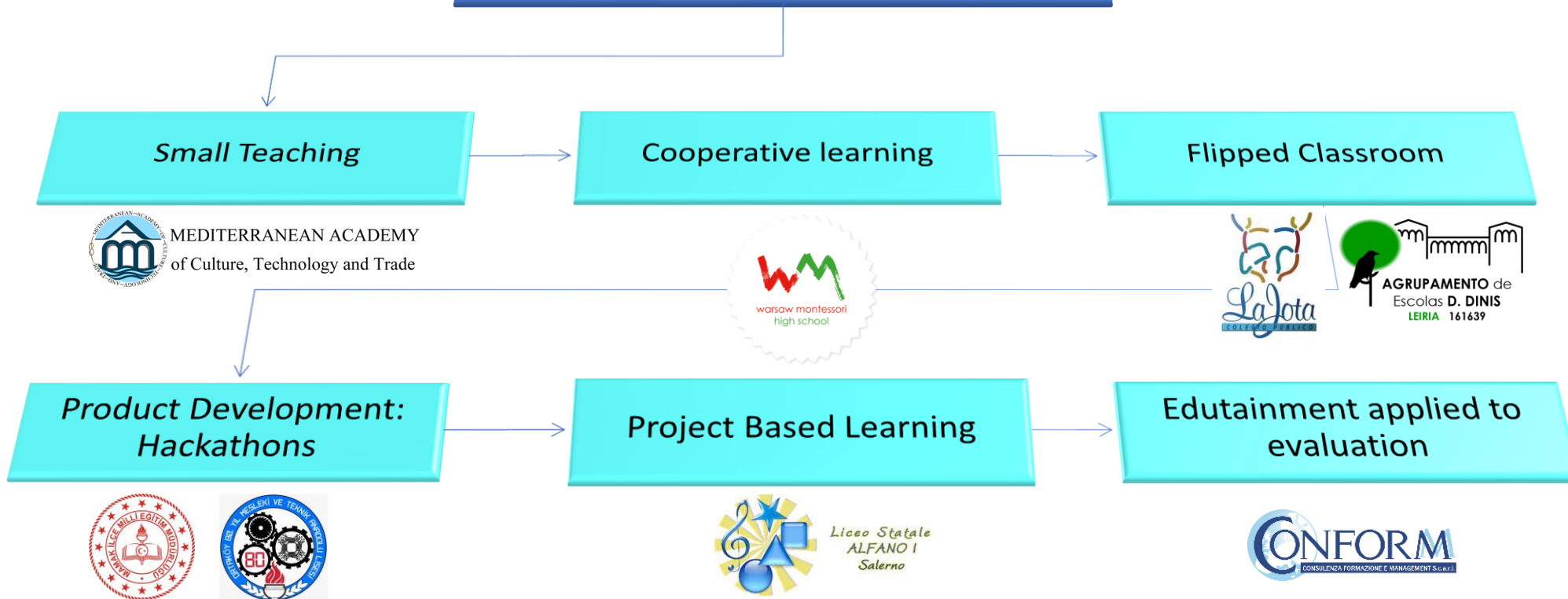
The development of the QUID toolkit, aimed at promoting quality inclusive education through digital technologies, required a comprehensive and systematic methodological approach. By following a well-defined framework, the toolkit can effectively address the challenges and complexities inherent in fostering inclusive education. Here is a complete analysis of the methodological approach that guided the development of the QUID toolkit:

1. **Assessment:** This involves identifying the specific challenges and barriers faced by learners, educators, policymakers, and other stakeholders in promoting inclusive education. By conducting surveys, interviews, and analyzing existing research and data, the needs assessment provides valuable insights into the target audience's requirements and informs the subsequent development of the toolkit.
2. **Stakeholder Engagement:** Their perspectives and expertise can provide valuable input, ensuring that the toolkit is inclusive, relevant, and meets the diverse needs of the education community
3. **Literature Review:** This review helps identify gaps in knowledge and informs the development of evidence-based methodologies and strategies. It also ensures that the toolkit incorporates the latest research and leverages proven approaches, building on the existing body of knowledge in the field.
4. **Framework Development:** This framework outlined the overarching goals and objectives of the toolkit and provided a logical and coherent structure for organizing the methodologies, resources, and case studies.
5. **Methodology Selection:** These methodologies were carefully selected based on their effectiveness, adaptability to diverse educational contexts, and alignment with the overarching goals of the toolkit.
6. **Case Study Compilation:** They highlight innovative practices, challenges faced, and lessons learned, providing practical insights and inspiration for educators and policymakers. The case studies align with the toolkit's goals and reflect the principles of inclusive education.
7. **Toolkit Design and Development:** The toolkit is user-friendly, accessible, and interactive, utilizing various digital formats such as web-based platforms, downloadable resources, and multimedia content
8. **Piloting and Evaluation:** The evaluation included both qualitative and quantitative data collection methods, such as surveys, focus groups, and usage analytics. The insights gained from the pilot phase helped to refine and enhance the toolkit, ensuring its effectiveness and usability.

Instructional Design



Instructional design



[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

MAŁA DYDAKTYKA



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



[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

MAŁA DYDAKTYKA



MAŁA DYDAKTYKA to podejście do nauczania, a sam termin został ukuty przez Jamesa M. Langa, profesora języka angielskiego i dyrektora Centre for Teaching Excellence w Assumption College w Worcester w stanie Massachusetts.

Jest autorem książki „Small Teaching: Everyday Lessons from the Science of Learning”.

Podejście MAŁEJ DYDAKTYKI opiera się na założeniu, że niewielkie zmiany w praktykach nauczania mogą mieć duży wpływ na ścieżkę edukacyjną ucznia.

Czym jest Mała Dydaktyka?

Podejście Małej Dydaktyki opiera się na założeniu, że zmiany w programie nauczania lub podejściach pedagogicznych są bardziej skuteczne i wywierają większy wpływ na uczniów małoletnich

Głównym celem Małej Dydaktyki jest poprawa przyswajania wiedzy przez uczniów poprzez wprowadzenie małych i krótkich ćwiczeń, które są łatwe i przeznaczone do natychmiastowego wdrożenia przez nauczyciela, bez konieczności wykonania znaczącej pracy nad przeprojektowaniem kursu.

Przykładami ćwiczeń Małej Dydaktyki są:

- napisanie na koniec lekcji krótkiej refleksji na temat tego, czego uczniowie się nauczyli
- wykorzystanie technologii i narzędzi cyfrowych w celu zwiększenia zaangażowania i współpracy uczniów

MAŁA DYDAKTYKA



CLICK TO
LEARN &
WATCH



Podejście Małej Dydaktyki jest przydatne i istotne w środowisku nauczania online/cyfrowego, ponieważ można je łatwo wdrożyć na zajęciach online.

Przykładami ćwiczeń wykorzystujących Małą Dydaktykę z komponentem cyfrowym są:

- korzystanie z ankiet online w celu zachęcenia uczniów do udziału
- wykorzystanie krótkich prezentacji wideo
- wykorzystanie materiałów wideo w celu przyciągnięcia uwagi uczniów
- korzystanie z forów internetowych w celu zachęcania uczniów do dyskusji

Charakterystyka Małej Dydaktyki

- wspiera się na badaniach i zasadach opartych na dowodach
- łatwa do wdrożenia, bez konieczności ponownego projektowania programów
- Elastyczna i dająca się zaadaptować, ponieważ zawarte w niej ćwiczenia można dostosować do różnych grup wiekowych uczniów i przedmiotów
- Wspiera metapoznanie, ponieważ zachęca uczniów do refleksji nad postępami w nauce
- kładzie nacisk na małe zmiany, ponieważ podejście koncentruje się na zmianach przyrostowych
- Skoncentrowana na uczniach
- Zachęcająca dla uczniów jeżeli chodzi o postęp, sukces i refleksję

[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



Jak stworzyć lekcję z wykorzystaniem Małej Dydaktyki?

- Wybierz temat lub koncepcję, której chcesz uczyć
- Określ cele nauczania, które chcesz, aby uczniowie osiągnęli do końca lekcji
- Wybierz ćwiczenie MAŁEJ DYDAKTYKI, które jest dostosowana do twoich celów edukacyjnych
- Zaprojektuj infografikę, aby przedstawić cele edukacyjne swojej lekcji, wszelkie instrukcje lub odpowiedzi dla uczniów
- Dodaj elementy wizualne, takie jak obrazy, ikony i schematy kolorów
- Dołącz odniesienia w stosownych przypadkach
- przetestuj z małą grupą uczniów lub współpracowników i dopracuj



Korzyści z pedagogiki Małej Dydaktyki

- Zwiększenie zaangażowania uczniów – Pedagogika Małej Dydaktyki ma na celu zwiększenie zaangażowania uczniów w lekcję
- Wzrost motywacji i uczestnictwa uczniów
- Zachęcanie uczniów do refleksji na temat ich procesu uczenia się i ulepszeń oraz pomaganie im w tworzeniu połączeń pomiędzy nową a zdobytą wcześniej wiedzą
- Efektywność – ćwiczenia Małej Dydaktyki są szybkie i łatwe do wdrożenia
- Oszczędność czasu dla nauczycieli, ponieważ nie ma potrzeby ponownego projektowania lekcji i treści



Negatywy pedagogiki Małej Dydaktyki

- Potrzeba ciągłego szkolenia i wsparcia dla nauczycieli, aby być na bieżąco z najnowszymi i najlepszymi praktykami, które należy uwzględnić
- Nadużywanie – nauczyciele mogą nadmiernie wykorzystywać ćwiczenia Małej Dydaktyki, co może być czasochłonne i prowadzić do deficytu różnorodności i braku zaangażowania w klasie
- Nawet jeśli opiera się na badaniach i zasadach opartych na dowodach, ćwiczenia Małej Dydaktyki nauczania muszą być oceniane i oceniane pod kątem skuteczności, aby upewnić się, że nauczyciele osiągną cele nauczania kursu

Narzędzia Małej Dydaktyki



Poll Everywhere

Poll Everywhere to interaktywne narzędzie do prezentacji, które pozwala tworzyć i przeprowadzać ankiety, quizy podczas prezentacji w czasie rzeczywistym. Obejmuje kilka opcji, takich jak pytania wielokrotnego wyboru, pytania otwarte i klikalne pytania obrazkowe. Oferuje również szeroki wachlarz sposobów, na które widzowie mogą odpowiadać, w tym smartfony i laptopy. Prezenter może również udostępnić odbiorcom unikalny link URL, a następnie odpowiedzieć za jego pomocą lub wysłać wiadomość tekstową na określony numer.

Można go wykorzystać podczas wykładów, zajęć dydaktycznych i warsztatów, aby zaangażować studentów i zwiększyć ich uczestnictwo lub zebrać ich opinie.

CLICK TO
LEARN &
WATCH



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



Zalety Poll Everywhere

- Pytania i odpowiedzi można dostosować do indywidualnych potrzeb
- Szybki i łatwy w użyciu
- Opinie / odpowiedzi uczniów otrzymywane w czasie rzeczywistym
- Uczniowie mają do niego łatwy dostęp, korzystając z własnych urządzeń elektronicznych
- Interaktywne i dynamiczne doświadczenie edukacyjne



Wady Poll Everywhere:

- Jest to usługa płatna
- Wymaga dostępu do Internetu
- Uczniowie muszą mieć możliwość korzystania z własnych urządzeń podczas lekcji
- Rodzaje pytań są ograniczone
- Liczba odpowiedzi, które można zebrać w każdej ankiecie, jest ograniczona



Nasza opinia

Najlepsze w tym narzędziu jest to, że pozwala w krótkim czasie i łatwo tworzyć quizy i ankiety bez zakłócania planu lekcji, co odzwierciedla koncepcję pedagogiki Małej Dydaktyki. Inną kluczową cechą jest funkcjonalność w czasie rzeczywistym, która umożliwia nauczycielowi natychmiastowy dostęp do wyników, dzięki czemu można je od razu omówić z uczniami. Pozwala to również nauczycielowi natychmiast zorientować się, czy uczniowie zrozumieli zagadnienie, czy też należy coś poprawić.

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

Narzędzia Małej Dydaktyki



ScreenPal

ScreenPal to oprogramowanie do zapisu ekranu i edycji wideo. Pozwala nauczycielom stworzyć krótki film, który można wykorzystać do stworzenia samouczków wspierających ćwiczenia refleksyjne podczas lekcji. Główne funkcje tego narzędzia to zapisywanie ekranu, wideo z kamery internetowej i nagrywanie dźwięku. Po nagraniu nauczyciele mogą również z łatwością edytować nagrane filmy, dzięki dołączonemu edytorowi wideo. Funkcje edytorów obejmują: przycinanie, dzielenie, łączenie wideo, dodawanie adnotacji, tekstu lub obrazów, dostosowywanie prędkości wideo lub poziomów dźwięku. Filmy można eksportować w różnych formatach i udostępniać na różnych platformach (takich jak YouTube, Vimeo lub Google Drive).



Zalety ScreenPala

- Prosty i intuicyjny interfejs użytkownika, łatwy dla użytkowników na wszystkich poziomach
- Darmowa wersja z ograniczonymi funkcjami
- Różne i elastyczne opcje nagrywania
- Tekst i adnotacje można dostosować do indywidualnych potrzeb
- Opcje udostępniania
- Edytor wideo w zestawie



Wady ScreenPala

- Darmowa wersja ma ograniczone funkcje i czas nagrywania.
- Edytor wideo ma ograniczone możliwości edycji w porównaniu z innymi zaawansowanymi programami do edycji
- Ograniczona kontrola jakości wideo
- Potrzeba połączenia z Internetem



Nasza opinia

ScreenPal to przydatne i wszechstronne narzędzie, które można wykorzystać w różnych zajęciach dydaktycznych, takich jak prezentacje, samouczki lub krótkie ćwiczenia w celu pobudzenia uczniów do refleksji i pomocy w lepszym zrozumieniu określonego tematu. Główną cechą tego narzędzia jest możliwość tworzenia niestandardowych instrukcji i adnotacji, dzięki dołączonemu edytorowi wideo. Pozwala to nauczycielom na dostosowanie go do potrzeb uczniów. Przydaje się również do krótkich prezentacji, zwłaszcza tematów naukowych, które obejmują zajęcia laboratoryjne/praktyczne. Łatwy i intuicyjny edytor wideo sprawia, że to narzędzie jest łatwe w użyciu także dla tych, którzy nie mają doświadczenia w edycji wideo. Wreszcie, utworzone wideo można łatwo udostępnić uczniom lub włączyć, również na lekcjach 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

Narzędzia Małej Dydaktyki



Padlet

Padlet to cyfrowa tablica ogłoszeń, której nauczyciele mogą używać do tworzenia bardziej interaktywnych i angażujących doświadczeń edukacyjnych dla uczniów.

Umożliwia wspólne uczenie się, ponieważ nauczyciele są w stanie tworzyć wirtualną przestrzeń, w której uczniowie mogą publikować i dzielić się pomysłami, pytaniami i zasobami.

Dostępne są różne motywy, układy graficzne, aby uczynić Padlet bardziej atrakcyjnym i wciągającym dla uczniów, a także istnieje możliwość przesyłania różnych rodzajów treści, takich jak filmy, obrazy i dokumenty.



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



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



Zalety Padleta

- Dostępna darmowa wersja
- Współpraca między uczniami może zostać wzmocniona
- Uczniowie mogą używać różnych sposobów wyrażania swoich myśli
- Łatwy w użyciu nawet zdalnie
- Konfigurowalny od nauczycieli, aby dostosować go do celów nauczania
- Możliwość zbierania opinii uczniów



Wady Padleta

- Bardziej zaawansowane funkcje wymagają płatnej subskrypcji
- Obawy o prywatność i bezpieczeństwo, jako że jest to platforma internetowa
- Nadmierne poleganie na narzędziu, jako że jest ono skuteczne, jeśli jest częściowo zintegrowane z metodą nauczania
- Konieczność dostępu do Internetu



Nasza opinia

To narzędzie pozwala nauczycielom łatwo włączać do lekcji ćwiczenia Małej Dydaktyki, takie jak wspólne projekty, prezentacje.

Główną cechą jest możliwość wspólnej pracy uczniów w środowisku uczenia się opartego na współpracy, w szczególności nauczanie się współpracy i pracy w zespole dla osiągnięcia wspólnego celu. Odbyna się to pod okiem nauczyciela, który może również zbierać od nich informacje zwrotne.

Zaangażowanie jest bardzo duże, dzięki sposobowi, w jaki można go wykorzystać do prezentacji informacji studentom. Nauczyciele mogą go również używać do tworzenia interaktywnych i atrakcyjnych wizualnie materiałów lekcyjnych.

[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

NAUKA POPRZECZ WSPÓŁPRACĘ

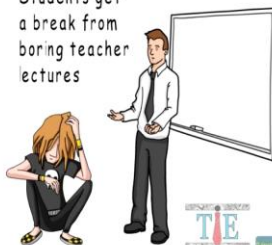


Why Cooperative Learning?

Student Cente



Students get
a break from
boring teacher
lectures



[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

NAUKA POPRZECZ WSPÓŁPRACĘ



Nauka poprzez współpracę to skuteczne podejście do edukacji, w którym uczniowie wspólnie pracują nad projektem lub zadaniem, aby osiągnąć wspólny cel. Jest to proces, który zachęca do aktywnego uczestnictwa, dzielenia się wiedzą i umiejętnościami oraz grupowego rozwiązywania problemów. Nauka poprzez współpracę pomaga uczniom budować lepsze umiejętności pracy zespołowej i komunikacji, uczyć się od siebie nawzajem i rozwijać krytyczne myślenie poprzez angażowanie się w konstruktywne dyskusje. Takie podejście sprzyja poczuciu wspólnoty, buduje umiejętności społeczne i przygotowuje uczniów do przyszłej kariery zawodowej.

