



# PROGRAMMA DI FORMAZIONE CONTINUA



# INDICE

<b>INTRODUZIONE</b>	<b>4</b>
<b>PANORAMICA DEL PROGRAMMA DI FORMAZIONE CONTINUA</b>	<b>5</b>
<b>ATTUAZIONE DEL PROGRAMMA DI FORMAZIONE CONTINUA</b>	<b>7</b>
<b>SUGGERIMENTI PER L'UTILIZZO DELLE RISORSE</b>	<b>8</b>
<b>MODULO 1: PROGRAMMA COLLABORATIVO</b>	<b>10</b>
PROGRAMMA DELLE LEZIONI	10
SCHEDA ATTIVITÀ 1.1	15
SCHEDA ATTIVITÀ 1.2	16
SCHEDA ATTIVITÀ 1.3	17
<b>MODULO 2: PEDAGOGIA DIGITALE</b>	<b>19</b>
PROGRAMMA DELLE LEZIONI	19
SCHEDA ATTIVITÀ 2.1	25
DISPENSA 2.1	26
DISPENSA 2.2	28
DISPENSA 2.3	30
DISPENSA 2.4	31
DISPENSA 2.5	32
<b>MODULO 3: INTEGRAZIONE DELLA TECNOLOGIA</b>	<b>35</b>
PROGRAMMA DELLE LEZIONI	35
<b>MODULO 4: INNOVAZIONE E CREATIVITÀ</b>	<b>44</b>
PROGRAMMA DELLE LEZIONI	44
SCHEDA ATTIVITÀ 4.1	58

SCHEDA ATTIVITÀ 4.2	60
SCHEDA ATTIVITÀ 4.3:	62
SCHEDA ATTIVITÀ 4.4:	63
<b>MODULO 5 – CREAZIONE E CURA DI CONTENUTI DIGITALI</b>	<b>66</b>
PIANO DELLE LEZIONI	66
SCHEDA ATTIVITÀ 5.1	79
SCHEDA ATTIVITÀ 5.2	80
SCHEDA ATTIVITÀ 5.3	81
SCHEDA ATTIVITÀ 5.4	82
<b>MODULO 6 – SELEZIONE E VALUTAZIONE DELLE RISORSE E DEGLI STRUMENTI DIGITALI</b>	<b>85</b>
SCHEDA ATTIVITÀ 6.1	88
<b>MODULO 7 – SVILUPPO DELLA RESILIENZA</b>	<b>92</b>
PROGRAMMA DELLE LEZIONI	92
SCHEDA ATTIVITÀ 7.1	97
SCHEDA ATTIVITÀ 7.2	98
SCHEDA ATTIVITÀ 7.3	99
<b>CONCLUSIONI &amp; RACCOMANDAZIONI</b>	<b>100</b>
ALLEGATO 1	102
ALLEGATO 2	111



# INTRODUZIONE

Il Programma di Formazione Continua LOTUS è progettato per consentire ai professionisti dell'Istruzione e della Formazione Professionale (IFP) di prosperare in un ambiente di apprendimento digitale. Questo programma di formazione affronta due ruoli chiave:

1. Facilitare l'apprendimento online/ibrido e le competenze di gestione della carriera
2. Sviluppo di contenuti digitali.

Con i rapidi progressi tecnologici che rimodellano l'istruzione, i professionisti dell'IFP devono essere dotati di strategie innovative per offrire esperienze di apprendimento efficaci, coinvolgenti e ricche di media. Questo manuale fornisce risorse complete, programmi di lezione, e attività per sette moduli essenziali che aiutano gli educatori a navigare in questa trasformazione.

# PANORAMICA DEL PROGRAMMA DI FORMAZIONE CONTINUA

Il programma di formazione in servizio LOTUS si basa sul [quadro DigCompEdu](#), che definisce le competenze essenziali di cui gli educatori hanno bisogno per integrare efficacemente gli strumenti digitali nel loro insegnamento. Questo quadro costituisce il fulcro del programma, garantendo che i professionisti dell'IFP non solo acquisiscano competenze tecniche, ma le applichino anche in modi significativi e validi a livello pedagogico.

Inoltre, il programma incorpora lo strumento SELFIE (Self-Reflection on Effective Learning by Fostering the Use of Innovative Educational Technologies) come risorsa di autovalutazione. Questo strumento consente agli educatori di valutare le loro competenze digitali e le loro pratiche di insegnamento, aiutandoli a identificare le aree di miglioramento e monitorare i loro progressi durante tutta la formazione.

Il Programma di Formazione Continua comprende 36 ore di apprendimento:

- 18 ore – Istruzioni Frontale
  - ◊ Questa sezione si concentra sull'insegnamento diretto, workshop interattivi e discussioni di gruppo, consentendo agli educatori di impegnarsi attivamente con il contenuto e collaborare con i colleghi. Questo metodo supporta attività pratiche, feedback immediato, e risoluzione dei problemi in tempo reale.
- 18 ore – Apprendimento Autonomo
  - ◊ Questa sezione incoraggia gli educatori a esplorare i materiali di apprendimento in modo indipendente, completare esercizi di riflessione e pianificare il loro continuo sviluppo professionale sul LOTUS MOOC. Ciò consente un apprendimento flessibile al ritmo del partecipante, promuovendo una riflessione più approfondita su come applicare le competenze digitali in ambienti didattici reali.