Czym jest nauka poprzez współpracę?

Nauka poprzez współpracę to metoda nauczania, w której uczniowie pracują razem w małych grupach, aby osiągnąć wspólny cel.

Jest to skuteczny sposób promowania aktywnego uczenia się i zaangażowania uczniów w klasie.

Celem wspólnego uczenia się jest promowanie wspólnego rozwiązywania problemów, krytycznego myślenia i umiejętności komunikacyjnych wśród uczniów.

Pracując w grupach, uczniowie mogą dzielić się swoimi pomysłami, wiedzą i umiejętnościami, aby lepiej zrozumieć dany temat.

[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

NAUKA POPRZEZ WSPÓŁPRACĘ

Nauka poprzez współpracę stała się jeszcze ważniejsza w nauczaniu cyfrowym.

Wraz z przejściem na naukę online i pracę zdalną uczniowie muszą rozwinąć umiejętności skutecznej komunikacji i współpracy, aby odnieść sukces we współczesnym cyfrowym świecie.

Cyfrowe narzędzia dydaktyczne, takie jak videokonferencje, internetowe fora dyskusyjne i wspólnie tworzone dokumenty, bardziej niż kiedykolwiek ułatwiły uczniom współpracę i uczenie się od siebie nawzajem.



Charakterystyka nauki poprzez współpracę

- Nauka poprzez współpracę to metoda nauczania, w której uczniowie pracują razem w małych grupach, aby osiągnąć wspólny cel.
- W nauce poprzez współpracę uczniowie są przypisywani do grup i otrzymują zadania lub problemy do wspólnego rozwiązania.
- Nauczyciel działa jako pomocnik, udzielając wskazówek i wsparcia w razie potrzeby.
- Nauka poprzez współpracę promuje zaangażowanie uczniów, krytyczne myślenie, rozwiązywanie problemów i umiejętności komunikacyjne.
- Wspiera również pracę zespołową, umiejętności społeczne i wzajemny szacunek wśród uczniów.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



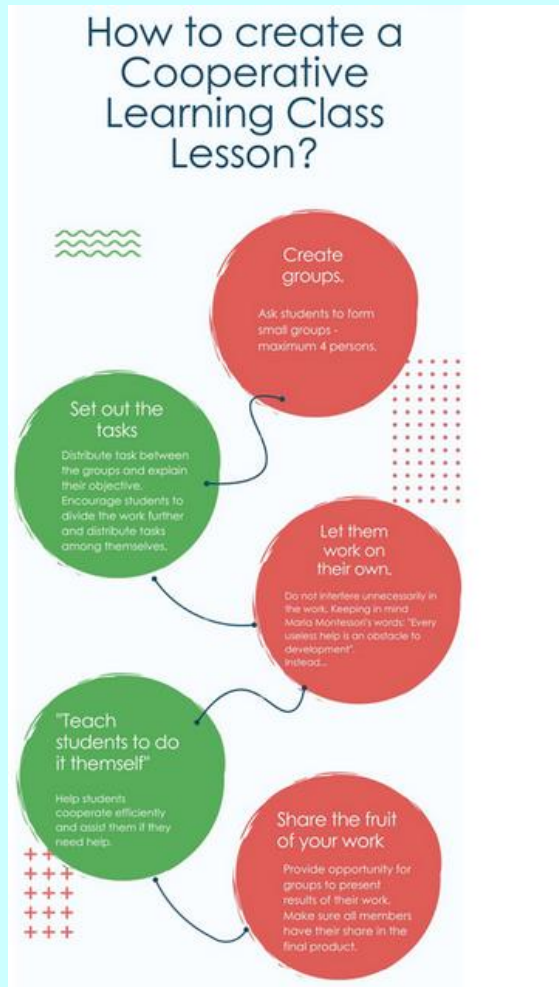
MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



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

Jak stworzyć lekcję z wykorzystaniem nauki poprzez współpracę?



+ Korzyści z pedagogiki uczenia się poprzez współpracę

- Lepsze wyniki w nauce: ponieważ współpracują z rówieśnikami, aby osiągnąć wspólne cele.
- Zwiększone umiejętności krytycznego myślenia: ponieważ uczniowie mają możliwość zaangażowania się w dialog i ćwiczenia rozwiązywania problemów.
- Lepsze umiejętności komunikacyjne: ponieważ wymaga od uczniów skutecznej komunikacji i słuchania innych.
- Zwiększona motywacja: ponieważ uczniowie współpracują ze sobą, aby osiągnąć wspólne cele.
- Większe umiejętności społeczne: ponieważ umożliwia uczniom budowanie umiejętności społecznych

— Negatywne strony pedagogiki uczenia się poprzez współpracę

- Wpływ dynamiki grupy na podział pracy – w grupach jedni uczniowie mają większą skłonność do dominacji nad innymi.
- Ryzyko niskiej skuteczności: uczniowie mogą nie współpracować dobrze lub mogą nie być zmotywowani do brania udziału na równych zasadach
- Nie nadaje się dla wszystkich: niektórzy uczniowie wolą uczyć się samodzielnie niż w grupie.

[Back to index](#)

Cooperative Learning Tool 1



Trello

Trello is a project management tool that can be effectively used for cooperative learning. It provides a visual interface with boards, lists, and cards that can be used to organize and track group tasks and assignments. Students can create boards for different projects, create task cards, assign responsibilities, set due dates, and add comments or attachments. Trello enhances communication and accountability within groups, allowing students to see the progress of tasks and collaborate effectively to complete projects.



<https://www.youtube.com/watch?v=sC6UwpVEEO0>



Advantages of Trello

- Enhanced Organization and Task Management
- Seamless Collaboration and Communication.
- Clear Project Overview.
- Flexibility and Accessibility.
- Integration with Other Tools.



Disadvantages of Trello

- Steep Learning Curve.
- Complexity for Large-scale Projects.
- Potential for Information Overload.
- Dependence on Internet Connectivity.



Our opinion

Incorporating Trello into cooperative learning teaching brings numerous benefits, including improved organization, enhanced collaboration and communication, clear project overview, flexibility, accessibility, and integration with other tools.

By leveraging these advantages, students can effectively collaborate, manage tasks, and engage in meaningful cooperative learning experiences.

[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

Narzędzie do nauki poprzez współpracę 2. Notion



Notion

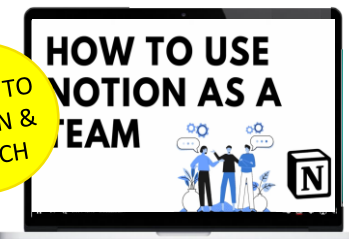
Notion to narzędzie do pracy zespołowej, które umożliwia zarządzanie zadaniami, notatkami, witrynami wiki i bazami danych w jednym miejscu. Jest to elastyczna platforma, którą można dostosować do swojego przepływu pracy, dzięki czemu jest popularnym wyborem dla osób i zespołów poszukujących kompleksowego rozwiązania do pracy. Dzięki Notion możesz tworzyć strony, bazy danych i tablice, a następnie łączyć je ze sobą, aby zbudować kompleksowy system organizowania, udostępniania i współpracy przy przetwarzaniu informacji.

CLICK TO
LEARN &
WATCH



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

CLICK TO
LEARN &
WATCH



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



Zalety Notion

- Scentralizowana platforma: umożliwia użytkownikom tworzenie i przechowywanie notatek, zasobów i innych materiałów edukacyjnych w jednym miejscu
- Konfigurowalne szablony: zapewnia konfigurowalne szablony dla różnych scenariuszy nauczania - takich jak zarządzanie projektami, robienie notatek i zarządzanie zadaniami
- Funkcje współpracy: Notion pozwala wielu użytkownikom na jednoczesną pracę nad tym samym dokumentem
- Łatwy do udostępniania



Wady Notion

- Notion może nie być tak przyjazne dla użytkownika jak inne narzędzia do współpracy, co utrudnia niektórym uczniom poruszanie się po nim lub efektywne korzystanie z niego.
- Mogą również obowiązywać ograniczenia dotyczące rodzajów treści, które można tworzyć i udostępniać w Notion,
 - Obawy o bezpieczeństwo danych podczas korzystania z Notion



Nasza opinia

Postrzegamy Notion jako bardzo dobre narzędzie do wspólnego uczenia się. Notion to elastyczne i wszechstronne narzędzie, które można dostosować do potrzeb różnych uczniów. Pozwala użytkownikom tworzyć, udostępniać i współpracować przy pracy nad dokumentami, bazami danych i notatkami w czasie rzeczywistym. Dzięki Notion uczniowie i nauczyciele mogą organizować swoją pracę, dzielić się zasobami i wspólnie pracować nad projektami grupowymi. Mogą również używać Notion do tworzenia przewodników do nauki, robienia notatek oraz śledzenia zadanych prac i terminów. Ponadto Notion oferuje szereg szablonów i integracji, które mogą poprawić jakość nauki, ułatwiając uczniom zachowanie organizacji i zaangażowania.

[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

Narzędzie do nauki współpracy 3. Slack



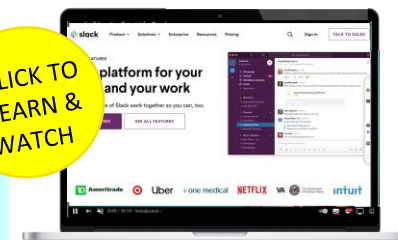
Slack

Slack to internetowa platforma do komunikacji i współpracy, która umożliwia użytkownikom tworzenie kanałów komunikacji grupowej. Slack oferuje komunikatory, połączenia głosowe i wideo, udostępnianie plików i integrację z innymi narzędziami.

Kanały można tworzyć dla różnych zespołów, projektów lub tematów, umożliwiając użytkownikom łatwą komunikację i udostępnianie informacji określonym grupom. Slack pozwala również na bezpośrednie przysyłanie wiadomości między użytkownikami oraz możliwość wyszukiwania wszystkich rozmów i plików udostępnionych w ramach platformy.

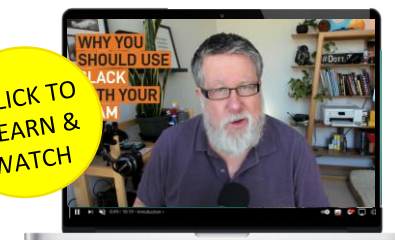
Ponadto Slack oferuje szeroki zakres integracji z innymi narzędziami, takimi jak Trello, Dysk Google i Zoom, umożliwiając bezproblemowy przepływ pracy między różnymi platformami.

CLICK TO
LEARN &
WATCH



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

CLICK TO
LEARN &
WATCH



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



Zalety Slacka

- Komunikatory i komunikacja w czasie rzeczywistym ułatwiają uczniom współpracę i zadawanie pytań
- Możliwość łatwego udostępniania plików i łączy innym użytkownikom, ułatwiając pracę grupową i uczenie się peer-to-peer.
- Zintegrowane z wieloma innymi narzędziami, takimi jak Dysk Google i Trello, ułatwiają uczniom dostęp do wszystkich zasobów edukacyjnych w jednym miejscu.
- Dostępna na komputerach stacjonarnych i urządzeniach mobilnych, umożliwiając uczniom współpracę i naukę w drodze.



Nasza opinia

Naszym zdaniem Slack zapewnia uczniom świetną platformę do łatwej i szybkiej komunikacji między sobą i swoim instruktorem. Może to ułatwić częstszą i wydajniejszą współpracę, umożliwiając uczniom dzielenie się pomysłami i zasobami, zadawanie pytań i otrzymywanie informacji zwrotnych w czasie rzeczywistym. Funkcje organizacyjne Slacka, takie jak kanały i wątki, mogą pomóc uczniom śledzić dyskusje i zadania oraz łatwo znajdować i odwoływać się do ważnych informacji. Integracja Slacka z innymi narzędziami, takimi jak Dysk Google i Trello, może pomóc w usprawnieniu wspólnych projektów i ułatwić uczniom wspólną pracę.



Wady Slacka

- To może nie być najlepszy format dla dłuższych, bardziej złożonych dyskusji lub projektów.
- Slack, którego specyfika sprawia, że działa w czasie rzeczywistym, może rozpraszać uwagę, jeśli uczniowie stale otrzymują powiadomienia i wiadomości.
- Platforma Slacka może nie być najbardziej dostępna dla wszystkich uczniów. Niektórzy mogą preferować lub wymagać różnych formatów lub narzędzi do wspólnego uczenia się, w zależności od ich stylu uczenia się lub potrzeb w zakresie dostępności.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



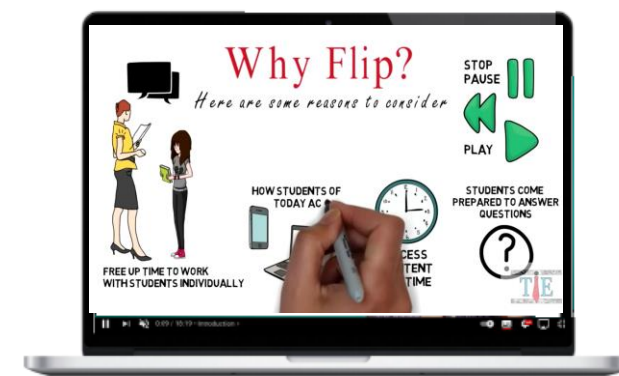
Co-funded by
the European Union

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

ODWRÓCONA LEKCJA



Google Classroom



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

ODWRÓCONA LEKCJA



W metodologiach aktywnych studenci są bezpośrednimi uczestnikami procesu uczenia się, uzyskując dostęp do informacji i przetwarzając je.

Rozwijają swoją wiedzę, umiejętności, postawy i wartości poprzez doświadczenia i interakcję z innymi.

Ten sposób konstruowania procesu uczenia się ułatwia wykorzystanie wiedzy w szerszych kontekstach społeczno-kulturowych. W odwróconej lekcji ponownie przemyślane są procesy i metodologie nauczania-uczenia się, przestrzenie, w których występują i stosowane technologie, w celu optymalizacji procesu przyswajania wiedzy



Czym jest Odwrócona lekcja?

Metodologia Odwróconej Lekcji to model uczenia się polegający na odwróceniu tradycyjnej metodyki pracy, w której zaproszeni uczniowie uczą się i realizują zaproponowane zadania online, w domu, w szkole lub w innej wybranej przestrzeni samodzielnie, poprzez instrukcje i materiały opracowane udostępniane przez nauczyciela na platformach cyfrowych.

Czas w klasie jest zarezerwowany na bardziej złożone zajęcia edukacyjne, dyskusję, przyswojenie i zrozumienie treści, w których uczniowie pracują w dynamicznym, współpracującym i interaktywnym środowisku edukacyjnym

[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

ODWRÓCONA LEKCJA



CLICK TO
LEARN &
WATCH



Odwrócona Lekcja to cyfrowa metodologia nauczania, ponieważ wykorzystuje cyfrowe narzędzia, które pozwalają uczniom kontaktować się z wiedzą w domu. Z drugiej strony technologia cyfrowa umożliwia stałą komunikację między nauczycielem a uczniem lub między uczniami w klasie, nawet w różnych przestrzeniach fizycznych.

Niemniej odwróconą lekcję można uznać za nauczanie hybrydowe, ponieważ chociaż wykorzystuje technologię i metody online, aby uczeń mógł przyswoić treści na odległość, wykorzystuje również fizyczną obecność nauczyciela, który pomaga w wątpliwościach i utrwaleniu wiedzy

Charakterystyka Odwróconej lekcji

Odwrócona lekcja to metodologia, która pozwala:

- zdefiniować które wirtualne środowisko nauki najlepiej pasuje do realiów uczniów?
- stosować elementy komunikacji w środowisku wirtualnym (pokoje/grupowe forum dyskusyjne), współpracy (przygotowanie podsumowań teoretycznych/Wiki) i koordynacji (panel raportów/ogłoszeń/wyników, wirtualna agenda);
- Opracowywać krótkie filmy i/lub zastosować gotowe filmy;
- oceniać poziom nauczania uczniów (ankiety/raporty);
- analizować wkład Odwróconej Lekcji dla uczniów.

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



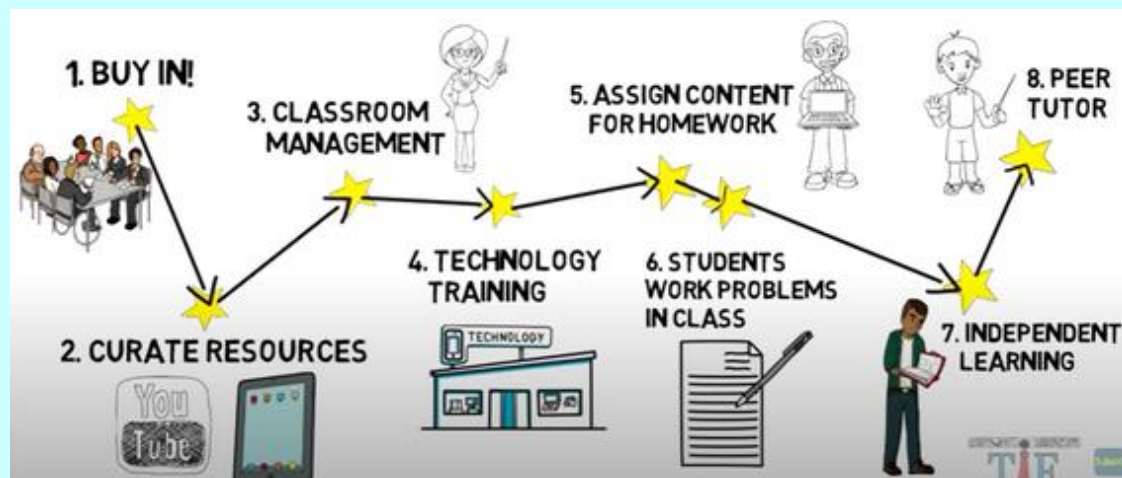
Co-funded by
the European Union

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

ODWRÓCONA LEKCJA



Jak stworzyć zajęcia z wykorzystaniem Odwróconej Lekcji?



Korzyści z pedagogiki Odwróconej Lekcji

- Pozwala wszystkim uczniom uczyć się we własnej przestrzeni
- jest bardziej efektywna, ponieważ uczniowie wchodzi do sali przygotowani do omówienia tematów
- Wzbogaca zajęcia, ponieważ pozwala poświęcić więcej czasu na projekty i rozwiązywanie problemów
- Pozwala uczniom pomagać sobie nawzajem – tutoring rówieśniczy – promowanie równych szans uczenia się;
- Pozwala nauczycielowi pośredniczyć w nauce zamiast instruować i mieć wolny czas pracy na indywidualną pracę z uczniami;
- umożliwia dostęp do treści w dowolnym momencie;
- daje możliwość różnicowania instrukcji.



Negatywy pedagogiki Odwróconej Lekcji

- Zwiększone obciążenie pracą studentów w pracy samodzielnej
- Potrzeba dostępu uczniów do technologii
- Brak samodyscypliny uczniów
- Liczba godzin w grafiku pracy nauczyciela niezbędna do właściwej realizacji specyficznych potrzeb każdej klasy
- Nie jest to naturalna forma nauki przygotowująca do sprawdzianu

[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

Narzędzie Odwróconej Lekcji 1. Moodle

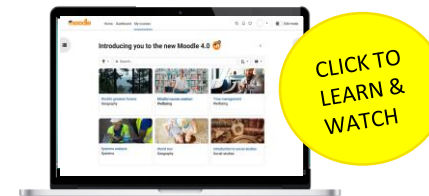


moodle

Moodle to bezpłatne oprogramowanie, które pozwala zarządzać i administrować nauką i wynikami uczniów oraz monitorować je w środowisku nauczania online.

Będąc platformą zarządzania nauczaniem typu open source, można ją uzyskać bezpłatnie, a także dostosować do potrzeb.

Został stworzony przez australijskiego pedagoga i informatyka Martina Dougiamasa, a jego pierwsza wersja ukazała się 20 sierpnia 2002 r.



https://youtu.be/sZxZ_YzsD_w



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



Zalety Moodle'a

- Open source i konfigurowalna platforma LMS
- Tworzenie klas wirtualnych
- Tworzenie forów dyskusyjnych
- Czat umożliwiający interakcję między nauczycielami i uczniami
- Moduł badań i ewaluacji;
- Umożliwia dodawanie treści wyeksportowanych z innych platform cyfrowych
- Studenci mogą tworzyć strony internetowe na tematy, których się uczą



Wady Moodle'a

- Interfejs graficzny nie jest zbyt zaawansowany ani łatwy w obsłudze
- Błędy połączenia, które czasami uniemożliwiają dostęp do niego
- Blokady przy składaniu dokumentów i wykonywaniu drobnych czynności online
- Potrzeba profesjonalnego wsparcia technicznego dla efektywnego zarządzania ich potencjałem.



Nasza opinia

Platforma, która pozwala na bardzo zorganizowane zarządzanie nauką z możliwością dołączania treści z innych platform cyfrowych. Ujemna ocena wynika jedynie z faktu, że nie jest zbyt atrakcyjny pod względem graficznym.

[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

Narzędzie Odwróconej Lekcji 2.



Google Classroom



Google Classroom

Classroom to narzędzie, które pomaga nauczycielom oszczędzać czas, organizować zajęcia i poprawiać komunikację z uczniami.

Classroom to narzędzie w Google Apps dla Szkół i Uczelni, które pomaga nauczycielom szybko tworzyć i organizować zadania, skutecznie przekazywać opinie i łatwo komunikować się z klasami. Pomaga uczniom organizować prace na Dysku Google, uzupełniać je i oddawać oraz komunikować się bezpośrednio z nauczycielami i rówieśnikami



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



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



Zalety Google Classroom

- Intuicyjna i łatwa w konfiguracji platforma
- Zajęcia, treści i dobrze zorganizowane zadania
- Efektywna komunikacja
- Możliwość natychmiastowej informacji zwrotnej
- Większa współpraca między studentami
- Automatyzacja powtarzalnych zadań
- Optymalizacja czasu



Wady Google Classroom

- Brak wykresów postępów uczniów
- Postęp w czynnościach nie jest utrudniony bez ukończenia poprzednich
- Integracja platformy tylko z Google Suite, bez możliwości integracji zewnętrznych narzędzi



Nasza opinia

Jest to platforma, która pozwala na bardzo zorganizowane zarządzanie nauką uczniów, jednak jest nieco ograniczona pod względem parowania z niektórymi platformami cyfrowymi.

[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

Narzędzie Odwróconej Lekcji 3.



YouTube

YouTube to internetowa platforma wideo, a jej użytkownicy mogą oglądać, tworzyć i udostępniać filmy przez Internet.

YouTube umożliwia tworzenie kanałów tworzonych przez użytkowników, którzy mogą subskrybować kanały, które chcą obserwować. Subskrybowanie kanałów umożliwia między innymi dodawanie komentarzy i udostępnianie filmów.

Ze względu na swoje funkcje platforma jest opisywana jako społeczność, w której użytkownicy wchodzi w interakcje.



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



Zalety Youtube'a

- Treści, które służą jako środki dydaktyczne
- Repozytorium wideo
- Pozwala uczniom głębiej zgłębiać interesujące ich tematy
- Pomaga uczniom z trudnościami
- Pozwala uczniom zarejestrować swoje wątpliwości



Wady Youtube'a

- Nie wszystkie treści są odpowiednie dla wszystkich grup wiekowych i wrażliwości
- Za dużo reklam przed oglądaniem filmów, gdy nie ma się dostępu do wersji Premium?
- Uczniowie mogą mieć dostęp do zbyt wielu niekontrolowanych informacji, jeśli nie są nadzorowani
- Pewne trudności w kontrolowaniu komentarzy



Nasza opinia

Jest to strona internetowa o bardzo szybkim i darmowym wzroście, w której możemy umieszczać stworzone przez nas treści.

To ogromne repozytorium filmów, w którym możemy znaleźć wiele informacji dydaktycznych. Prezentuje również filmy z dobrą jakością obrazu i dźwięku oraz umożliwia interakcję z innymi sieciami społecznościowymi i kanałami komunikacji.

[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

ROZWÓJ PRODUKTU: (MARATONY PROGRAMOWANIA) HACKATONY



Figma



MockFlow

[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

ROZWÓJ PRODUKTU: (MARATONY PROGRAMOWANIA) HACKATONY



Hackathony to wszechstronne konkursy prototypowania, które gromadzą kreatywnych myślicieli w celu rozwiązywania różnych problemów w określonym czasie. Przeważnie do docelowych uczestników należą programiści, projektanci i inni eksperci dziedzinowi, którzy współpracują w zespołach, aby opracować rozwiązania, wprowadzić innowacje w określonej branży lub ulepszyć istniejące projekty.

Co to jest pedagogika rozwoju produktu?

Hackathony to niesamowity sposób na zjednoczenie społeczności w celu zdobycia nowych umiejętności, tworzenia niesamowitych projektów i dzielenia się pomysłami. Hackathon najlepiej opisać jako „maraton wynalazków”. Każdy, kto interesuje się technologią, bierze udział w hackathonie, aby uczyć się, tworzyć i dzielić się swoimi dziełami w ciągu weekendu w miłej i przyjaznej atmosferze. Nie musisz być programistą, a już na pewno nie musisz studiować informatyki!

[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

ROZWÓJ PRODUKTU: (MARATONY PROGRAMOWANIA) HACKATONY



Hackathon pomaga uczniom rozwijać umiejętności potrzebne do sterowania technologią i maksymalnego wykorzystania jej możliwości. Studenci edukacji cyfrowej czują się komfortowo z wyszukiwaniem, uzyskiwaniem dostępu, użytkowaniem i udostępnianiem treści online.



Co to jest pedagogika rozwoju produktu?

Rozwój produktu — zwany także rozwojem lub zarządzaniem nowym produktem — to seria kroków obejmujących konceptualizację, projektowanie, rozwój i marketing nowo utworzonych lub nowo przemianowanych towarów lub usług.

[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

ROZWÓJ PRODUKTU: (MARATONY PROGRAMOWANIA) HACKATONY

Jak stworzyć lekcję wykorzystującą
Rozwój Produktu (Hackathon)?

01 Zdefiniuj wyzwanie

02 Stwórz drużyny

03 Wykorzystaj metodę burzy mózgów
i użyj wyobraźni

04 Zaprojektuj rozwiązania

05 Zwróć się do jury

06 Baw się dobrze i ucz się



Korzyści z Pedagogiki Rozwoju Produktu (Hackathon)

- Uczy nowych umiejętności
- Daje nowe doświadczenia
- Kładzie nacisk na pracę zespołową
- Zapewnia warunki do wciągającej i aktywnej nauki



Negatywy Pedagogiki Rozwoju Produktu (Hackathon)

- W zależności od studiowanego przedmiotu może to zająć dużo czasu.
- Kontrolowanie i motywowanie uczniów to trudny proces.
- Szybki charakter hackathonów może prowadzić do nieukończonych produktów lub prototypów, które mogą nie być w pełni rozwinięte

[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

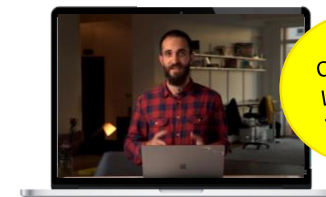
Rozwój Produktu (Hackathony) Narzędzie 1 Figma



Figma



Figma to bazująca na współpracy aplikacja internetowa do projektowania interfejsów, z dodatkowymi funkcjami offline, które umożliwiają aplikacje komputerowe dla systemów macOS i Windows. Zestaw funkcji Figma koncentruje się na interfejsie użytkownika i projektowaniu doświadczeń użytkownika, z naciskiem na współpracę w czasie rzeczywistym, z wykorzystaniem różnych edytorów grafiki wektorowej i narzędzi do prototypowania. Aplikacja mobilna Figma na Androida i iOS umożliwia przeglądanie i interakcję z prototypami Figma w czasie rzeczywistym na urządzeniach mobilnych i tabletach.



CLICK TO
LEARN &
WATCH

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



CLICK TO
LEARN &
WATCH

<https://www.youtube.com/watch?v=eZIOSK4gXI4>



Zalety Figmy

- Współpraca w Figma jest prosta i znajoma
- Figma wykorzystuje Slack do komunikacji w zespole.
- Udostępnianie w Figmie jest nieskomplikowane i elastyczne.
- Osadzone pliki Figma zapewniają aktualizację w czasie rzeczywistym.
- Figma świetnie nadaje się do zbierania opinii na temat przeglądu projektu.



Wady Figmy

- Brak kontroli wersji
- Nie można jej używać bez aktywnego połączenia internetowego



Nasza opinia

Figma działa na każdym systemie operacyjnym z przeglądarką internetową i jest jedynym narzędziem do projektowania, które działa na każdej platformie. Tak więc, jeśli używasz systemu operacyjnego Mac lub Windows, nie będzie problemu z udostępnianiem plików lub przełączaniem się na różne platformy, ponieważ jest oparty na chmurze.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by
the European Union

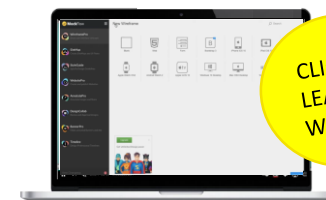
© Copyright 2023. All Rights Reserved.
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)
Reference Number:
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

Rozwój Produktu (Hackathony) Narzędzie 2. Mockflow



MockFlow

MockFlow to oparte na chmurze oprogramowanie szkieletowe, które umożliwia projektantom współpracę w czasie rzeczywistym nad prototypami interfejsu użytkownika dla stron internetowych i oprogramowania. MockFlow to oprogramowanie szkieletowe online dla projektantów planujących, budujących i udostępniających pracę.



CLICK TO
LEARN &
WATCH

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



CLICK TO
LEARN &
WATCH

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



Zalety Mockflowa

- Świetna funkcja współpracy zespołowej
- Łatwe tworzenie i edytowanie projektów
- Łatwość użycia. UX jest świetny.
- Dobra umiejętność prototypowania. Tworzy niezłe prototypy za pomocą linków.
- Łatwość eksportu przewodów w różnych formatach.



Wady Mockflowa

- Wyszczególnianie przewodów jest nadal niezdarne
- Grupowanie elementów w przewodach jest uciążliwe
- Dostępność ikon jest ograniczona.
- Monochromatyczny interfejs użytkownika można nieco ulepszyć.



Nasza opinia

MockFlow, narzędzie WireFraming, zaprojektowane tak, aby było dostępne dla wszystkich i stało się synonimem cyfrowego szkicowania. MockFlow 3.0 pomaga użytkownikowi uprościć proces projektowania produktu. Plan Product Design zapewnia kompleksowe rozwiązanie dla całego procesu, aby przepływ pracy był szybszy i wydajniejszy. Użytkownik może projektować, udostępniać i osadzać pracę z innych usług, jednocześnie eksplorując narzędzia MockFlow do potrzeb projektowych.

[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

Rozwój Produktu (Hackathony) Narzędzie 3. Github



GitHub

GitHub to jedna z największych społeczności programistów na świecie, internetowa usługa przechowywania w chmurze planów rozwoju oprogramowania z wykorzystaniem systemu kontroli wersji git.

Ponadto GitHub to platforma społecznościowa dla programistów. Dzięki GitHub twórcy oprogramowania mogą przeglądać i śledzić dane użytkowników związane z oprogramowaniem takim jak ich.



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



<https://www.youtube.com/watch?v=RG0j5yH7evk>



Zalety GitHuba

- dostęp do informacji staje się łatwiejszy
- Prace można łatwo wystawiać
- Można śledzić zmiany między wersjami
- Zawiera opcje integracji



Wady GitHuba

- Na początku może być trudny w obsłudze
- Wymaga podstawowej wiedzy na temat korzystania z terminali podczas migracji plików.



Nasza opinia

GitHub to platforma internetowa z milionami użytkowników, na której deweloperzy i programiści z różnych części świata mogą spotykać się, aby dzielić się swoim oprogramowaniem, frameworkami i kodami oraz tworzyć wspólne projekty lub ich projekty można zapisywać w systemie chmury GitHub i ponownie łatwo dostępne za pomocą różnych narzędzi.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



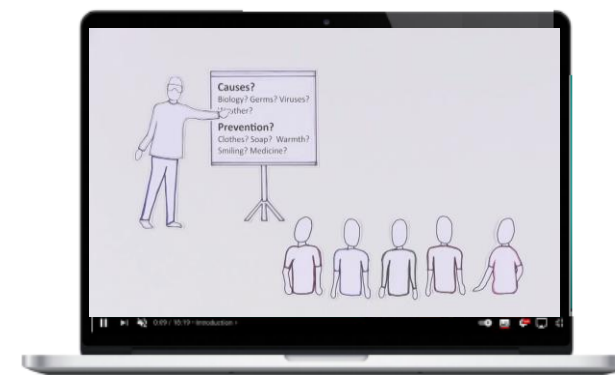
Co-funded by
the European Union

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

NAUCZANIE OPARTE NA PROJEKTACH



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



[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

NAUCZANIE OPARTE NA PROJEKTACH



W przypadku uczenia się opartego na projektach rozwój umiejętności jest zorganizowany wokół opracowania konkretnego, konkretnego projektu, który ma być zrealizowany w grupie: dlatego nacisk kładziony jest na cel projektu, który ma zostać osiągnięty, a nie na „rzeczach, których należy się nauczyć”.

Projekty są na ogół złożonymi zadaniami opartymi na trudnych pytaniach lub problemach, które angażują studentów przez dość długi czas w projektowanie i rozwiązywanie problemów. Projekt jest również ogólnie zadaniem interdyscyplinarnym, obejmującym kilka wchodzących ze sobą w interakcje elementów

Czym jest nauka oparta na projektach?

Uczenie się oparte na projektach to metodologia nauczania oparta na rozwiązywaniu problemów.

Ten rodzaj aktywności angażuje uczniów w realizację średnio- i długoterminowego projektu odpowiadającego realnym potrzebom. Dlatego rozwój będzie przebiegał według ściśle określonych etapów: konceptualizacji, projektowania, wdrażania, weryfikacji i dokumentowania. Jest to metodologia, która przykuwa uwagę uczniów poprzez rozwiązywanie rzeczywistych problemów, przypisywanie określonej roli i współpracę z poszanowaniem ról.