Il programma è stato organizzato in sette moduli chiave:

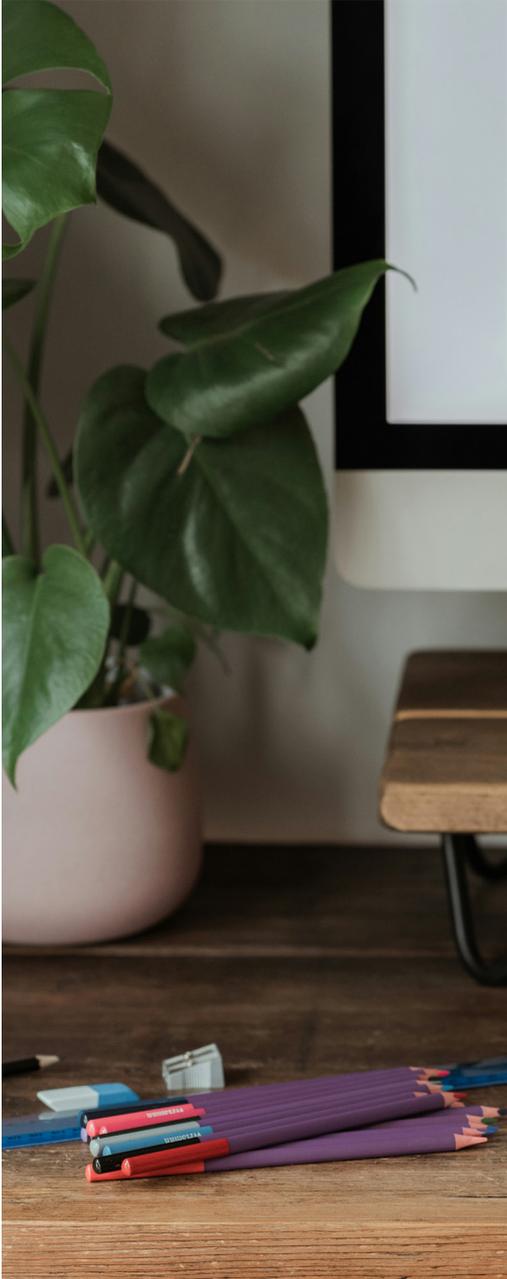
1. **Modulo 1** - Apprendimento Collaborativo: Incoraggia l'uso di piattaforme digitali per promuovere l'interazione degli studenti e il lavoro di squadra;
2. **Modulo 2** - Pedagogia Digitale: Si concentra sull'utilizzo della tecnologia per migliorare le strategie di insegnamento e coinvolgere efficacemente gli studenti.

3. **Modulo 3** - Integrazione Tecnologica: Fornisce approcci pratici per l'integrazione di strumenti digitali nelle pratiche didattiche quotidiane.
4. **Modulo 4** - Innovazione e Creatività: Incoraggia gli educatori a pensare fuori dagli schemi e utilizzare la tecnologia per ispirare la creatività negli studenti.
5. **Modulo 5** - Creazione e Cura di Contenuti Digitali: Supporta gli educatori nello sviluppo di materiali didattici di alta qualità e ricchi di contenuti multimediali.
6. **Modulo 6** - Selezione e Valutazione delle Risorse e degli Strumenti Digitali: Guida gli educatori nella scelta dei migliori strumenti per il loro insegnamento e nella valutazione della loro efficacia.
7. **Modulo 7** - Sviluppo della Resilienza: Dota educatori e studenti di strategie per adattarsi e avere successo in un ambiente digitale in continua evoluzione.

Entro la fine del programma, gli educatori dell'IFP avranno migliorato le loro competenze digitali, come delineato dal quadro DigCompEdu, e acquisito preziose conoscenze attraverso l'uso dello strumento SELFIE. Questo approccio globale garantisce che gli educatori siano ben preparati a soddisfare le esigenze degli ambienti di apprendimento digitali e ibridi.

Ulteriori dettagli sulle modalità di applicazione di tali competenze, comprese le aree di interesse delle Risorse Digitali e dell'Insegnamento e dell'Apprendimento, nonché i livelli di progressione da Principiante ad Esperto, sono presentati nell'allegato 1. Inoltre, [l'allegato 2](#) fornisce esempi di domande dello strumento SELFIE su misura per gli educatori dell'IFP, offrendo una risorsa pratica per l'autovalutazione e lo sviluppo continuo.





# ATTUAZIONE DEL PROGRAMMA DI FORMAZIONE CONTINUA

L'attuazione di questo programma è progettata per essere flessibile, soddisfacendo le esigenze uniche di ogni ambiente educativo. I partecipanti possono consegnare i moduli in formati online, ibridi o di persona, consentendo una vasta gamma di ambienti di apprendimento. I programmi di lezione strutturati sono adattabili, garantendo che possano essere personalizzati in base ai livelli professionali e alle competenze tecnologiche dei discenti. Il programma incoraggia la partecipazione attiva attraverso attività pratiche, creazione di contenuti digitali, e collaborazione tra colleghi, promuovendo l'apprendimento esperienziale.

# SUGGERIMENTI PER L'UTILIZZO DELLE RISORSE

## Adattare il Contenuto

Adattare le risorse, le attività e i programmi di lezione alle esigenze specifiche dei tuoi allievi, considerando i loro livelli di esperienza e le tecnologie disponibili.

## Incoraggiare l'Interazione

Promuovere un ambiente di apprendimento collaborativo in cui gli allievi possano interagire tra di loro attraverso attività di gruppo e discussioni online.

## Integrare Gradualmente la Tecnologia

Se gli allievi sono alla prima esperienza con gli strumenti digitali, introdurre progressivamente tecnologie per rafforzare la loro fiducia e le loro competenze.

## Fornire Supporto

Guidare gli allievi attraverso gli strumenti e le piattaforme digitali utilizzati nella formazione.

## Valutare e Riflettere

Valutare regolarmente i progressi degli allievi e raccogliere feedback per migliorare continuamente la formazione.

**MODULO 1:  
PROGRAMMA  
COLLABORATIVO**

# MODULO 1: PROGRAMMA COLLABORATIVO

## PROGRAMMA DELLE LEZIONI

### Piano delle lezioni

Apprendimento Collaborativo

### Obiettivo

L'obiettivo di questo modulo è quello di fornire agli insegnanti di IFP le basi e i fondamenti dell'Apprendimento Collaborativo e rafforzare la loro capacità di:

- Supportare i propri studenti nello sviluppo di competenze trasversali critiche
- Preparare gli studenti al successo in contesti accademici, professionali e del mondo reale.

### Risultati dell'Apprendimento

Dopo aver completato questo modulo, avrai acquisito le seguenti conoscenze, abilità e approcci:

- Maggiore capacità pedagogica di adattare gli stili di insegnamento e di educazione a contesti e ambienti flessibili.
- Migliore comprensione delle diverse strategie di valutazione per il monitoraggio e la valutazione dei risultati, dei progressi e delle prestazioni degli studenti.
- Migliore capacità di coaching e mentoring per promuovere e favorire il coinvolgimento degli allievi.