Samodzielne konstruowanie wiedzy przez ucznia w konkretnym kontekście i organizowanie w grupy robocze sprzyja włączeniu uczniów z trudnościami w uczeniu się. Nauczyciel jest swego rodzaju akuszerem uczenia się

[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

NAUCZANIE OPARTE NA PROJEKTACH

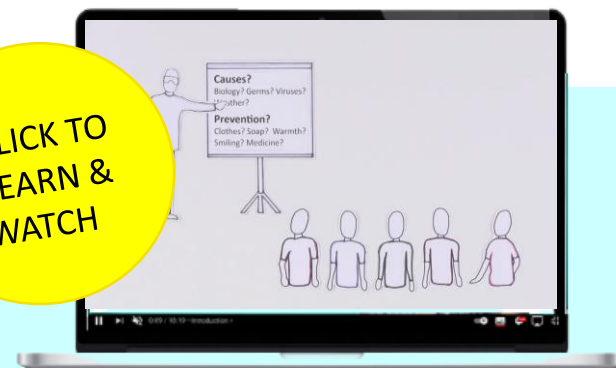


Przez ponad 20 lat rozpowszechnianie się cyfrowych narzędzi komunikacyjnych radykalnie zmieniło zarządzanie projektami i pracę zespołową.

Wykorzystanie narzędzi cyfrowych pozwala nie tylko na łatwe udostępnianie informacji, ale także na szybkie przerabianie informacji.

Dlatego nauczanie oparte na projektach wymaga praktycznego wykorzystania narzędzi cyfrowych.

Student doświadczy ich w trybie uczenia się przez działanie.



Charakterystyka uczenia się opartego na projektach

- Działanie grupowe samodzielnie prowadzone przez uczniów w celu stworzenia produktu końcowego, by zbudować nowe umiejętności
- Nauczanie i wspieranie uczenia się w klasie, metodą konstrukttywizmu
- Stymuluje uczniów do rozwijania autentycznych problemów (zadania mające związek z rzeczywistością).

[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

NAUCZANIE OPARTE NA PROJEKTACH

Jak stworzyć lekcję wykorzystującą NAUCZANIE OPARTE NA PROJEKTACH

PROJECT BASED LEARNING



Korzyści płynące z pedagogiki uczenia się opartego na projektach

- Odniesienia pedagogiczne: konstruktywizm i konstruktywizm społeczny.
- Dzięki projektom uczniowie zdobywają autonomię i odpowiedzialność, rozwijają umiejętności i wykorzystują wiedzę oraz uczą się w sposób konstruktywny, ponieważ projekty kończą się stworzeniem autentycznych produktów.
- Umiejętności wyszukiwania i organizowania informacji przydatnych do projektu.
- Rozwój umiejętności krytycznego myślenia (Myślenia Krytycznego), umiejętności metapoznawczych, analitycznych, projektowych.
- Doskonalenie umiejętności prezentowania wyników działania.
- Kładzie nacisk na pracę zespołową.
- Rozwija krytyczne myślenie.
- Ułatwia głębokie i długoterminowe uczenie się



Negatywy pedagogiki uczenia się opartego na projektach

- Mogą wystąpić problemy przeciążenia, rozproszenia i nieadekwatności w realizacji projektu przez uczniów. Dlatego też nauczyciel powinien przeprowadzić uważną analizę wstępną wykonalności projektu zwłaszcza pod kątem wymagań wstępnych (wiedza wstępna, umiejętności technologiczne) uczniów.
- Podobnie nie do pomyślenia jest wprowadzenie metodyki nauczania opartego na projektach do nauczania programowego bez zapewnienia przez placówkę edukacyjną dostępu do technologii i szkoleń dla nauczycieli w celu zdobycia podstawowych umiejętności technologicznych i docymologicznych (ocena nietradycyjna)

Narzędzie do nauki opartej na projektach 1. Mindmeister



Mindmeister

Narzędzie pozwala na budowanie map koncepcyjnych w fazie burzy mózgów, planowania i zarządzania projektem



Zalety Mindmeistera

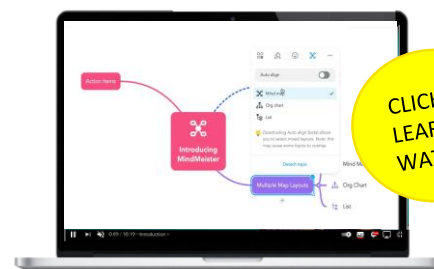
- Oprogramowanie w pełni internetowe
- Mapy zawsze aktualizowane w chmurze i dostęp do nich ma się w dowolnym momencie z dowolnego urządzenia
- Konstruowanie map koncepcyjnych jest narzędziem promującym zrozumienie uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi w grupach roboczych



Wady Mindmeistera

- Wersja podstawowa ma ograniczoną liczbę współtwórców map
- Wersja darmowa umożliwia tworzenie tylko 3 map koncepcyjnych
- Wymagane jest wstępne przeszkolenie uczniów w zakresie korzystania z narzędzia

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



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



Nasza opinia

Mindmeister stanowi funkcjonalne narzędzie do realizacji projektów, a co za tym idzie do wykorzystania nauczania programowego metodą „project based learning”. W szczególności dzielenie się informacjami (tekstowymi, obrazowymi, wideo) uczestników w czasie rzeczywistym pozwala im lepiej zorganizować i zaplanować projekt do realizacji.

[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

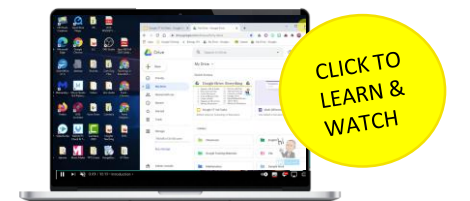
Narzędzie do nauki opartej na projektach 2.



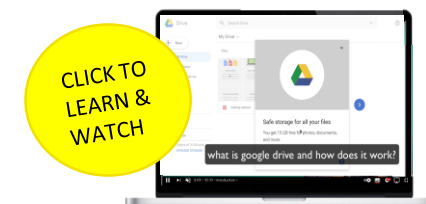
Google Drive

Jest jednym z najpopularniejszych i najczęściej używanych narzędzi do przechowywania danych w chmurze na świecie. Umożliwia przechowywanie i udostępnianie plików multimedialnych, z których można korzystać przez Internet ze wszystkich urządzeń powiązanych z tym kontem i tymi plikami.

Pliki te są synchronizowane z chmurą i pracując nad plikiem w chmurze możliwe jest w każdej chwili szybkie udostępnienie go poprzez link innym osobom, którym chce się zagwarantować dostęp.



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



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



Zalety Dysku Google

- Przestrzeń, pozwalająca nie przepełniać fizycznych pamięci urządzeń
- Synchronizacja: możemy uzyskać dostęp do naszych danych na dowolnym urządzeniu
- Udostępnianie: każdy plik lub folder można udostępniać innym użytkownikom
- Oferuje niezrównaną kompatybilność z innymi narzędziami
- Dane są chronione przed zniszczeniem i uszkodzeniem
- Natychmiastowy dostęp do edycji plików
- Darmowe miejsce przechowywania do 15 GB



Wady Google Classroom

- Zagrożenia bezpieczeństwa
- Wymaga połączenia z Internetem
- Limity rozmiaru pliku: maksymalny rozmiar pliku to 50 MB, a limit dla Arkuszy Google to 20 MB



Nasza opinia

Sprytne narzędzie do tworzenia, synchronizacji plików i współpracy nad nimi na różnych urządzeniach. Współpraca odbywa się w czasie rzeczywistym, udostępnianie jest proste a wszystko pozostaje bezpiecznie zsynchronizowane na wszystkich urządzeniach, stwarzając przy tym jednak potencjalne problemy z prywatnością w klasach, w których wielu uczniów korzysta z jednego urządzenia, może być dostępna też krzywa uczenia się dla młodszych uczniów. Podsumowując, dzięki szerokiej gamie bezpłatnych narzędzi zwiększających produktywność i płynnej synchronizacji plików, jest to narzędzie do ustawiania poziomu. Ponieważ Dysk Google zawiera również kilka innych typów aplikacji, takich jak Formularze Google, Rysunki, Mapy, Witryny oraz inne aplikacje Google i innych firm, uczniowie mogą korzystać z tych aplikacji, które najlepiej sprawdzają się w ich projektach, i mogą spędzić dodatkowy czas na odkrywaniu i uczeniu się na własną rękę

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

Narzędzie do nauki opartej na projektach 3.

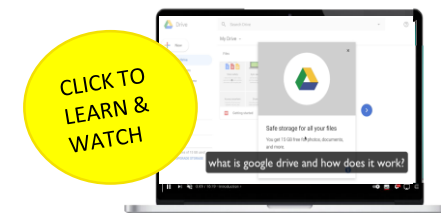


Microsoft Teams

Microsoft Teams to narzędzie do współpracy firmy Microsoft, które umożliwia użytkownikom czatowanie, prowadzenie rozmów, wideokonferencje i udostępnianie plików w ramach portalu zarządzania wieloma projektami z dowolnego miejsca. W przeciwieństwie do innych podobnych aplikacji, Microsoft Teams może pochwalić się wideokonferencjami w formacie HD i licznymi funkcjami czatu tekstowego: dla tych, którzy już znają te produkty, można to postrzegać jako skrzyżowanie Slacka i Zooma.



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



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



Zalety Microsoft Teams

- Możliwe jest umieszczenie w jednym interfejsie wszystkich narzędzi przydatnych do poprawy produktywności biznesowej, takich jak czat, kalendarz, grupy, spotkania online i rozmowy, i stanie się w rzeczywistości hubem;
- Użytkownicy aplikacji Teams mogą nagrywać spotkania i rozmowy grupowe w celu stworzenia pliku zawierającego dźwięk, wideo i czynności związane z udostępnianiem ekranu, automatycznie zapisywanego w chmurze usługi Office 365 w usłudze Microsoft Stream
- Ścisła integracja z Office 365. W Teams można tworzyć Word, Excel itp. i natychmiast udostępniać je partnerom.
- Kompatybilny ze wszystkimi urządzeniami i systemami operacyjnymi
- Prywatność i szyfrowanie
- Pozwala 250 osobom uczestniczyć w wirtualnych spotkaniach Jeszcze więcej osób może dołączyć do wydarzeń transmitowanych na żywo
- Wszyscy współpracownicy mają możliwość modyfikowania plików znajdujących się w chmurze oraz możliwość polubienia i komentowania.



Wady Microsoft Teams

- Zagmatwana struktura plików
- Ograniczone przechowywanie
- Nie udaje się powiadomić o różnych działaniach.
- Wymaga połączenia z Internetem
- Ustawienia uprawnień są trudne



Nasza opinia

Microsoft Teams posiada wszystkie podstawowe wymagania do prowadzenia połączeń konferencyjnych bez problemów i wpadek. Dzięki tej aplikacji możliwe jest również posiadanie jednego narzędzia komunikacyjnego, które zastępuje wiele innych komunikatorów lub czatów, a tym samym pozwala uniknąć rozproszenia ważnych plików lub informacji do przekazania innym współpracownikom. W ten sposób wiadomo, jak usprawnić współpracę w zespole. Jego użycie jest również proste i intuicyjne: wystarczy pobrać je na swoje urządzenie i rozpocząć interakcję oraz szybkie udostępnianie informacji firmowych współpracownikom. Ci drudzy, mając możliwość modyfikacji wszystkich plików znajdujących się w chmurze, rozwiną swoją kreatywność i tym samym będą bardziej zachęceni do korzystania z tego narzędzia pracy. Ponadto szeroka gama emoji, GIF-ów i emotikonów sprawia, że komunikacja jest przyjemniejsza i mniej formalna, dzięki czemu wszyscy uczestnicy czują się swobodnie

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



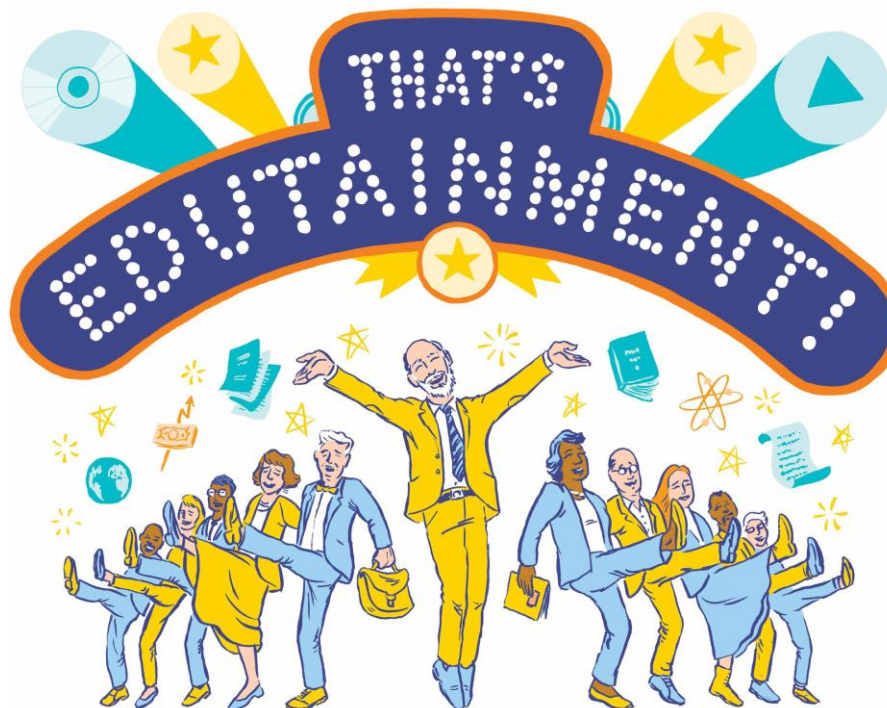
Co-funded by
the European Union

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

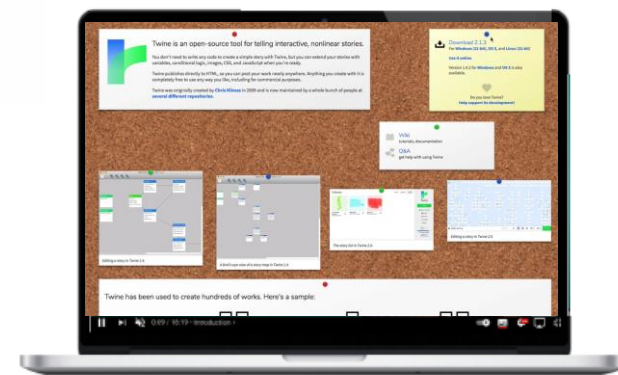
EDUTAINMENT JAKO FORMA OCENIANIA



Twine



PowerPoint



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

EDUKACJA JAKO FORMA OCENIANIA



Edutainment to połączenie rozrywki i edukacji.

Głównym celem edutainment jest promowanie nauki wśród uczniów poprzez eksplorację, interaktywność, doświadczenie społeczności, pracę zespołową, próby i błędy oraz powtarzanie w taki sposób, aby uczniowie do tego stopnia zanurzyli się w czerpaniu przyjemności z aktywności, bez zdawania sobie sprawy, że uczą się w tym samym czasie.



Co to jest Edutainment?

Edutainment można wykorzystać na wiele sposobów, jeśli chodzi o ewaluację.

Sz szczególnie efektywną formą są scenariusze rozgałęziające. Scenariusze rozgałęzień to cyfrowa lub rzeczywista narracja nakreślona w celu zapewnienia użytkownikom doświadczeń zapośredniczonych przez decyzje podejmowane w całym scenariuszu. Każde „przejście” scenariusza zaczyna się w ten sam sposób.

Gdy użytkownicy pracują nad scenariuszem, otrzymują informacje i muszą podejmować decyzje na podstawie tych informacji. W zależności od konkretnej decyzji użytkownika prezentowane są konsekwencje jego „działań” lub „wyborów”.

[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

EDUKACJA JAKO FORMA OCENIANIA



CLICK TO
LEARN &
WATCH



Ocena poprzez rozgąęzione scenariusze jest atrakcyjnym i przyjemnym sposobem oceny, ponieważ zachęca do spersonalizowanego uczenia się, zwiększa kreatywność i wizualizację, przekształca konwencjonalną salę lekcyjną w salę inteligentną, ulepsza interaktywne i oparte na współpracy metody nauczania i uczenia się, promuje kulturę cyfrową i zapewnia narzędzia technologiczne do wychowawcy

Charakterystyka Edutainment...