### Durata

180 min (3h)

### Argomenti

Apprendimento Collaborativo, Abilità Comunicative Efficaci, Gestione del Team, Risoluzione dei Problemi di Gruppo, Apprendimento Inclusivo, Valutazione

## Preparazione

- Presentazione PowerPoint
- Laptop
- Block Notes

## PIANO DELLE LEZIONI



### Argomenti e Sotto-argomenti

Il programma delle lezioni affronta il tema dell'Apprendimento Collaborativo. Sono inclusi quattro sotto-argomenti chiave:

- Comunicazione Efficace
- Team Building e Problem Solving di Gruppo
- Valutazione
- Pratiche inclusive per l'apprendimento collaborativo



### Metodi di formazione

- Simulazione di uno scenario basato sulle sfide
- Apprendimento tra pari
- Attività e discussione di gruppo



### Risorse necessarie

- Power point
- Laptop
- Flipchart



### Attività di apprendimento

“Seminario di Apprendimento Collaborativo: il caso dell'adozione dell'IA nell'Istruzione e nella Formazione Professionale”

- **Fase 1 – Introduzione della sessione e icebreaking (15min.)**

Il trainer accoglie i partecipanti e li introduce al focus e all'obiettivo del workshop. Le attività di icebreaking sono raccomandate per iniziare a creare un clima positivo, caloroso e accogliente. Piuttosto che la solita breve presentazione, il trainer può invitare i partecipanti a condividere molto brevemente l'esperienza che hanno sul tema specifico della sessione.

- **Fase 2 – Discussione preliminare sull'applicazione dell'IA nell'IFP (20min.)**

Se il numero di partecipanti lo consente, questi formano piccoli gruppi e iniziano a discutere quale tipo di applicazione dell'IA nell'IFP hanno già incontrato (direttamente e indirettamente). Nel caso in cui non abbiano precedenti esperienze, i partecipanti sono gentilmente invitati dai trainers a commentare molto brevemente la loro percezione generale e i loro pensieri sull'IA nell'IFP.

Il trainer è responsabile della mediazione delle sessioni e prende appunti su idee e commenti condivisi dai partecipanti e prepara una sintesi degli input.

- **Fase 3 – Brainstorming di gruppo sulle opportunità e sulle sfide (min.30)**

Con i contributi preliminari già in atto, i partecipanti iniziano la discussione in particolare su:

- ◇ Potenziali sfide per l'adozione dell'IA nell'IFP
- ◇ Nuove opportunità disponibili per l'applicazione dell'IA nell'istruzione e nella formazione

Questa attività di mappatura e identificazione non dovrebbe essere più lunga di 20 min.)

Una volta compilata la bozza di elenco di sfide, punti di forza, opportunità e minacce, i partecipanti iniziano a estrapolarne informazioni chiave che sembrano più rilevanti e acute di altre.

Il trainer che media la sessione avvia una discussione di gruppo sulle tendenze e le prove particolarmente significative che sembrano emergere.

La discussione è volta ad esplorare temi e prospettive ricorrenti.

Il tempo per la discussione dovrebbe essere mantenuto al di sotto di 10 min.

Il trainer è responsabile della mediazione delle sessioni, prende appunti su idee e commenti condivisi dai partecipanti e prepara una sintesi degli input.

**PAUSA DI 15 MIN**

- **Fase 4 – Identificazione dei punti di forza e delle minacce (40min)**

Lo stesso processo visto per la Fase 3 si ripete anche per la Fase 4, con la differenza che ora il focus sarà su:

- ◊ Minacce emergenti derivanti dall'adozione e dall'applicazione dell'IA nell'IFP
- ◊ Punti di forza e caratteristiche a valore aggiunto dell'intelligenza artificiale per l'istruzione e la formazione

I partecipanti elaborano un elenco preliminare di idee “a crudo” e bozze. Questi input dovrebbero essere ulteriori processi per identificare prove e approfondimenti che sono più comuni di altri.

La tempistica complessiva è mantenuta invariata: 20 min per la mappatura delle minacce e dei punti di forza e 10 min per la discussione di gruppo.

Il trainer è responsabile della mediazione delle sessioni e prende appunti su idee e commenti condivisi dai partecipanti e prepara una sintesi degli input.

- **Fase 5 – Previsione dell'impatto dell'IA nell'IFP (45minuti)**

Sulla base delle prove e dei risultati raccolti fino a questo momento, il trainer chiede ai partecipanti di riflettere su come le minacce, le sfide, le opportunità e i punti di forza si combinano, si completano e si contrastano a vicenda. I partecipanti sono incoraggiati ad affrontare la discussione su un orizzonte temporale di 5 anni e a pensare in modo molto creativo a quelli che potrebbero essere risultati sia positivi che negativi in riferimento agli input disponibili.

Dopo 30 minuti di questo esercizio di previsione, il trainer dovrebbe guidare i partecipanti a evidenziare le disfunzioni che prevedono e aiutare il gruppo o i gruppi a fare una sintesi rapida e concisa dei pareri chiave.

Il trainer è responsabile della mediazione delle sessioni e prende appunti su idee e commenti condivisi dai partecipanti e prepara una sintesi degli input.

- **Fase 6 – Individuazione degli insegnamenti tratti e dei principali insegnamenti da trarre (15min.)**

La Fase finale del wrap-up dovrebbe essere focalizzata dal trainer sull'evidenziare quelle che sono state le intuizioni chiave della sessione e che sono opinioni comuni tra i partecipanti sugli effetti concreti dell'adozione dell'IA nell'IFP.

Da parte loro, i partecipanti condivideranno con i colleghi azioni concrete e realizzabili che possono incorporare nei loro contesti operativi per:

- Sperimentare con l'adozione dell'IA
- Esplorare le sue molteplici potenzialità applicative
- Mitigare i rischi
- Promuovere la digitalizzazione delle loro pratiche attraverso l'IA

### Nota importante per i trainers:

Se il numero di persone che frequentano il workshop non è abbastanza grande da consentire la divisione dei partecipanti in gruppi separati, l'intera classe rappresenterà i gruppi di lavoro della sessione.