- rozrywka i interakcja, których brakuje w edukacji, przyciągające uwagę uczniów ze względu na gamifikację;
- łączenie edukacji i rozrywki oraz zwiększanie podekscytowania i entuzjazmu uczniów do bycia nauczonym przedmiotów i informacji, których trudno się nauczyć;
- przyswajanie wiedzy w łatwiejszy sposób, poprzez uczynienie przedmiotów i przekazywanych informacji bardziej przyjemnymi
- przyciągnięcie uwagi uczących się i uzyskanie trwałości procesu uczenia się poprzez rozbudzanie uczuć uczących się;
- ułatwianie internalizacji trudnych tematów za pomocą metod symulacji lub wykresów i metod wizualnych, tak jak w prawdziwym życiu;
- nauczanie korzystania z zasobów i metod dotyczących wartości życia poprzez łączenie celów edukacyjnych i pomiaru;
- nauczanie, w jaki sposób osoby w środowiskach edukacyjnych stosują własną wiedzę
- pokazanie, w jaki sposób jednostki rozumieją lub przyswajają to, czego się uczą
- używany do nauczania uczniów łączących to, co postrzegają lub oceniających to, czego się uczą
- wreszcie zapewnia uczniom dobrą zabawę w procesie tworzenia i doświadczania

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



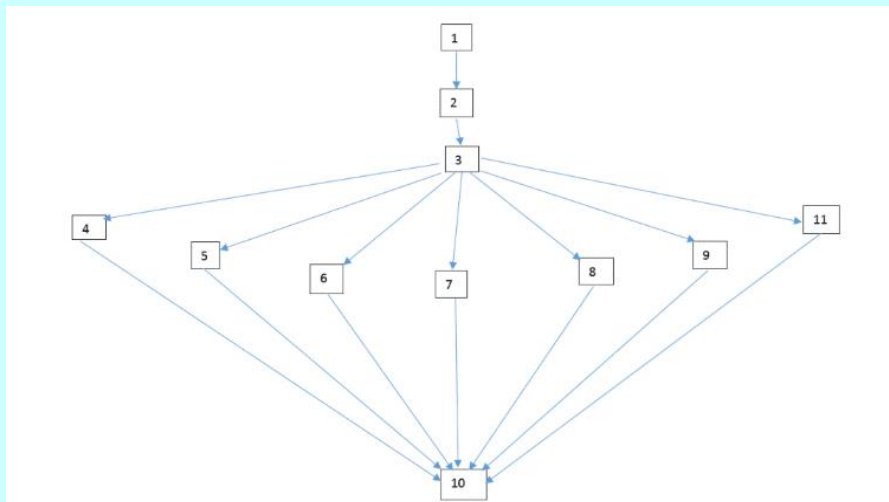
Co-funded by
the European Union

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

EDUKACJA JAKO FORMA OCENIANIA



Jak stworzyć sesję ewaluacyjną opartą na Edutainment



Korzyści płynące z pedagogiki ewaluacyjnej Edutainment

- Zwiększają interaktywność i zaangażowanie użytkowników.
- Sprawiają, że szkolenie w zakresie zgodności jest zabawne i zabawne.
- Pozwalają uczniom czerpać korzyści z ich błędów.
- Można je dostosować do potrzeb uczniów.
- Można je łatwo modyfikować, aby skrócić czas opracowywania.
- Podkreślają rzeczywiste korzyści bez rzeczywistych zagrożeń.
- Oferują uczącym się możliwość dostępu do swojej bazy wiedzy.



Negatywy pedagogiki ewaluacyjnej Edutainment

- Tworzenie, rozwijanie i testowanie modułu szkoleniowego opartego na scenariuszach z pewnością zajmie więcej czasu.
- Koszty, które są związane z czasem, będą w konsekwencji wyższe.
- Używanie niewłaściwych narzędzi (a raczej narzędzi nastawionych na produkcję klasycznych kursów linearnych) zwiększy zarówno czas, koszt, jak i ogólną złożoność produkcji.

[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

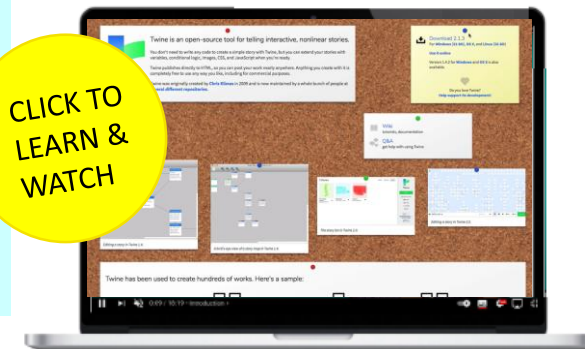
Edutainment Narzędzie 1. Twine



Twine

Twine to bezpłatne narzędzie, które pozwala łatwo tworzyć wciągające scenariusze tekstowe, które można odtwarzać w dowolnej przeglądarce internetowej. Scenariusze te zawierają rozgałęzione wybory, które mogą doprowadzić uczniów do głębszego zrozumienia materiału i koncepcji kursu, pozwalając im pracować nad autentycznymi doświadczeniami w wybranej dyscyplinie. Można go również użyć, aby zachęcić uczniów do stworzenia własnego scenariusza rozgałęzień lub interaktywnej historii.

CLICK TO
LEARN &
WATCH



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



Zalety Twine

- jest darmowy
- Nie blokuje Cię w określonym „wyglądzie”
- Pozwala dostosować materiały przy użyciu standardowych znaczników HTML i CSS
- Tworzy zwykły plik HTML, który jest łatwy w zarządzaniu
- Nie ogranicza typów scenariuszy, które możesz napisać
- Nie zmusza do wpisywania tekstu w małych polach
- Umożliwia przechowywanie treści lokalnie lub w dowolnym miejscu
- Nie zmienia nagle wyglądu Twoich materiałów



Wady Twine

- Dane wyjściowe Twine nie są zaprojektowane do bezproblemowej pracy w LMS
- Trzeba samodzielnie hostować obrazy, co oznacza, że należy przesyłać je na serwer WWW za pomocą FTP
- Być może będzie konieczność nauczania się CSS
- Narzędzie jest open source



Twine



Nasza opinia

Z naszego doświadczenia wynika, że jest to jedno z łatwiejszych do opanowania narzędzi do tworzenia scenariuszy rozgałęzień. Wszyscy nauczyciele powinni dodać go do swojego zestawu narzędzi, aby szybko i łatwo tworzyć interaktywne scenariusze nauczania, w których wymagana jest logika rozgałęzień. Obsługuje tworzenie interaktywnych drzew dialogowych i scenariuszy drzew decyzyjnych, które byłyby bardziej kłopotliwe w innych programach do tworzenia treści w stylu Rapid eLearning. Fakt, że jest bezpłatny, open source i bardzo szybki w użyciu, czyni go cennym narzędziem do tworzenia interaktywnych doświadczeń edukacyjnych.

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 Narzędzie 2. Xerte



Xerte

Projekt Xerte ma na celu dostarczanie wysokiej jakości bezpłatnego oprogramowania nauczycielom na całym świecie oraz budowanie globalnej społeczności użytkowników i programistów. Pozwala tworzyć złożone scenariusze. W scenariuszu możliwe jest prezentowanie obrazów, tekstu, wideo i dokumentów. Można go łatwo wbudować w tablicę i jest dostępny dla uczniów

CLICK TO
LEARN &
WATCH



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



Zalety Xerte

- Xerte tworzy wydajny i skuteczny przepływ pracy dla zespołów multidyscyplinarnych.
- Projekt Xerte jest pozytywnym i przyjaznym projektem społecznościowym typu open source. Każdy może dołączyć do społeczności, współtworzyć projekt i uczestniczyć w procesie decyzyjnym.
- Xerte ma ugruntowaną pozycję w środowisku narzędzi do tworzenia treści i zapewnia potężną platformę dla innowacji.



Wady Xerte

- Najnowsza wersja Xerte polega na tym, że użytkownicy rozumieją, jak korzystać z narzędzi ułatwien dostęp w nowoczesnych przeglądarkach.
- Pełne korzystanie z niektórych typów stron może wymagać przeszkolenia.
- Dostępne motywy mogą Ci nie odpowiadać i być może będziesz musiał użyć dodatkowego narzędzia, takiego jak Xhibit, aby opracować żądany motyw.



Nasza opinia

Łatwość użytkowania zawsze była kamieniem węgielnym rozważań projektowych Xerte. Obecnie użytkownicy potrzebują narzędzi, których można się szybko nauczyć i które są proste w użyciu, bez potrzeby długiego szkolenia i stromej krzywej uczenia się. Tworzenie treści w Xerte jest w zasięgu każdego, a nowi użytkownicy mogą bardzo szybko stać się produktywni. Wysokiej jakości materiały zawsze będą czerpały z umiejętności specjalistów. Wsparcie zapewniane jest przez grafików, producentów wideo, projektantów instruktażowych i twórców stron internetowych w ramach zestawu narzędzi zaprojektowanych z myślą o współpracy.

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

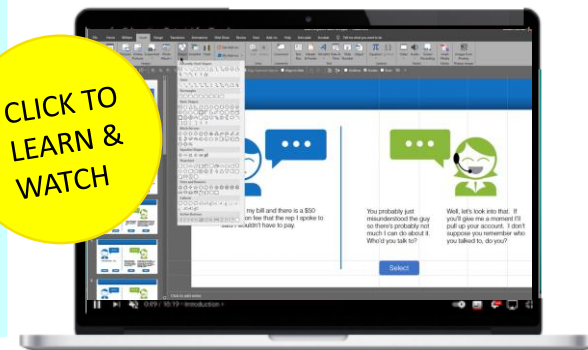
Edutainment Narzędzie 3. Powerpoint



PowerPoint

Microsoft PowerPoint is a widely used software application designed for creating and delivering visual presentations. It is part of the Microsoft Office suite and provides a user-friendly platform for creating slideshows, presentations, and multimedia-rich content. PowerPoint offers a wide range of tools and features to help users design professional-looking slides, add text, images, graphs, charts, animations, and videos, and incorporate various visual effects.

CLICK TO
LEARN &
WATCH



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



Zalety Powerpointa

- PowerPoint to łatwy sposób na tworzenie prostych scenariuszy rozgąszeń za darmo.
- Możesz to zrobić, tworząc obrazy, tekst lub kształty i dołączając hiperłącza prowadzące do różnych slajdów.
- PowerPoint można łatwo umieścić w Blackboard.
- Najpierw musisz to zaplanować na papierze.



PowerPoint



Nasza opinia

Overall, Microsoft PowerPoint offers a user-friendly interface, extensive customization options, multimedia integration, and collaboration capabilities, making it a valuable tool for edutainment pedagogical evaluation. It enhances engagement, promotes interactive learning, and allows educators to create visually appealing presentations tailored to the specific educational objectives and the needs of the students.



Wady Powerpointa

- Prawdopodobnie nie nadaje się do długich, złożonych scenariuszy, ponieważ może być mylący.
- Zarządzanie ścieżkami jest trudne, a śledzenie przepływu może być wyzwaniem dla recenzentów.
- PowerPoint nie jest zbyt otwarty na ocenianie.
- Można dodawać komentarze, ale nie można oznaczać zmian do sprawdzenia bez użycia natywnego formatowania

Back to index



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



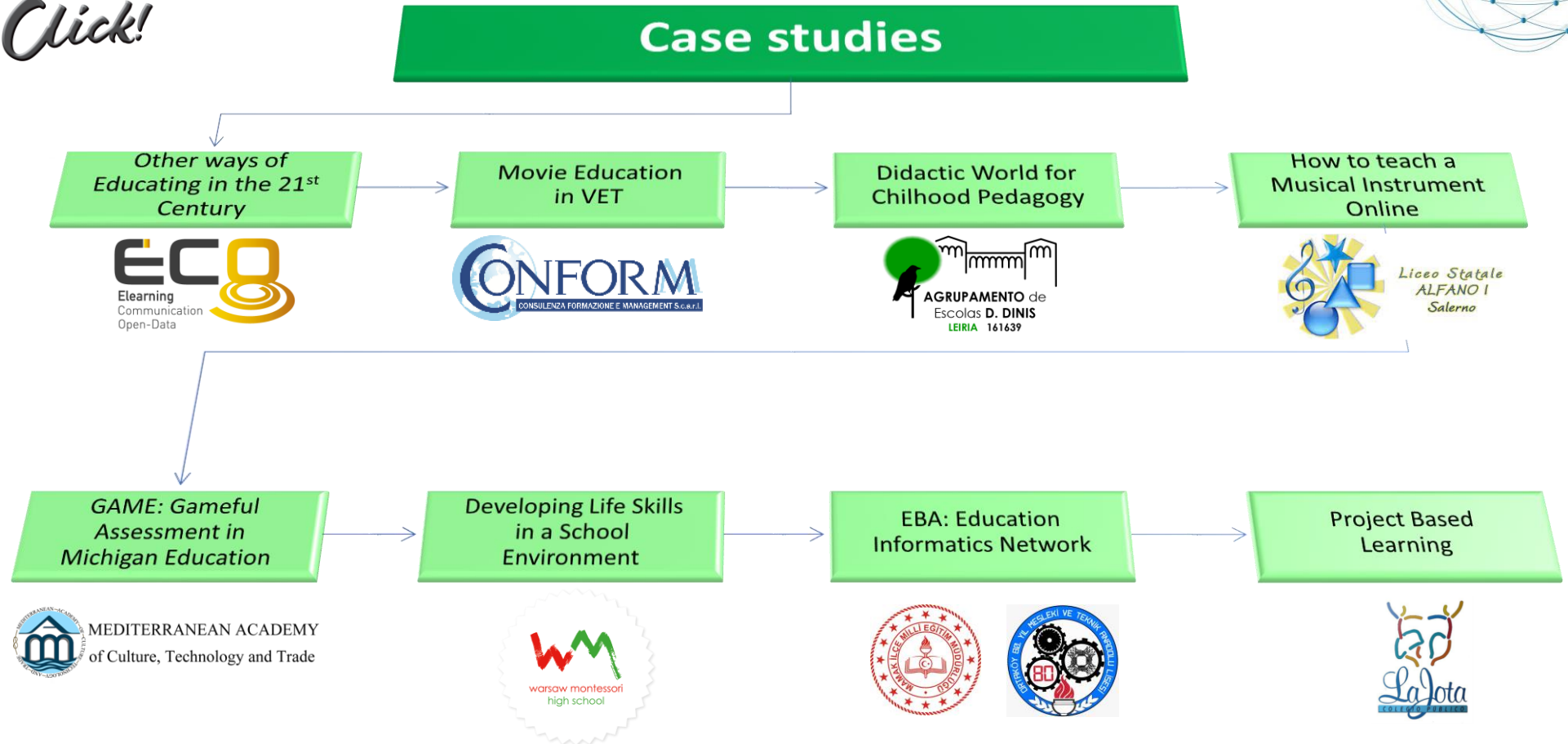
MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



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

Case Studies



[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

Case Studies

Welcome to the Case Studies section!

This comprehensive resource is designed to equip educators and stakeholders with a rich collection of case studies highlighting diverse teaching models, spanning from kindergarten to university levels. Each case study meticulously explores a unique pedagogical model, encompassing its core principles, content, technological applications, and noteworthy conclusions. Moreover, a comprehensive reference section accompanies each case study, facilitating further exploration and engagement with the subject matter.

Whether you are a kindergarten teacher, a high school instructor, or a university professor, these case studies offer valuable insights into the transformative potential of integration-based digital learning. Each model is meticulously examined, shedding light on the specific teaching methods employed, the content covered, and the technologies integrated. By capturing the essence of these successful endeavors, we aim to empower educators to adapt and implement these strategies within their own classrooms.

We encourage you to delve into each case study, analyze its pedagogical foundations, and explore the technological tools employed. Through these examples, you will gain valuable insights into the transformative potential of integration-based digital learning. Whether you seek to enhance student engagement, foster critical thinking skills, or promote interdisciplinary learning, this toolkit serves as a valuable resource to inspire and guide your own educational endeavors.

Together, let us embark on a journey of exploration and discovery, as we unlock the vast possibilities that integration-based digital learning brings to education. May these case studies serve as beacons of inspiration, guiding us towards a future where technology and pedagogy harmoniously merge to create truly transformative learning experiences.



[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

Other Ways of Educating for the 21st Century



EDUCOMUNICACIÓN

sMOOC

Otras formas de educar para el Siglo XXI



#UNESCOeducación

<https://eco-learning.eu>



[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

Other Ways of Educating for the 21st Century



Case Presentation

As a demand of today's post-digital society, the project's mission is to ensure that all citizens enjoy equal opportunities, access to digital resources and rights to be trained in digital environments, in order to alleviate the digital divide that accompanies social exclusion. Thus, the proposal focused on training those responsible for education in Cuba and the Dominican Republic in media and information literacy for citizens, without any discrimination for reasons of disability, distance, age, social vulnerability or any other circumstance that prevents access to education and citizen integration.

The SPOC approach is carried out in a closed way, with access only for those people belonging to the target group of educational decision-makers. Once finished, adjustments and improvements were made based on experience in order to offer it as a sMOOC (Social Massive Open Online Course) to anyone interested, mainly teachers interested in practising their profession in virtual environments.

The SPOC (Small Private Online Course) UNESCO “Other ways of educating for the 21st century” was created in 2021 as a result of a collaboration agreement between the UNED, ECO Digital Learning and the UNESCO Regional Office for Culture in Latin America and the Caribbean (Cuba, Dominican Republic and Haiti).



<https://youtu.be/UQy096IXqo0>

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

Other Ways of Educating for the 21st Century



Case Presentation

The course was organised by the National University of Distance Education (UNED), the University of Zaragoza and ECO Digital Learning and ran from 26 February to 10 April 2021. Once the SPOC was finished, the necessary adjustments and improvements were made to offer it on the platform as a sMOOC to all those interested in the subject.

The course has an estimated duration of 90 hours, distributed in 6 weeks with an average effort of 5 hours/week.

The objectives of the SPOC were four:

1. To train to strengthen educational digital competences in the use and search and access of the necessary resources for distance education.
2. To reflect on the importance of media and information education for citizenship in the 21st century.
3. To offer resources to carry out quality media and information education that is coherent with the demands of today's post-digital society.
4. To intervene on the Internet with a pedagogical action that promotes media and information education.



<https://youtu.be/UQy096IXqo0>

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

Other Ways of Educating for the 21st Century



Basic Pedagogical Assumptions

The SPOC is divided into 5 modules, four of which deal with content and one with its practical application.

The SPOC also had a forum section where participants shared, reflected and created knowledge, and a microblogging section for group work. The thoughts were shared on the social networks Facebook and Twitter: [#UNESCOeducomunicacion](#), and the challenge creations were shared openly through Padlet "A collective space to share your challenges".

The first four modules had the following structure:

- Introduction to the module by a member of the teaching staff. Basic reading material was attached.
- 11 Gamified learning challenges through which some of the concepts in each challenge were explored in depth. The structure of the challenges was.

There were 11 educommunicative challenges: "Many people weaving paths in a network. Join us and face the challenges of educommunication!".