#### Materiali

Presentazione PowerPoint



#### Lettura supplementare

- Forbes, [Collaborative Learning: What Is It And Why Is It Revolutionizing Learning And Development?](#). March 2022
- EUROPASS, Teacher Academy, [What is Cooperative Learning? Five Strategies for Your Classroom](#). September 2020
- Cambridge University Press & Assessment, [Collaborative learning: the science behind it, and why it works](#). April 2022
- Indeed, [11 Benefits of Collaborative Learning \(Plus Tips To Use It\)](#). February 2023

# SCHEDA ATTIVITÀ 1.1



Modulo 1  
Apprendimento Collaborativo

## Applicazione dell'IA nell'IFP: Analisi SWOT

OPPORTUNITÀ	SFIDE
<p>Descrittore:</p> <p>Le opportunità nell'adozione dell'IA nell'istruzione si riferiscono ai vari potenziali benefici e progressi che le tecnologie di intelligenza artificiale possono portare ai sistemi educativi. Queste opportunità abbracciano diverse dimensioni, tra cui la personalizzazione, l'efficienza, l'accessibilità e l'innovazione.</p> <p>Esempio 1: ___ Esempio 2: ___ Esempio 3: ___ Esempio 4: ___</p>	<p>Descrittore:</p> <p>Le sfide per l'adozione dell'IA nell'istruzione si riferiscono ai vari ostacoli e difficoltà che intralciano l'effettiva integrazione e utilizzo delle tecnologie di intelligenza artificiale all'interno dei sistemi educativi. Queste sfide possono derivare da molteplici settori, tra cui le dimensioni tecnica, etica, logistica e sociale.</p> <p>Esempio 1: ___ Esempio 2: ___ Esempio 3: ___ Esempio 4: ___</p>

## SCHEDA ATTIVITÀ 1.2



Modulo 1  
Apprendimento Collaborativo

### Applicazione dell'IA nell'IFP: Analisi SWOT

PUNTI DI FORZA	MINACCE
<p>Descrittore:</p> <p>I punti di forza nell'adozione dell'IA nell'istruzione si riferiscono ai vantaggi e alle capacità intrinseche che le tecnologie di intelligenza artificiale apportano al panorama educativo. Questi punti di forza sottolineano il valore e l'efficacia dell'integrazione dell'IA nei sistemi educativi.</p> <p>Esempio 1: ___ Esempio 2: ___ Esempio 3: ___ Esempio 4: ___</p>	<p>Descrittore:</p> <p>Le minacce all'adozione dell'IA nell'istruzione si riferiscono ai potenziali rischi e alle conseguenze negative che potrebbero derivare dall'integrazione delle tecnologie di intelligenza artificiale nei sistemi educativi. Queste minacce possono avere un impatto su vari aspetti dell'istruzione, dalla privacy dei dati all'equità e alla sicurezza del lavoro.</p> <p>Esempio 1: ___ Esempio 2: ___ Esempio 3: ___ Esempio 4: ___</p>

# SCHEDA ATTIVITÀ 1.3



Modulo 1  
Apprendimento Collaborativo

## Applicazione dell'IA nell'IFP: Analisi SWOT

Analisi SWOT	PUNTI DI FORZA	SFIDE
OPPORTUNITÀ	Quali punti di forza possono essere utilizzati per capitalizzare le opportunità?	Quali sfide devono essere affrontate per sfruttare le opportunità?
MINACCE	Quali punti di forza possono essere utilizzati per mitigare e affrontare le minacce?	Quali sfide possono aggravare ulteriormente le minacce?

**MODULO 2:**  
**PEDAGOGIA DIGITALE**

# MODULO 2: PEDAGOGIA DIGITALE

## PROGRAMMA DELLE LEZIONI

### Titolo

Pedagogia Digitale – Sviluppare pratiche di pedagogia digitale nelle aule dell'IFP

### Obiettivo

L'obiettivo di questo modulo è quello di fornire agli educatori dell'IFP le conoscenze e le competenze necessarie per integrare pratiche di pedagogia digitale efficaci nelle loro metodologie di insegnamento.

### Risultati dell'apprendimento

Al termine di questa lezione, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:

1. Definire la pedagogia digitale e i suoi principi fondamentali
2. Individuare varie metodologie didattiche digitali adatte all'istruzione e alla formazione professionale
3. Analizzare i vantaggi e le sfide dell'utilizzo degli strumenti digitali nell'insegnamento
4. Progettare un piano di lezione che incorpori una pratica di pedagogia digitale scelta
5. Condividere e discutere le migliori pratiche in pedagogia digitale con i colleghi

### Durata

180 minuti

### Argomenti

- Pedagogia digitale – Pratica dell'insegnamento e dell'apprendimento che integra le tecnologie digitali nei processi educativi per migliorare l'impegno, la collaborazione e i risultati dell'apprendimento. Implica l'uso ponderato di strumenti e risorse digitali per creare esperienze di apprendimento significative per gli studenti.
- Orientamento all'apprendimento – Approccio all'istruzione che fornisce priorità alle esigenze, agli interessi e alle capacità dell'allievo. Approcci centrati su quest'ultimo mirano a potenziare gli studenti, promuovere l'apprendimento auto-diretto e favorire una comprensione più profonda.



- Apprendimento attivo – approccio di insegnamento e apprendimento che incoraggia gli studenti a impegnarsi attivamente con il materiale didattico attraverso attività quali discussioni, compiti di risoluzione dei problemi, lavoro di gruppo ed esperienze pratiche. Sottolinea la partecipazione, il pensiero critico e l'applicazione della conoscenza, piuttosto che la ricezione passiva delle informazioni.
- Integrazione tecnologica – processo di integrazione delle tecnologie digitali nelle pratiche e nei programmi didattici per migliorare i risultati dell'insegnamento e dell'apprendimento.
- Valutazione nella Pedagogia Digitale – valutazione dell'apprendimento degli studenti mediante strumenti, metodi e risorse digitali. Comprende una serie di strategie di valutazione, tra cui valutazioni formative e sommative, che sfruttano la tecnologia per raccogliere, analizzare e interpretare i dati sulle prestazioni degli studenti. Mira a fornire un feedback tempestivo, misurare i progressi dell'apprendimento e sostenere il miglioramento continuo delle pratiche di insegnamento e apprendimento.

## Preparazione

Prima di questa lezione, dovrai:

- avere familiarità con il framework DigCompEdu [<https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>]
- preparare una presentazione sulla pedagogia digitale e i suoi principi fondamentali [cfr. la sezione "argomenti" e l'opuscolo 1]
- raccogliere esempi di attività di apprendimento digitale di successo in ambienti IFP (articoli, video, studi di casi) [cfr. la sezione "lettura supplementare" e l'opuscolo 3]
- stampare il modello per la pianificazione delle lezioni con particolare attenzione all'integrazione della pedagogia digitale e all'indagine di valutazione della lezione [cfr. scheda di attività 2.1 e opuscolo 5]
- garantire l'accesso a un proiettore, uno schermo e una connessione Internet.



### Argomenti e sotto-argomenti

Questo programma di lezioni si concentra sul consentire agli educatori dell'IFP di sviluppare le loro competenze di pedagogia digitale. Inizia definendo la pedagogia digitale ed esplorandone i principi fondamentali. I partecipanti approfondiranno quindi varie metodologie di insegnamento digitale rilevanti per l'Istruzione e la Formazione Professionale, considerando strumenti e strategie efficaci. Successivamente, si discuterà dei benefici e delle sfide dell'integrazione della tecnologia in classe, dotando gli educatori di strategie per affrontare potenziali preoccupazioni. Infine, i partecipanti si impegneranno in un'attività pratica in cui progetteranno un programma di lezione che incorpora una pratica di pedagogia digitale scelta. La sessione si concluderà con una discussione facilitata per condividere le migliori pratiche e promuovere la collaborazione tra gli educatori.



### Metodi di formazione

- Presentazione
- Discussione di gruppo
- Brainstorming
- Analisi del caso di studio
- Attività pratica
- Condivisione tra pari



### Risorse necessarie

- Proiettore e schermo
- Lavagna / flipchart e pennarelli
- Dispense: modelli di programma di lezione, elenco delle risorse di pedagogia digitale
- Accesso alle risorse online



### Attività di apprendimento

- **Fase 1 - Introduzione** (15 minuti):
  - ◇ Iniziare dando il benvenuto ai partecipanti e stabilendo le regole di base

- ◇ Presentare brevemente il progetto LOTUS e il programma di formazione continua e i risultati dell'apprendimento di questa sessione
  - ◇ Condurre una piccola sessione di brainstorming. Chiedere ai partecipanti "Cosa significa per te la pedagogia digitale?" e poi elencare le idee chiave sulla lavagna.
- **Fase 2 - Definizione della Pedagogia Digitale** (20 minuti):
    - ◇ Fornire una breve presentazione sulla pedagogia digitale, definendo il concetto e i suoi principi fondamentali *[cfr. la sezione "argomenti" e l'allegato 1]*
    - ◇ Discutere l'importanza di un uso efficace della tecnologia per migliorare l'insegnamento e l'apprendimento *[vedi opuscolo 1]*
    - ◇ Incoraggiare domande e discussioni
- **Fase 3 - Metodologie didattiche digitali** (40 minuti):
    - ◇ Presentare varie metodologie di insegnamento digitale pertinenti all'istruzione e alla formazione professionale (ad esempio, flipped classroom, gamification, piattaforme di apprendimento collaborativo) *[cfr. opuscolo 2]*
    - ◇ Utilizzare uno caso studio che mostri l'efficace attuazione di queste metodologie nell'IFP *[cfr. opuscolo 3]*
    - ◇ Dividere i partecipanti in piccoli gruppi e assegnare a ciascun gruppo una specifica metodologia di insegnamento digitale. Ogni gruppo ricerca e analizza i punti di forza e di debolezza della metodologia e fa brainstorming sulle potenziali applicazioni all'interno della propria area tematica
    - ◇ Chiedere ai gruppi di presentare i loro risultati a tutta la classe
- **Fase 4 - Integrazione tecnologica: Vantaggi & sfide** (30 minuti):
    - ◇ Condurre una discussione di gruppo sui vantaggi e le sfide dell'integrazione della tecnologia in classe per l'istruzione e la formazione professionale. Dividere la scheda in due (vantaggi/sfide) e scrivere le idee principali nella parte corrispondente *[vedi opuscolo 1 e 4]*
    - ◇ Incoraggiare i partecipanti a condividere le proprie esperienze e preoccupazioni
    - ◇ Strategie di brainstorming per superare le sfide e massimizzare i benefici della tecnologia nell'insegnamento

- **Fase 5 - Pianificazione delle lezioni con la Pedagogia Digitale** (40 minuti):
  - ◊ Fornire ai partecipanti modelli per la pianificazione delle lezioni con particolare attenzione all'integrazione della pedagogia digitale [cfr. *modello di attività*]
  - ◊ Guidare i partecipanti attraverso il processo di progettazione di un piano di lezione per la loro area tematica specifica, incorporando una metodologia di insegnamento digitale scelta
  - ◊ Offrire supporto individuale e rispondere alle domande mentre i partecipanti lavorano sui loro programmi di lezione
  
- **Fase 6 – Presentazione dei risultati** (25 minuti)
  - ◊ Chiedere ai partecipanti di condividere i loro programmi di lezione progettati con l'intero gruppo, evidenziando l'approccio pedagogico digitale scelto
  - ◊ Facilitare la discussione tra pari e il feedback sui piani di lezione
  
- **Fase 7 – Conclusione** (10 minuti)
  - ◊ Riassumere brevemente i principali elementi della sessione
  - ◊ Fornire ai partecipanti un elenco di risorse aggiuntive per un'ulteriore esplorazione della pedagogia digitale [cfr. *la sezione "lettura supplementare"*]
  - ◊ Condurre un breve sondaggio di valutazione per raccogliere feedback su questa sessione di formazione [vedi opuscolo 5]