The challenges begin with an introductory video on TEACHING-LEARNING SPIRITS and to learn more about the spirits, learners could visit Connected Pathways and think about which one(s) they identify with.



<https://youtu.be/UQy096lXqo0>

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

Other Ways of Educating for the 21st Century



Basic Pedagogical Assumptions

The Four Learning Spirits

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	●●●●●
Refutación	●●●●●
Sistematización	●●●●●
Experimentación	●●●●●
Cuestionamiento	●●●●●
Búsqueda de fuentes	●●●●●

ESPIRITU HUMANISTA

Su capacidad de adaptación 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, empatizando 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	●●●●●
Pensador	●●●●●
Intelectual	●●●●●
Adaptación	●●●●●
Practicidad	●●●●●
Compromiso ético	●●●●●

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	●●●●●
Motivación	●●●●●
Autocontrol	●●●●●
Dinamismo	●●●●●
Superación	●●●●●
Trabajo en equipo	●●●●●

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	●●●●●
Creatividad	●●●●●
Originalidad	●●●●●
Cooperación	●●●●●
Comunicación	●●●●●
Autoconocimiento	●●●●●

[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

Other Ways of Educating for the 21st Century



Content Description

The methodology is one of collective knowledge construction in the forums based on the proposed documents and links. Participation in the forum is encouraged through:

- Sharing documents and links that seem interesting to the participants.
- Personal reflections
- Liking" other people's messages in order to feed a concept associated with each participant, the karma, which makes a numerical assessment of their level of influence on the course.

Let's take a look to the Introductory module "Principles of Educomunication" as an example of the content, materials, challenges and cooperative work of the whole SPOC

- [Introductory video](#) to the module in which they participate Sara Osuna Acedo, Carmen Marta Lazo, Javier Gil Quintana
- [Basic material](#)
 - Genially presentation).
 - Conference by Sara Osuna Acedo: Educommunication in the digital society. Towards a critical and liberating pedagogy, available at <https://canal.uned.es/video/5dde37925578f221b97d0e22>
 - Documentary film la Educación Prohibida (Forbidden Education) <https://www.youtube.com/watch?v=-1Y9OqSJKCc>
- [Supplementary material](#):
 - [Interaprendizaje accesible 2.pdf](#)
 - [AC.conectivismo Siemens 1 2.pdf](#)
- [Challenge: Dialogical Encounters through Comics](#)



[Introductory video](#)



[Challenge: Dialogical Encounters through Comics](#)

[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

Other Ways of Educating for the 21st Century



Technologies adopted

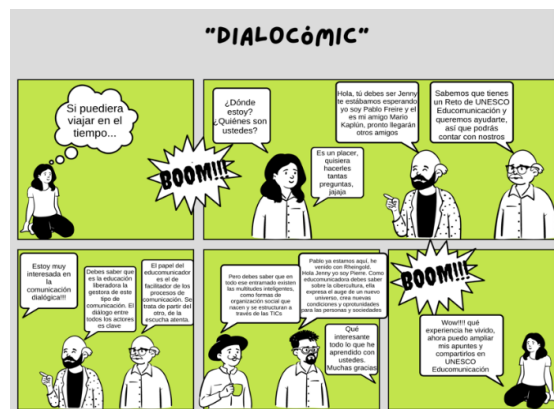
For material creation

- SCRIBD
- PDF

Six open tools are proposed for delivering the exercises

- Pixton: <https://www.pixton.com/>
- SuperAnimo: <https://www.superanimo.com/>
- Storyboard That: <https://www.storyboardthat.com/>
- Canva Comic Strip: <https://www.canva.com/es-es/crear/historietas/>
- Witty Comics: <http://www.wittycomics.com/>
- Make Beliefs Comix: <https://www.makebeliefscomix.com/Comix/>

Examples of Creations



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

Other Ways of Educating for the 21st Century



Conclusions

During the 10 days following the end of the course, an evaluation and satisfaction questionnaire consisting of 30 questions with various response options was made available to the trainees. The questionnaires were completely anonymous.

Pedagogical evaluation of the course by the students

- As OER (MOOC) after SPOC time, a total of 787 students have enrolled.
- Of these,
 - 44% have started the course, with all of them (100%) having passed the course and 98% having completed it.
 - 69% have completed the course in English and 30% in Spanish.

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>

The SPOC received the UNED 2020-21 Professional Internship Collaborating Entities Award granted by UNED and Santander Universities in the category Virtual Modality in Professional Practices.

[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

Movie Education in VET



[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

Movie Education in VET



Case Presentation

The adoption of the movie education methodology allows you to overcome the classic models of training, based on top-down logics, through an integrated approach, focused on the learner and the use of audio-visuals and combines entertainment and learning and improves the learning experience of students.

Thanks to challenge-based didactic approaches - such as Problem-Based Learning, Task-Based Learning, Cooperative Learning - which develop greater cognitive skills than traditional didactic approaches and favour active learning in students, the application of the movie education methodology is very versatile and efficacious.

Students engaged in a Movie Education experience will gain key hard skills: a deeper understanding and knowledge of contents, learning retention, production and transmission of knowledge. Students will also gain soft skills: development of individual creativity, team working, problem solving, time management, and emotional-relationship capabilities.

A list of useful links is provided to support and guide teachers through movie education tools and approaches.

Movie Education represents one of the most innovative and recent approaches in edutainment, being a new methodological model combining entertainment and learning and improving the learning experience of students. Through an integrated methodology, focused on the learner and the use of audio-visuals, the Movie Education approach enables teachers to provide contents and educational stimuli in a more engaging and effective way, turning students into the real protagonists and creators of contents.



[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

Movie Education in VET



Description

The Movie Education approach includes two main tools:

1. Short movie laboratories (with learning by acting modality): through the use of basic audio-visual production techniques, the student can become the author, screenwriter, interpreter and "director" of his/her own learning contents, while acquiring analytical, critical and communicative skills;
2. Audio-visual production (with learning by watching modality): while watching audio-visual products, such as webseries and educational TV programmes, of high educational value, the student can explore further interactive contents, by selecting key-words provided in the story.

Thanks to the large variety of stories to be created, acted or simply watched, the Education Movie approach can fit with the majority of disciplines and a large variety of topics.

Content Description

The application of Movie Education has been based on the integration of storytelling workshops within training courses, involving learners in practical activities aimed at re-elaborating the knowledge and skills acquired and "enacting" situations typical of the working contexts of the vocational profiles of the courses at completion.

[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

Movie Education in VET



Basic Pedagogical Assumptions

The key elements of Movie Education, that is, the centrality of the learner, on the one hand, and the key role of the audio-visual, on the other, respectively find their foundations in some important learning theories and in various empirical confirmations on the use of audio-visuals in teaching methodologies.

Under the first profile, in particular:

- **the constructivist model**, according to which: “1. Knowledge is not passively received but actively built up by the cognizing subject; and (2) the function of cognition is adaptive and serves the organisation of the experiential world , not the discovery of ontological reality” (Glaserfeld E. von, 1989) . Learning, therefore, is not conceived as an act of transmitting knowledge from the educator to the learner, but rather as an active process of acquiring the principles and strategies best suited to achieving one's goals (Bozzo L., 2012).
- **the constructionist variant of Papert**, at the basis of which there is not only the idea of a "man builder of knowledge", but also the assumption that the construction of knowledge is much more significant in a context where the learner is engaged in the creation of something concrete and shareable. According to this model, in essence “learning is particularly effective when it is embedded in an activity the learner experiences as constructing a meaningful product” (Papert S., 1986); a product that, in the Movie Education methodology, is embodied in the active involvement of learners in the activity of screenwriting, in enacting and creating short films focused on behaviours and situations typical of the working contexts in which the vocational profiles obtained at the end of the training courses they haven part in, operate.
- **Kolb’s experiential learning** that allows learners to “observe attitudes, develop skills, acquire and modify attitudes”, putting him/her in a position to "make a critical reflection on assumptions, ideas, perspectives, values, attitudes, behaviours, knowledge and skills”, emphasising the value of direct experience for effective learning (De Girolamo M. V., 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

Movie Education in VET



Technologies adopted

The methodology can be implemented even if professional equipment is not available. In fact, the latest generation of telephones allows 4K or 6K filming.

It can also be very useful to have a tripod to obtain a stable camera that can be moved, rotated and raised or lowered in many different angles, and good lighting. One of the main differences between amateur and professional films is the quality of the lighting. Three to four spotlights bought at home improvement shops can be enough to create a strong, even light for your film. At the following link, you can find some suggestions:

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

Here follows a list of useful tools for the realisation of an audiovisual product from the script-writing phase to the editing of scenes. When download music or images/video from internet, please be aware of copyright infringements. Please remember if you are using a creative commons license (<https://creativecommons.org/>) and include a reference in the credits.

• STORYBOARD DEVELOPMENT

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

• VIDEO PRODUCTION

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

• IMAGES

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

• EDITING

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

• VOICE OVER

- Audacity: audacityteam.org/

• SUBTITLES

- 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

Movie Education in VET



Conclusions

Thanks to the large variety of stories to be created, acted or simply watched, the Movie Education approach can fit with the majority of disciplines and a large variety of topics.

Students engaged in a Movie Education experience will gain key hard skills: a deeper understanding and knowledge of contents, learning retention, production and transmission of knowledge.

Students will also gain soft skills: development of individual creativity, team working, problem solving, time management, and emotional-relationship capabilities.

References

Short movie laboratories:

- stage the theoretical notions learnt, whatever their subject area (economic, financial, marketing and communication, enhancement of the territory, digital and soft skills, etc.), through their direct participation in the writing of a screenplay for the production of a video, in order to then make the acquisition of know-how easier for other beneficiaries
- acquire and experiment both video editing and acting techniques, putting into practice the behaviours related to the topics dealt with, through the interpretation of specific roles of professional profiles

See some examples of the adoption of the movie education methodology here:

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

Learn more about movie education here: <https://conform.it/movie-education/>

Some tools that could be useful:

- **STORYTELLING** bit.ly/DH-Storytelling

Video training pill developed as part of the Erasmus + Digital Humanist project, code, 2018-1-IT02-KA203-048291, which touches on the theme of Digital Storytelling.

- **STORYBOARD CREATION** <https://www.storyboardthat.com/it/storyboard-creator>

Storyboard that is a simple drag-and-drop authoring platform that offers a free version and a premium subscription version with lots of functions. Storyboard Creator allows people of all skill levels to create stunning images to teach, learn and communicate.

[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



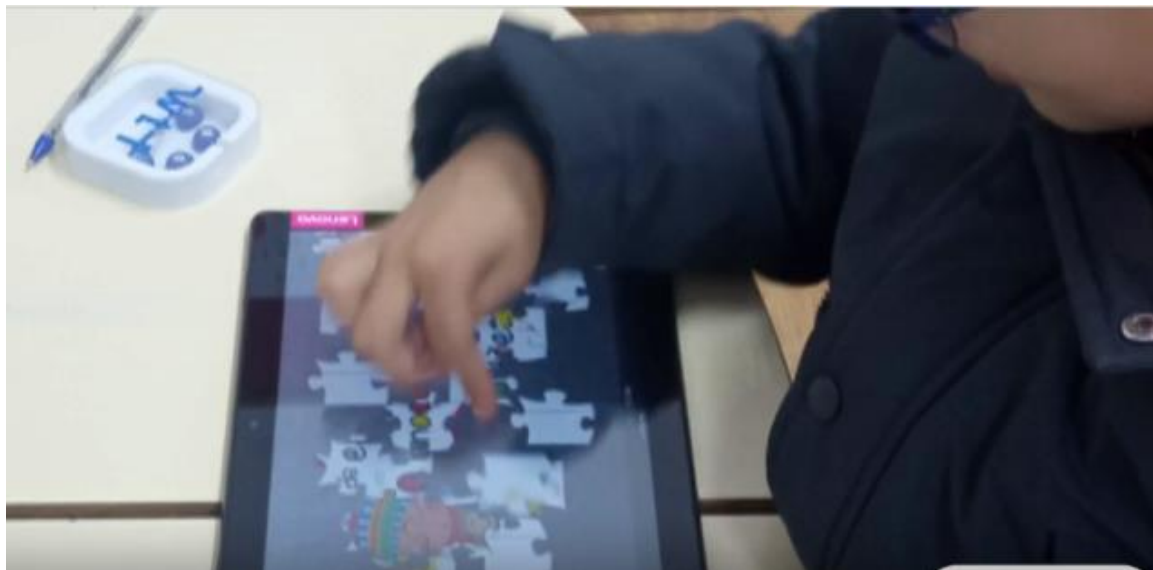
MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



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

Didactic World for Childhood Pedagogy



[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

Didactic World for Childhood Pedagogy



Case Presentation

This case study provides valuable insights on how to work with primary school students on their emotions in the classroom. You will find a case study and good practices that will help you develop essential learning skills such as critical and creative thinking, interpersonal relationships, and personal development.

Through these digital tools, students' emotional skills are worked on, while they acquire essential skills from these various disciplines, during a 90 minutes lesson:

- Portuguese
 - Gather experiences and knowledge during the process of building the meanings of a text;
 - Point out the main ideas of a text;
 - Identify the main topic of a text;
 - Literary literacy: listening to literary texts and express reactions to the reading in a creative way.
- Maths
 - Analyse and interpret statistics presented in different ways.
- Citizenship
 - Using digital technology to solve problems that involve the emotional health of the child.
- ICT
 - Express themselves as digital citizens aware of proper behaviour suitable with the use of digital technologies;
 - Cooperate with classmates using digital tools in order to create a global digital product (a text, a video, a presentation, among others);
 - Identify and solve simple problems with the help of digital tools.



[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

Didactic World for Childhood Pedagogy



Objectives

- Working the emotions in the classroom with primary school students 4th grade - 9 year olds.
- Working on the well-being and the adaptation to a new learning space.
- Developing collaborative working skills, using digital technologies.
- Developing digital skills.



Basic Pedagogical Assumptions

One way to use digital tools to solve children's emotional problems is through citizenship education. This involves using digital means to address emotional issues that children may be facing. The implementation of the activity requires prior preparation.

It is intended that students already have certain skills, since they are already in the last year of primary school, but one of the concrete objectives is for them to be able to improve them:

- Language and texts
- Information and communication
- Critical thinking and creative thinking
- Interpersonal relationships
- Personal development and autonomy
- Well being, health and the environment
- Scientific, technical and technological knowledge

[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

Didactic World for Childhood Pedagogy



Content Description

The advantages of starting a task with an icebreaker activity are widely recognized. The warm-up activity is solving a puzzle that reveals the book cover "O novelo das emoções" - a literary literacy book. Additionally, Edpuzzle and Google Forms are used to engage students in literary literacy and assess their engagement and enjoyment of the tasks.

There is an activity that includes the use of Edpuzzle and Google Forms to engage students in literary literacy and assess their engagement and enjoyment of the tasks.

Technologies Adopted

These resources and spaces can be used to engage students in literary literacy activities and assess their engagement and enjoyment of the tasks.

A list of resources and spaces are used to implement the strategies includes:

- Class Gmail,
- Jigsawplanet (an online puzzle platform),
- Edpuzzle (a gamification/quizz tool),
- Excel (for quiz results),
- Google Forms (for pupils' self-assessment),
- Digital kits (computers, headphones, internet, school tablets and an interactive board.



[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

Didactic World for Childhood Pedagogy



Steps to Follow for Implementation

1. **Warm up activity** - Students Solve the puzzle (jigsawplanet) that reveals the book cover «O novelo das emoções» - a literary literacy book.
2. **Task on Edpuzzle** (gamification /quizz)- While watching the Portuguese video and audio book, students answer the questions that appear and get an instant feedback.
3. **Google forms** are used to assess their engagement and enjoyment of the tasks.
4. **The results of the quizz** are presented on an excel sheet as well as the graphic bar with the self-assessment data from the google forms. These are analysed orally by the pupils.

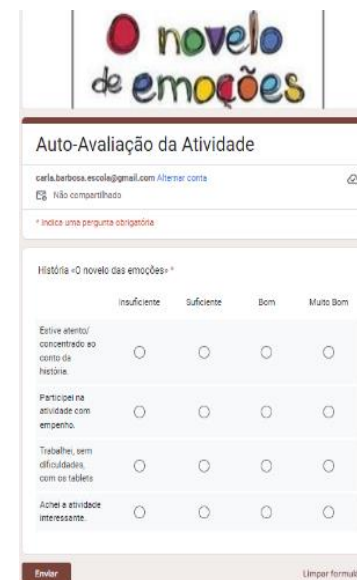
Warm up Activity



Activity assessment using Google forms



Escape Room



Google Forms (pupils' self-assessment)



Padlet



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

Didactic World for Childhood Pedagogy



Steps to Follow for Implementation

The assessment in this learning scenario is formative.

With the digital, the whole process became easier to the teacher, because most of the tools are gathered in the computer, therefore avoiding the use of multiple resources as books, quizzes on paper, manual data insertion, among others.

From the students point of view, the use of the digital facilitates the motivation and commitment due to the familiarization with the technologies, namely the computer/tablet. Furthermore, it allows the performance of tasks and the production of complex materials that otherwise would be too expensive for the school and that would also spend too much time doing.