### Materiali

(titolo dell'eventuale foglio)



### Lettura supplementare

- Aroles, J., & Küpers, W. (2022). *Towards an integral pedagogy in the age of 'digital Gestell': Moving between embodied co-presence and telepresence in learning and teaching practices*. *Management Learning*, 53(5), 757–775. <https://doi.org/10.1177/13505076211053871>
- Bates, A.W. (2019). *Teaching in a Digital Age – Third Edition*. Vancouver, B.C.: Tony Bates Associates Ltd. [www.tonybates.ca/teaching-in-a-digital-age/](http://www.tonybates.ca/teaching-in-a-digital-age/)

- Istrate, O. (2022). *Digital Pedagogy. Definition and Conceptual Area*. Journal of Digital Pedagogy, 1(1) 3-10. Bucharest: Institute for Education. <https://doi.org/10.61071/JDP.0313>
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge*. Teachers College Record, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>.
- Punie, Y., editor(s), Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*, EUR 28775 EN, Publications Office of the European Union, Luxembourg, ISBN 978-92-79-73718-3 (print), 978-92-79-73494-6 (pdf), doi:10.2760/178382 (print), 10.2760/159770 (online), JRC107466. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). *What is technological pedagogical content knowledge?* Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, 9(1), 60-70. [www.researchgate.net/publication/241616400\\_What\\_Is\\_Technological\\_Pedagogical\\_Content\\_Knowledge](http://www.researchgate.net/publication/241616400_What_Is_Technological_Pedagogical_Content_Knowledge)
- Zitter, I., Hoeve, A. & de Bruijn, E. (2016). *A Design Perspective on the School-Work Boundary: A Hybrid Curriculum Model*. Vocations and Learning 9, 111–131. <https://doi.org/10.1007/s12186-016-9150-y>



### Websites

- Educause - Enhance or transform teaching and learning at your institution with technology: [www.educause.edu/focus-areas-and-initiatives/teaching-and-learning-program](http://www.educause.edu/focus-areas-and-initiatives/teaching-and-learning-program)
- Edutopia - Technology integration: [www.edutopia.org/technology-integration](http://www.edutopia.org/technology-integration)
- European School Education Platform: [www.school-education.ec.europa.eu/en](http://www.school-education.ec.europa.eu/en)

## SCHEDA ATTIVITÀ 2.1



### **Modulo**

Pedagogia Digitale – Sviluppare pratiche di pedagogia digitale nelle aule dell'IFP



### **Titolo della risorsa**

Programma di Lezione sull'Integrazione Tecnologica



### **Tempo**

40 minuti



### **Perché utilizzare questa risorsa?**

Questa risorsa è essenziale per i partecipanti per progettare un programma di lezione che incorpora una metodologia di insegnamento digitale scelta.



### **Cosa otterrai dall'utilizzo di questa risorsa?**

Questa risorsa consente a tutti i partecipanti di lavorare sui loro programmi di lezione utilizzando lo stesso modello. Ciò renderà più facile condurre l'attività e confrontare i modi che hanno trovato di introdurre la tecnologia nelle loro lezioni.



### **Link della risorsa:**

[www.canva.com/design/DAGC3liulAo/yF-ErOdpMvU2dwJwymRGUQ/view?utm\\_content=DAGC3liulAo&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=publishsharelink&mode=preview](https://www.canva.com/design/DAGC3liulAo/yF-ErOdpMvU2dwJwymRGUQ/view?utm_content=DAGC3liulAo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview)

## DISPENSA 2.1



### Modulo

Pedagogia digitale – Sviluppare pratiche di pedagogia digitale nelle aule dell'IFP



### Titolo della risorsa

L'importanza di un uso efficace della tecnologia per migliorare l'insegnamento e l'apprendimento. Idee chiave

Di seguito sono riportate alcune idee chiave su come l'uso efficace della tecnologia può migliorare significativamente l'insegnamento e l'apprendimento:

**Coinvolgimento:** La tecnologia può rendere l'apprendimento più interattivo e coinvolgente per gli studenti fornendo contenuti multimediali, simulazioni ed esercizi interattivi che soddisfano diversi stili di apprendimento. Ciò può portare a una maggiore motivazione e a una migliore conservazione delle informazioni.

**Accesso alle risorse:** La tecnologia consente agli studenti di accedere a una vasta gamma di risorse educative e informazioni online, indipendentemente dalla loro posizione geografica. Consente a diversi materiali di apprendimento di arricchire la loro esperienza di apprendimento e facilitare l'apprendimento auto-diretto.

**Personalizzazione:** La tecnologia consente esperienze di apprendimento personalizzate su misura per le esigenze e le preferenze dei singoli studenti. Le piattaforme di apprendimento adattivo, ad esempio, possono regolare il ritmo e il contenuto dell'istruzione in base alle prestazioni e agli stili di apprendimento degli studenti, promuovendo un percorso di apprendimento più personalizzato ed efficace.

**Collaborazione:** La tecnologia facilita la collaborazione e la comunicazione tra studenti e tra studenti e insegnanti, abbattendo le barriere geografiche e consentendo esperienze di apprendimento collaborativo. Forum di discussione online, documenti collaborativi e strumenti di videoconferenza consentono agli studenti di lavorare insieme su progetti e condividere idee in tempo reale.

**Feedback e valutazione:** La tecnologia offre opportunità per un feedback più tempestivo e significativo sul lavoro degli studenti attraverso strumenti di valutazione digitali, quiz online e sistemi di classificazione automatizzati. Questo feedback immediato consente agli studenti di monitorare i loro progressi, identificare le aree di miglioramento e intraprendere azioni correttive in modo tempestivo.

**Inclusività:** La tecnologia può aiutare a colmare il divario per gli studenti con diverse esigenze di apprendimento, compresi quelli con disabilità o requisiti educativi speciali. Tecnologie accessibili, come screen reader, strumenti di sottotitolazione e software adattivo, possono adattarsi a diversi stili e abilità di apprendimento, promuovendo l'inclusività in classe.

**Preparazione al mondo digitale:** Nell'era digitale di oggi, la competenza nella tecnologia è essenziale per il successo in ogni campo. Integrando la tecnologia nell'istruzione, gli studenti sviluppano competenze di alfabetizzazione digitale, capacità di pensiero critico e capacità di risoluzione dei problemi che sono cruciali per le loro future carriere.

**Apprendimento permanente:** La tecnologia consente agli studenti di diventare studenti per tutta la vita fornendo loro gli strumenti e le risorse per perseguire l'apprendimento indipendente al di fuori della classe. Corsi online, app didattiche e biblioteche digitali consentono alle persone di continuare ad apprendere e migliorare le competenze per tutta la vita, promuovendo una cultura dell'apprendimento permanente.

Può essere utile anche il seguente video, "Integration of Technology in the Classroom," : [www.youtube.com/watch?v=4jLKL2VCZrA](http://www.youtube.com/watch?v=4jLKL2VCZrA)



## DISPENSA 2.2



### **Modulo**

Pedagogia digitale – Sviluppare pratiche di pedagogia digitale nelle aule dell'IFP



### **Titolo della risorsa**

Metodologie didattiche digitali pertinenti per l'IFP

Di seguito sono riportate alcune metodologie didattiche digitali rilevanti per l'IFP:

**Aula capovolta:** Gli studenti accedono a lezioni o materiali preregistrati online prima della lezione. Il tempo in classe si concentra sull'applicazione delle conoscenze attraverso discussioni, attività ed esercizi pratici.

**Microapprendimento:** I moduli di apprendimento di dimensioni ridotte forniti online consentono un apprendimento mirato su competenze o argomenti specifici pertinenti ai settori dell'IFP.

**Gamification:** Incorporazione di meccaniche di gioco (punti, badge, classifiche) nelle attività di apprendimento per aumentare l'impegno e la motivazione.

**Apprendimento Basato su Scenari (SBL):** Presentare scenari di settore realistici online consente agli studenti di praticare il processo decisionale e applicare le loro conoscenze in un ambiente simulato.

**Apprendimento Basato su Progetti (PBL):** I progetti online collaborativi consentono agli studenti di lavorare insieme su attività che imitano le sfide del mondo reale sul posto di lavoro.

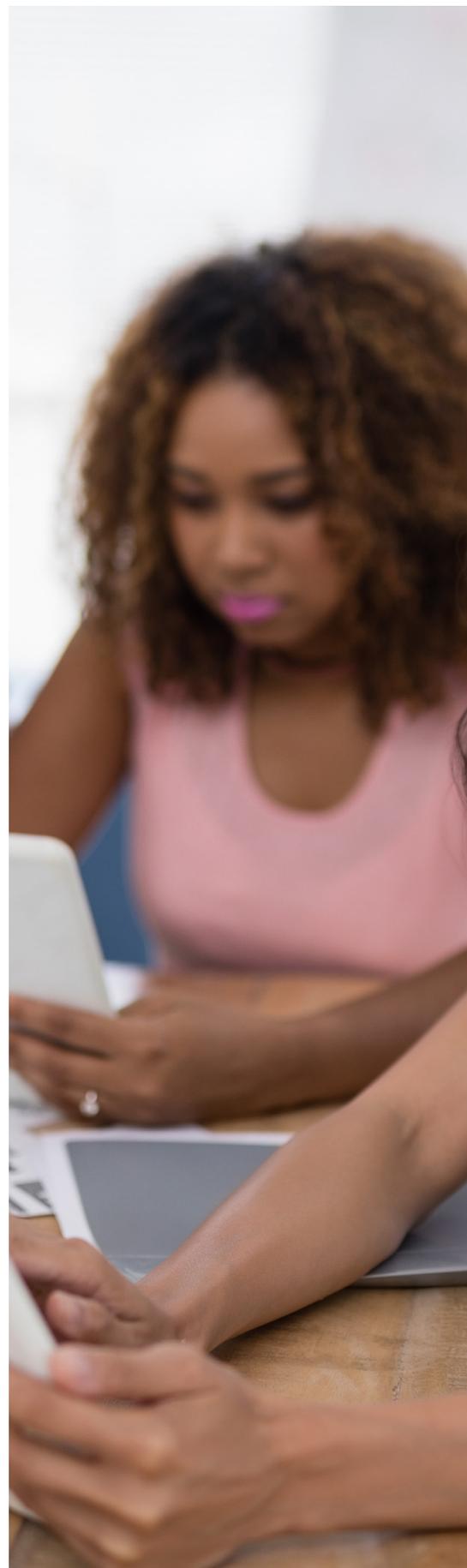
**Apprendimento misto:** La combinazione di lezioni tradizionali in classe con attività di apprendimento online crea un'esperienza di apprendimento flessibile e interattiva.

**Apprendimento sociale:** L'utilizzo di forum online, forum di discussione e piattaforme collaborative consente agli studenti di imparare gli uni dagli altri e condividere esperienze.

**Apprendimento mobile:** Fornire contenuti e attività di apprendimento tramite dispositivi mobili offre agli studenti una maggiore flessibilità e accesso alle risorse educative.

**Realtà Virtuale (VR) e Realtà Aumentata (AR):** Le simulazioni VR e le sovrapposizioni AR possono creare esperienze di apprendimento coinvolgenti che migliorano la comprensione di complesse competenze tecniche e procedure.

**Portafogli elettronici:** Piattaforme online per gli studenti per documentare il loro percorso di apprendimento, mostrare le loro abilità e realizzazioni attraverso video, progetti e riflessioni.



## DISPENSA 2.3



### **Modulo**

Pedagogia digitale – Sviluppare pratiche di pedagogia digitale nelle aule dell'IFP



### **Titolo della risorsa**

Attuazione efficace delle metodologie di insegnamento digitale nelle aule di IFP

### **Caso studio:** Formazione più sicura nel settore delle costruzioni

Con simulazioni immersive di contesti di lavoro reali, gli studenti possono allenarsi in condizioni realistiche e prive di rischi. L'apprendimento per immersione ha il potenziale per rivoluzionare l'IFP.