References

- https://app.bookcreator.com/read/library/-NDU9f6_yDCqrsIJJe5zv/JJMZ6m6HSwYIIMDvhsHuhdw50wp1/tMqk_bHTRPG-ii2nTnHN0g/eHOxHm3ISL6vKr-XKUIPyg
- https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScn_YoPntsrIg6v2Q3kM3DVe4YkOksCEZ-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



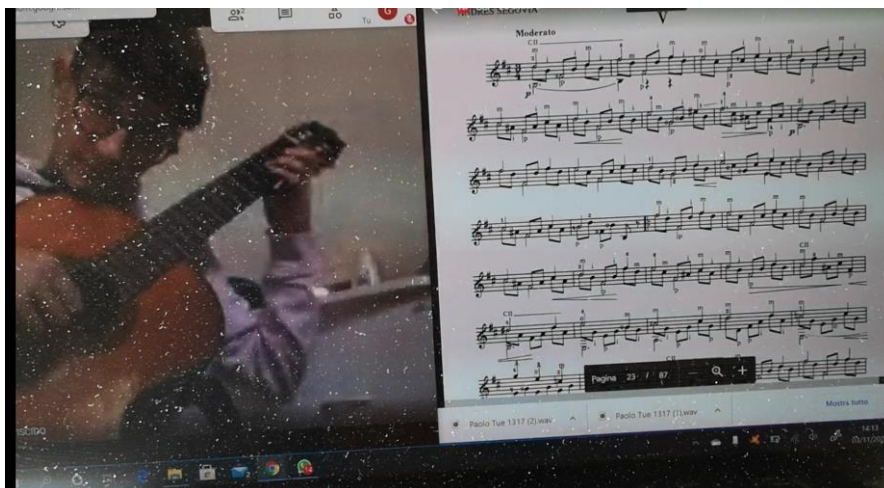
Co-funded by
the European Union

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

How to Teach a Musical Instrument Online



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



[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

How to Teach a Musical Instrument Online



Case Presentation

The pandemic and quarantine have brought about a sudden change in our habits, such as the world of education, including music education.

Our Students of music have been confronted with online education (e-learning or distance learning) realizing how difficult it is to maintain acceptable and, above all, stable transmission quality, whether it is a simple vocal communication or a more complex multi-directional streaming of musical parts performed in real time by multiple instruments. Considering the experience developed during the pandemic, let's examine together how to do an online instrument lesson in the best way.



[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

How to Teach a Musical Instrument Online

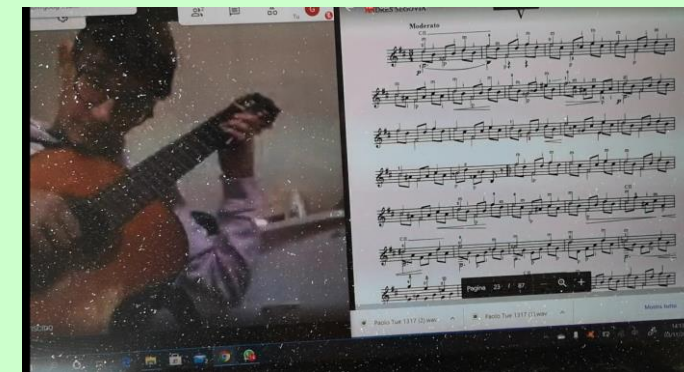


Basic Pedagogical Assumptions

It would be great to have a fixed location so that all the accessories remain installed avoiding assembling and disassembling every time with a consequent waste of time.

It is important to be as visible as possible to the teacher, obviously taking into account the instrument we are playing. To get a multi-angle shot you need to have the ability to move an external webcam, possibly placed on a pedestal, and not use the fixed one on the computer, so that you can help the teacher get a good view of the details, a dual webcam would be ideal, HD or higher definition is recommended.

A very useful function is "split screen" so that in one half of the screen you can see the student and in the other the score.



Content Description

After the first few lessons spent much of the time in teacher-student dialogue of the type: "Can you hear me? can you see me? can the guitar be heard well? repeat I didn't hear"...., we realized that in order to have adequate audio video quality we needed to have the appropriate tools.

Most of the platforms used like Skype, Zoom, Meet, were born for the use of voice video conferencing and not suitable for the transmission of the sound produced by musical instruments, nor are they suitable for simultaneous teacher-learner use.

It is imperative that voices or sounds do not overlap each other so it is indispensable to find rules from the very beginning to avoid this and to find a place where we can concentrate to avoid that outside noises can disturb the lesson, like avoiding sitting on a squeaky chair, etc.

[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

How to Teach a Musical Instrument Online



Technologies Adopted

Essential are online resources and platforms, a good connection, a few ground rules, and, naturally, musical tools.

As the type of connection, Fiber is preferable, but a good ADSL might also work well.

The Microphone plays an important role in the quality of sound in a musical instrument lesson, those built into smartphones and computers having been designed for speech use have turn out to be unsuitable. The fact that they compress the sound, they zero out any possibility of dynamic nuance and timbre. One solution is to use a condenser microphone, preferably one with a wide diaphragm, that can capture the best audio signal in terms of dynamic and frequency response offering a clearer and more intelligible listening experience, both of the voice and the instrument. If you do not have an audio interface the choice might be a microphone with USB output otherwise with the use of an audio interface we should use a microphone with an XLR cable.

Equipping our device with an audio interface allows for greater flexibility in audio input and output connections, giving us the possibility of managing multiple microphones and directing the sound to the platform we are using with a much higher quality in the synchronous lesson. In the asynchronous lesson, the ability to record through these devices a piece of excellent quality, allows the teacher to later listen to a piece as faithful as possible to the live performance, facilitating the analysis of the piece for the necessary advice to be given to the student on the continuation of the study.



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

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

How to Teach a Musical Instrument Online



Technologies Adopted

Audio speakers make all the difference for quality listening. Headphones are recommended in the online instrument lesson, with proper precautions not to damage the hearing, in fact headphones isolate us from outside noise and make us hear the lesson and recording very clearly.

Through the headphones when recording we can listen to a metronome or a base, without the latter being able to be recorded by the microphone in the room, this is very useful if we have to record a part of an ensemble music piece where it is necessary for everyone to play in the same tempo and then assemble the whole thing through dedicated software. This practice was used a lot during the pandemic.

For sharing materials the use of Classroom or similar apps are very useful.

Assigned pieces can be shared on a Drive folder, the same student after recording the piece can attach it in the assigned lesson on classroom, with the possibility on the part of the teacher to put a grade and/or enter judgments and comments on the piece.



<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

How to Teach a Musical Instrument Online

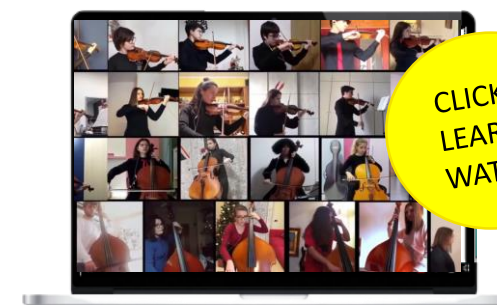
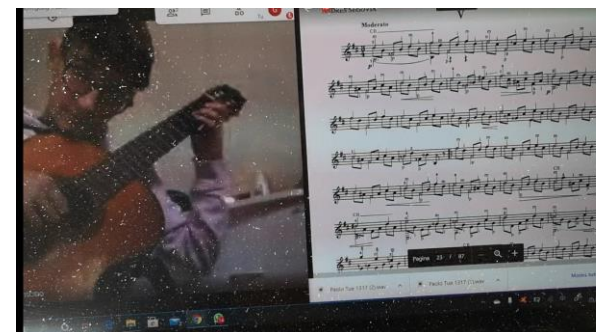


Conclusions

During the period of the pandemic, the stage was replaced by platforms such as Stream Yard, which with intuitive directorial management allowed for live broadcasting on social networks such as Facebook, You Tube performances by students performed from their homes with guest speakers located in various parts of the world, such as We are on the Wave On the Web of the Polo dei Licei Musicali e Coreutici della Campania:

We are on the Wave on the Web – Spot

We hope that these skills acquired over the years by teachers, pupils, parents ... will not be lost and we will always work for better results.



[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



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade

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	
	December 23rd, 2014 - 6:27am	Awarded for finding and informing your GSI of a GradeCraft bug.
		Awarded for particularly thoughtful blog posts, posters, or individual papers. improve

[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

GAME: Gameful Assessment in Michigan Education



Case Presentation

The University of Michigan has implemented this learning approach in different courses, with the aim to create an environment that motivates and challenges the students, promoting their active participation.

The University provides lectures with training and guidance about how to redesign the structure of the training, making it more engaging, using elements from game design. **As this learning approach has proved so successful, MACTT has decided to incorporate it in its delivery.**

The main objective of GAME is to integrate digital game design and development in the curriculum, to engage and motivate students.



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

With this approach, instructors design courses and trainings that resemble game structures.

This approach is based on the Self-determination Theory (Ryan & Deci) that states that it is important for people to feel motivated in the class. In order to do so, people need to:

- be able to make meaningful choices over what they are doing (autonomy),
- be challenged by a task but feel like they can succeed (competency), and
- feel connected to those around them (belongingness).

[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



Basic Pedagogical Assumptions

This approach is based on 5 main principles:

- 1. Points, levels and achievements:** students achievements are recorded using the point systems and levels. They are used instead of marks and students earn points of experience points as they complete assignments, participate in discussions, or achieve a specific learning objective.
Levels are used to indicate the level of progress of the student.
Instructors are asked to start students at zero and build up to a goal grade, instead of starting with 100 and then lose points.
- 2. Meaningful choices:** students may have different options to select assessments, projects to explore several topics of interest, or they can choose different ways to complete an assignment. This aims to empower students and increases their sense of autonomy and engagement.
- 3. Feedback and reflection:** students receive feedbacks on their progress, guidance and support along their learning path. This helps the students to learn from their mistakes and to improve.
- 4. Allow students to fail:** courses have to be planned to allow students to experiment, fail and try again until they get it right. This is allowed as, if the student fails on an assignment, he/she can do an additional one.
- 5. Transparency:** assignments are defined at the start of the term, no grading curve is used and clear grading is used, to allow students to know exactly when they reach their goal and when they fail.

[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



Content Description

The University has provided free guidelines to the lecturers on how to implement the gameful pedagogy in their trainings.

The following are the step suggested:

1. Definition of learning objectives

This stage is a key one, as doing it from the beginning will allow the lecturer to clearly set the goals to be achieved.

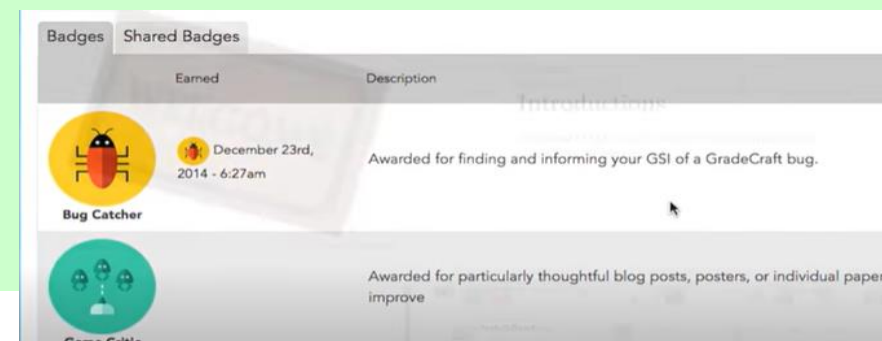
<https://www.youtube.com/watch?v=AZPDqbSmtzs>

2. Decision of the autonomy method

Instructors are suggested to introduce autonomy into the course. It may be introduced through submissions, assignment selection or collaboration.

3. Set paths and badges

The creation of unlock scheme and the addition of badges make the learning experience more adventurous.



[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



Content Description

4. Choice of the assessment approach

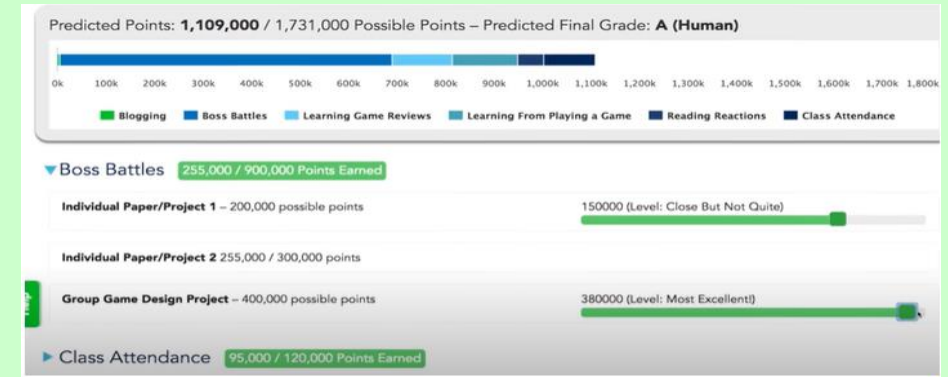
Instructors are guided through the use of different approaches to assess the students, such as the use of rubrics, possibility of resubmission, allowing the choices and the students' self-assessment.

5. Assignment type

Once defined the approach, it is time to chose the type of assessments. The instructors has to be sure that the assignment types titles are correct so that students have clear understanding of what to expect.

6. Creation of assignments and assessments

In this stage, the instructor has to create the individual assignments, implementing the assessment approach chosen. Instructions for each assignment has to be created to allow the students to make informed decisions about which assignments they will do.



[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

GAME: Gameful Assessment in Michigan Education



Content Description

7. Set of achievement levels and grading scale

In this stage, the instructor has to set the points students need to reach for various achievement levels. The instructor can choose any scale, instead of the classical grading system.; it is important that the levels system allow the students to see themselves making progress.

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. Points allocation

Instructors are suggested to assign the points after the creation of all the assignments, as at this stage they have the full picture of the whole course. This will allow them to better distribute the points.

When allocating the points, the instructor has to consider is the assignment is a formative or summative work, how frequently the assignment occurs and check the total sum of the points.

9. Review and launch

The revision stage is crucial to check if the assignments are linked to the learning objectives, how assignments are distributed, if students have control over their work. When the course is launched, collection of feedback from the students is strongly suggested.

10. Iteration

After the course has ended, the instructors can implement any changes, considering also the feedback collected from the students. Examples of syllaby:

- 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



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



Content Description

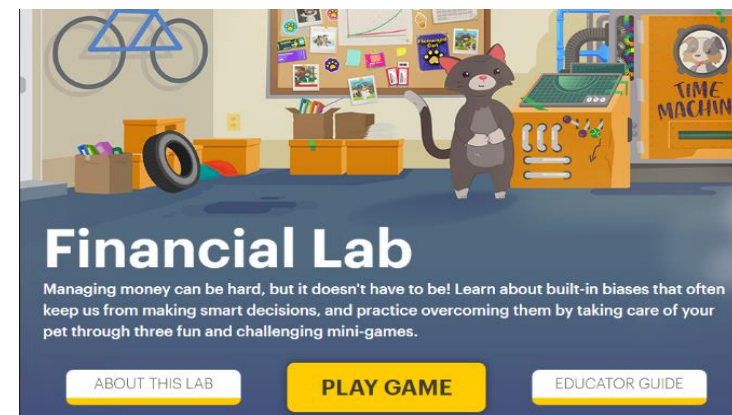
For material creation

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

Extra useful material:

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

Examples of activities:



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



Conclusions

- Feedback and evaluation from students who used the gameful pedagogy described were collected.
- Over a quarter (28%) of surveyed faculty have heard of GradeCraft of gameful learning as a teaching approach
- Of that 28%, about 10% have used GradeCraft or a gameful learning approach
- Nearly 90% of those who have used GradeCraft or gameful learning had a positive (54%) or neutral (33%) opinion of their experience
- About 15% of surveyed students have heard of GradeCraft of gameful learning as a teaching approach
- Of that 15%, about 63% were in a class that used GradeCraft or a gameful learning approach
- Nearly 90% of those who were in a class that used GradeCraft or gameful learning had a positive (52%) or neutral (33%) opinion of their experience.
- Student comments about gameful learning:
 - *"It really kept me engaged in my work; being able to see where I was at any given point made the whole experience more transparent and helped me to keep an eye on my grade."*
 - *"I have never learned more in a more stress-free environment."*

[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

Developing Life Skills in a School Environment



[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

Developing Life Skills in a School Environment



Case Presentation

By introducing a range of diverse activities and encouraging students to participate in them, Warsaw Montessori High School enables adolescents to acquire, practice and further develop universal skills that will help them become valuable members of the society in the future.

The project was guided by the following objectives, in line with the Montessori education philosophy:

- to answer students and parents' need for education that goes beyond academic success by providing adolescents with opportunities to develop real-world skills while learning from experience;
- to cater for adolescents' specific needs in their transition to adulthood, when they seek to enter the society and take their place alongside of adults;
- to prepare students for a meaningful participation in and a contribution to the society;
- to build a community where adolescents feel valued and learn that everybody matters.

Description

Warsaw Montessori High School (WMHS) is a private educational establishment offering high level secondary education, including the International Baccalaureate (IB) Diploma Programme, based on the principles of Montessori education. In addition to focusing on academic success, the IB programme aims at developing a range of human capacities, such as being an inquirer, a thinker and a communicator, and acting in a caring way. Montessori education, in turn, puts emphasis on students' independence and initiative, hands-on learning and real-world skills that constitute a foundation for a meaningful and successful life and professional career. WMHS introduced a range of activities that provide its students with the opportunity to acquire, practice and further develop such skills and competences.



[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

Developing Life Skills in a School Environment



Basic Pedagogical Assumptions

According to Dr. Maria Montessori, adolescence is not only a transitional life stage where the young person evolves from childhood to adulthood and which constitutes a transition to living in a society. Most importantly, it is a stage that establishes the foundational capabilities of the adult. Adolescents are involved in tremendous physical, cognitive, emotional and spiritual growth, which is guided by self-expression, trust, commitment and new ways of thinking.

Montessori education is the education of the whole person. It puts emphasis on students' independence, initiative, learning from experience and practical skills necessary in the real world. Ideally, learning takes place in a small community, where students have the opportunity to engage in purposeful work, both intellectual and manual. The Montessori classroom for adolescence represents the society, into which they are growing and to which they will contribute.

Technologies Adopted

- 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

Developing Life Skills in a School Environment

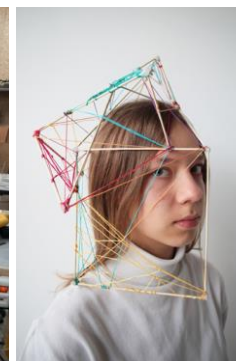


Content Description

CAS is an obligatory programme for all the WMHS students, whereby they develop their creativity, learn the importance of an active lifestyle and serve their community (**C**reativity, **A**ction, **S**ervice).

For pre-IB students (years 1 and 2) this is done within the school thanks to art, drama and creative writing classes, carpentry workshops, weekly swimming classes and other sports activities, as well as performing duties in the school kitchen and taking part in charity events.

IB students (years 3 and 4) do CAS outside the school and document their involvement individually. CAS develops in particular empathy and involvement, promotes voluntary work, fosters creativity and a well-balanced lifestyle.



[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

Developing Life Skills in a School Environment



Content Description

The **Student Council** consists of students representatives who dedicate their time and energy to making the school better. Their initiatives include opening a study room, creating an online tutoring system whereby students act as helpmates for each other, appointing a spokesperson for students' rights and organizing numerous charity actions.

The Student Council also contributed to establishing the school's dress code and actively supported the organization of school events and open days. Taking part in the Student Council empowers our students to take responsibility for their educational experience, promotes initiative, fosters cooperation, strengthens their communication skills and develops their problem solving skills.



[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

Developing Life Skills in a School Environment



Content Description

Group4Project is an experimental club developing competences in STEM subjects. It also introduces the students to the idea that science is a group activity performed in teams.

The underlying principle is to apply a scientific methodology, including research and experiments, in order to study a research problem and present the findings.

This year WMHS students' chose to focus on different aspects of biodiversity. Participating in Group4Project helps acquire basic project management skills, fosters critical thinking, teamwork and communication skills



[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

Developing Life Skills in a School Environment



Content Description

Interdisciplinary Forum is an annual humanities project whereby groups of students work together to answer a research question organized around a specific theme, such as this year's "Borders, boundaries and limits". The results of their work are presented during a special event dedicated to the project. The Interdisciplinary Forum promotes personal development, develops analytical and critical thinking skills, fosters teamwork and strengthens communication skills.

Journalism Club groups students who work independently to create a quarterly school newsletter. This involves writing and editing their articles, designing the layout and publishing their work. The Journalism Club develops individual talents, provides practical learning experience, develops linguistic and ICT skills, strengthens communication and problem solving skills as well as promotes teamwork.

Daily **Community Meetings** are meant to help build the sense of community. Every student has the opportunity to contribute to the meeting by sharing their experiences and/or ideas with their classmates, acknowledging another person and/or announcing information relevant to the class. Community meetings provide the students with the opportunity to express themselves, make them feel valued and teach them the importance of other people's voice.

[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

Developing Life Skills in a School Environment



Conclusions

Students (and their parents) increasingly look for schools that provide much more than just academic knowledge.

They want school to constitute an environment where their voice is heard, where they can contribute to the community and where they can learn skills that will be useful in their future.

By applying the Montessori principles WMHS successfully meets this need.

The activities that go beyond the academic curriculum are very popular among students and provide an added value to the school.

References

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

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

EBA: Education Informatics Network



[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

EBA: Education Informatics Network



Case Presentation

Education Informatics Network (EBA), the gateway of education to the future, is an online social education platform offered free of charge to each individual by the Turkish Ministry of National Education, General Directorate of Innovation and Educational Technologies. The e-contents in EBA are produced by expert teams; It is also enriched with the content provided by the leading education companies in the field of digital publishing in Turkey and in the world. At the same time, the education platform has become a growing resource pool with the sharing of teacher and student user base. EBA can be used at primary, secondary and high school levels, as well as for the use of high school individuals and people who have not attended school without any age restrictions for vocational education.



The objectives are:

- To offer different, rich and educational content,
- To disseminate the informatics culture and to ensure that it is used in education,
- To respond to your content-related needs,
- To exchange information with the social network structure, Contributing to the lessons with its rich and ever-growing archive,
- To be able to restructure and produce information from information while learning information,
- Students with different learning styles (verbal, visual, numerical, social, individual, auditory learning)
- Bringing all teachers together on a common denominator and enabling them to direct education together,
- A social education platform designed to use technology as a tool, not an end.
- To manage processes without time and place deficiencies in vocational education
- To ensure that all individuals can have a profession without any age restrictions.
- To accelerate the social orientation of refugees and to enable them to contribute to the economy

[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



Description

The EBA platform is a system that includes educational content as well as educational tools that can be used by both teachers and students. In EBA, there are resources in the form of video narration as well as text, sound and picture resources. Uploading files and providing a digital space, organizing competitions, classes suitable for different levels, making announcements and sharing by users are some of the features that enrich the EBA system. EBA started its broadcasting life in 2012 and became the world's largest content service by being defeated by changing needs.

As EBA can be used in primary and secondary education, it also plays an important role in vocational education. The number of individuals who could not complete their school education or who dropped out for any reason is increasing day by day. Individuals over the age of 19 experience difficulties in attending school due to the routines of daily life.

For this reason, within the scope of a project carried out for those who did not attend school in Turkey but want to have a profession, they can receive practical training at the workplace while taking theoretical, vocational and cultural courses on EBA. In addition, a similar approach is taken for foreign refugees, with content suitable for refugees' languages on Eba, and it is aimed that these people will have a profession and contribute to the economy while ensuring their social cohesion processes. For this reason, EBA has assumed one of the key roles in vocational education.



[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



Basic Pedagogical Assumptions

It is a platform based on distance education on the basis of EBA. It is obvious that classical classroom behaviors and approaches do not work in online teaching. However, the use of online approaches in vocational education leads to a radical change in the education methodology.

EBA has digital contents at primary, secondary and high school levels, and includes many elements such as lecture question solution, tests, repetitions, reinforcement tools. Vocational education encompasses all of these elements and requires practical skills in many areas.

For this reason, EBA also has applied narrative content for vocational education.



[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

Basic Pedagogical Assumptions

The following points are taken into consideration in the vocational training approach of EBA;

1. The role of teachers; will differ from teaching to guiding.
2. Instead of teaching everything, the teacher will teach his students to learn and make this process easier for them.
3. Putting learning at the center and bringing experiences to the fore will make a great contribution to teaching.
4. With e-learning, the concept of course hours will also differ.
5. It may not be necessary for all students to take part in the lesson simultaneously and collectively, and teaching will not be limited to the classroom.
6. Following the courses and contents according to personal differences will increase the desire to learn.
7. Students will be individually warned by the EBA platform about the issues they are missing and they will be advised to watch new content. In this way, the student will be able to make up for the lack of knowledge and skills without being aware of it.
8. Together with the EBA platform, EBA TV will broadcast simultaneously, so that accessibility will be increased, and those who have difficulty in accessing the internet will be able to access content at the same level.

EBA: Education Informatics Network



Content Description

EBA offers digital content separately for primary, secondary and high school levels. In addition, there are also content specially prepared for vocational education. Regardless of the level and the type of education, the EBA platform offers many modules from online live lessons to digital content production.

These modules are basically;

1. EBA Course
2. Creating Digital Content
3. EBA competition
4. EBA TV
5. EBA Applications
6. EBA Radio
7. Training of Trainers



There are digital contents in many professions in EBA. We can count some of these contents as lectures containing theoretical information about vocational and technical education, videos, application examples, practice questions and question and answer sections.

[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

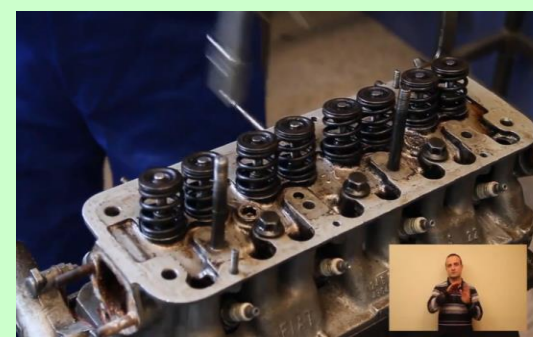
EBA: Education Informatics Network



Content Description

It is possible to list some of the Secondary Vocational Courses as follows;

1. Metal Technology
2. Construction Technology
3. Clothing Production Technology
4. Food and Beverage Services
5. Motor Vehicles Technology
6. Electrical-Electronics Technology
7. Beauty and Hair Care Services
8. Installation Technology and Air Conditioning
9. Programming in formation Technologies
10. Drawing Technologies



[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



Technologies adopted

On the EBA platform, teachers can collaborate effectively with their colleagues and share educational exchanges with their students, participate in educational discussions, share education posts, send work to their students, follow the submitted work and upcoming events according to a personalized calendar schedule.

In addition, they can contribute to the vision of the Ministry of National Education to export e-content to the whole world with the content they produce using the content development tools in EBA. On the other hand, students can get points for their work, they can work, communicate and share with their classmates and teachers in the EBA Lesson Module, they can instantly follow the homework and exercises sent by their teachers to their calendars, they can do their work on time and work on any subject they want, they can repeat the missing issues determined by the system. they can improve themselves, prepare their homework and projects. In order to achieve these goals, both teachers and students are expected to have skills in the following subjects;

- Basic computer and internet;
- Computer, tablet, mobile device;
- Digital content creation apps (Canva, Visme, Adobe etc.)
- Mail servers (Gmail, hotmail, yahoo etc.)
- Microsoft office applications (Word, excel, powerpoint)

[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



Conclusions

Distance online education has inevitably entered our lives in the technology and information century we are in. Whether it is school education or training related to personal development, many people benefit from online education. The biggest advantage of this new training approach is that the training content can be accessed at any time, regardless of place and time. In this way, people who want to learn individually and have high self-learning skills can develop their individual abilities much faster.

It is stated that the aim of the EBA is to support the effective use of materials by using information technology tools at school, at home, in short wherever needed, to integrate technology into education and to provide reliable, accurate e-contents suitable for grade levels. Although EBA offers school education for individuals aged 6-18, it is also an important platform for individuals who have moved away from school education without any age restrictions to gain a profession and return to school, and this subject is encouraged. In this way, individuals over the age of 19 and refugees can become professionals.

In order to improve education with the EBA platform, the following points can be taken into consideration;

The digital education contents on the platform should be constantly updated with the developing technology.

- In order to keep students' motivation high, prevention plans should be developed.
- Activities should be organized in order to develop individual learning skills. Starting from the first grade, education should be planned with this approach.
- For the right to equal education, every individual should have access to the internet.
- Platform content should be translated into other languages to make it applicable in a wider geography.

References

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. KURDEDE 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



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

Project Based Learning



[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

Project Based Learning



Case Presentation

Our school gives educational coverage to students aged 3-16 years, comprising Kindergarten, Primary and Secondary School. We have a student-centred approach, using a constructivist methodology and cooperative learning by means of flexible, fun and differentiated tasks.

These are two different results from projects in two different age ranges: kindergarten (3 to 5 years old) and Primary School (6 to 12 years old).

The project for kindergarten is called “The Cold”, developed from September to March. By the end of the project, a new one called The Farm starts.

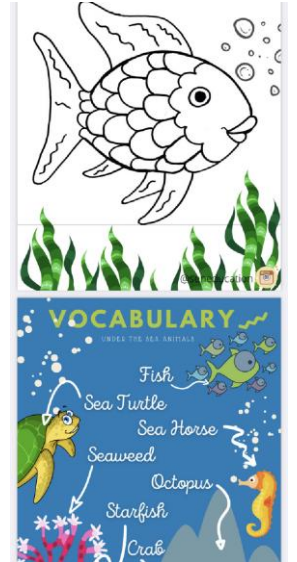
The projects in Primary School are always based on a story tale, which students find fun and engaging. Some of the tales that we have used are

- 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



The objectives are:

- Foster creativity, imagination and motivation
- Develop autonomy and self-esteem
- Foster communicative competence
- Address diversity in the classroom
- Foster critical thinking and autonomy
- Present an innovative methodology that engages students
- Develop collaborative skills



[Back to index](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



Elearning
Communication
Open-Data



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

Project Based Learning



Basic Pedagogical Assumptions

Starting point in Kindergarten is always previous knowledge. Children are asked about their knowledge on the subject-matter and teaching develops from there. Contents are collected on a digital board for ease of organization and to make learning more visual.

Families are contacted to inform them on the subject-matter and the methodological approaches. They can contribute to the project by adding their own knowledge and providing the teacher with their own materials, which are implemented in the unit.

Projects are always carried out in three different stages:

- **MOTIVATION.** In this case, a cow appears in the class, which will serve as a motivator for students, as well as a conversation starter
- **DEVELOPMENT.** Teaching-learning activities on the subject are carried out. Some examples include crafts, songs on the subject, wordwalls, painting, handicraft, etc.
- **FINAL.** The final stage is to create a corner with the project material to show a real-life representation of the subject, in this case, a farm.

MOTIVATION



DEVELOPMENT



FINAL



[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

Project Based Learning



Basic Pedagogical Assumptions

Primary School follows the same structure, with slight approach variations:

- **MOTIVATION.** We introduce the topic. We also check the starting level and make a first-stage detection of foreseeable difficulties.
- **DEVELOPMENT.** This is the proper task phase. We sing, read, interact, watch stories, etc.
- **FINAL.** We present the results by means of workstations or learning centres with the materials produced by the students.



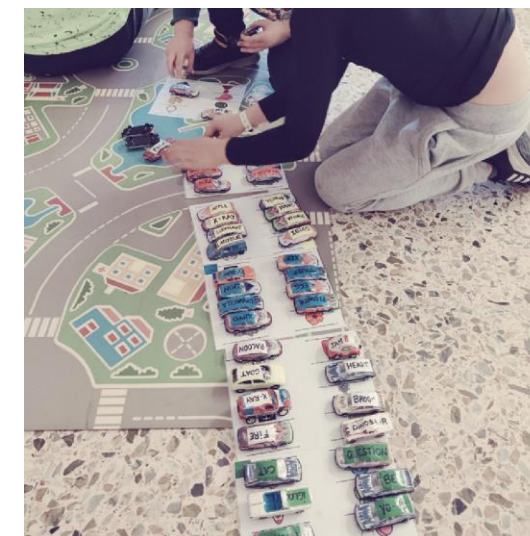
MOTIVATION



DEVELOPMENT



FINAL



[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

Project Based Learning



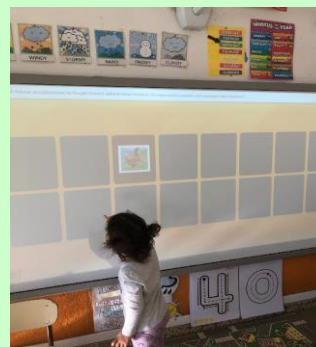
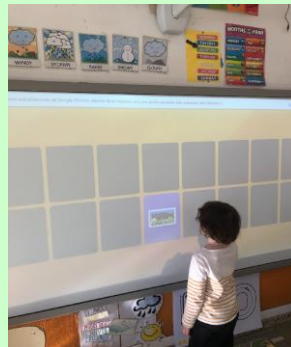
Content Description

All the activities have a connection with real-life content, so that learning is significative. We have an example of “creating” a cow by means of handicraft.

First, we use a box to represent the cow's body structure, with gloves as milking udders.



Then, we use digital games to learn about the theoretical aspects of animal anatomy, the cycle of goods production or basic concepts of global economy.



One of the most important parts of the project is that in which students explain to others the materials they have brought or have been working on, as they are useful to reinforce the contents and the feeling of usefulness.



Putting all the materials together on a digital board, makes us aware of what we knew at the beginning at the start of the project and what we have learned.



[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

Project Based Learning



Steps to Follow for Implementation

1. Motivate students presenting them the topic with an engaging element and an easy-to-follow activity attached to it. Right after the first session, engage families, too.
2. Use activities that are rich in variety, easy to complete and directly related to the topic. The trick is not to let activities grow stale, keep your students on your toe and let them know what they are going to learn next, but not how.
3. Make sure all these activities go directed to a final product, be it a workstation, a learning centre or a show-and-tell. The final product must be something present in the classroom, to remind them of the contents they have worked on and make themselves proud.



[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

Project Based Learning



Conclusions

This methodology has proven to be highly effective at these stages of learning, since it addresses all learning styles. It allows teacher to present and assess contents with a huge variety of task types, including motor activities, pencil activities, hands-on activities, interactive activities and read-alouds, to give some examples.

Having a wide range of IT resources at your school greatly facilitates the implementation of such type of methodology, but it can be tackled with a sporadic or intensive use of handicraft, too.

Technologies adopted

Our school uses the Google Workspace suite since the very first stages of school, so our students are both digital natives and digital scholars.

The tools we use are:

- **Gmail** for communication
- **Youtube** for research and examples
- **Padlet** to generate final products
- **Digital boards** to present contents
- **Kahoot** to present contents and assess their knowledge
- **Plickers** for quizzes



[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



Co-funded by
the European Union



Zestaw narzędzi QUID

Zintegrowane nauczanie cyfrowe

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

2021-1-IT02-KA220-SCH-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