Ad esempio, il progetto VRhoogte guidato dagli insegnanti nelle Fiandre ha creato un modulo di formazione VR per gli studenti dell'IFP secondaria per imparare a operare in sicurezza in ambienti elevati (come turbine eoliche o tralicci ad alta tensione) in un ambiente virtuale utilizzando Oculus Quest. Gli studenti si preparano per la vita lavorativa utilizzando un modulo di realtà virtuale (VR) per la formazione delle competenze in un ambiente impegnativo, coinvolgente e sicuro.

Guarda il video su questo caso studio:

<https://school-education.ec.europa.eu/en/insights/practices/integrating-immersive-technologies-vet>

Fonte:

[www.school-education.ec.europa.eu/en/insights/practices/integrating-immersive-technologies-vet](http://www.school-education.ec.europa.eu/en/insights/practices/integrating-immersive-technologies-vet)

## DISPENSA 2.4



### **Modulo**

Pedagogia digitale – Sviluppare pratiche di pedagogia digitale nelle aule dell'IFP



### **Titolo della risorsa**

Integrazione tecnologica: benefici & sfide

Di seguito alcuni vantaggi e sfide dell'integrazione tecnologica che possono guidarti:

#### **Vantaggi:**

- Esperienza di apprendimento migliorata
- Flessibilità e accessibilità
- Allineamento con le tendenze del settore
- Apprendimento personalizzato
- Sviluppo delle competenze nel mondo reale
- Opportunità di apprendimento collaborativo
- Valutazione e feedback efficienti
- Efficacia in termini di costi
- ...

#### **Sfide:**

- Divario digitale
- Infrastrutture tecnologiche
- Divario di competenze in materia di alfabetizzazione digitale
- Assicurazione della qualità
- Resistenza al cambiamento
- Privacy e sicurezza dei dati
- Manutenzione e supporto
- Integrazione pedagogica
- ...

## DISPENSA 2.5



### **Modulo**

Pedagogia digitale – Sviluppare pratiche di pedagogia digitale nelle aule dell'IFP



### **Titolo della risorsa**

Indagine di valutazione della sessione di formazione

### **Indagine di valutazione della sessione di formazione**

Grazie per aver partecipato a questa sessione. Il tuo feedback è prezioso. Si prega di investire un momento per completare questo breve sondaggio.

#### **1. Nel complesso, come giudicheresti questa sessione?**

- ◇ Eccellente
- ◇ Buona
- ◇ Giusta
- ◇ Povera

#### **2. In che misura la sessione ha soddisfatto le tue aspettative?**

- ◇ Completamente
- ◇ Più sì che no
- ◇ Più no che sì
- ◇ Per niente

#### **3. Quali aspetti della sessione hai trovato più preziosi? (Seleziona tutto ciò che ritieni valido)**

- ◇ Rilevanza dei contenuti
- ◇ Chiarezza di presentazione
- ◇ Attività interattive
- ◇ Opportunità di discussione
- ◇ Applicazione pratica dei concetti
- ◇ Altro (precisare): \_\_\_\_\_



**MODULO 3:  
INTEGRAZIONE  
DELLA TECNOLOGIA**

# MODULO 3: INTEGRAZIONE DELLA TECNOLOGIA

## PROGRAMMA DELLE LEZIONI

### Titolo

Integrazione della tecnologia

### Obiettivo

Questo modulo mira a migliorare la tua pedagogia e competenza digitale creando contenuti educativi digitali innovativi. Dopo questo modulo, ti sentirai motivato ad utilizzare la tecnologia nella tua pratica attuale, esplorare gli strumenti tecnologici moderni e cercare opportunità di sviluppo professionale per migliorare queste competenze.

### Risultati dell'apprendimento

Al termine di questa lezione, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:

1. Ricercare e utilizzare abilmente la tecnologia per progettare esperienze di apprendimento complete, soddisfacendo efficacemente gli obiettivi di apprendimento.
2. Utilizzare la tecnologia per fondere componenti interattivi online nei loro piani di lezione e quindi combinare l'istruzione faccia a faccia con attività di apprendimento auto-diretto.
3. Integrare elementi di apprendimento basati sul gioco nel curriculum e nei programmi di lezione.

### Durata

180 minuti

### Argomenti

In questo workshop, i partecipanti avranno l'opportunità di esplorare vari strumenti per incorporare la tecnologia, creare contenuti educativi, applicarli e valutarne l'idoneità in base all'obiettivo di apprendimento predeterminato.

## Preparazione

**Facoltativo** - Se il facilitatore ha familiarità con il livello dei discenti su questo argomento, potrebbe utilizzare l'elenco degli strumenti menzionati nelle risorse aggiuntive e fornire ai team determinati strumenti per questa attività piuttosto che indurli a ricercare gli strumenti, a seconda di quale sia il loro obiettivo di apprendimento esatto per il workshop.

**Facoltativo** - Il facilitatore potrebbe preparare una breve presentazione sul Mentimetro per avviare il seminario e coinvolgere tutti coloro che utilizzano la tecnologia per rispondere a domande semplici come:

*Come ti senti oggi? Qual è il tuo strumento preferito tramite cui integrare la tecnologia? Qual è il tuo obiettivo principale di questo workshop?*





### **Argomenti e sotto-argomenti**

In questo workshop, agli allievi vengono fornite attività pratiche per la ricerca di strumenti appropriati per raggiungere i loro obiettivi di apprendimento prestabiliti integrando la tecnologia nei loro programmi di lezione. Loro poi, in collaborazione con il loro partner, dovranno arrivare a progettare l'attività, la presentazione interattiva, il metodo di valutazione o quant'altro li aiuterà a raggiungere il loro obiettivo. Presentando il loro lavoro al resto del gruppo, avranno l'opportunità di descrivere il loro processo di pensiero alla base della ricerca e della creazione del materiale educativo e di testarlo con il resto del gruppo. Questo sarà seguito da una discussione di gruppo sul fatto che ci potrebbero essere altri e migliori modi per raggiungere l'obiettivo di apprendimento prestabilito. Alla fine del workshop, gli studenti saranno stati introdotti a diversi strumenti diversi e li avranno visti in azione, oltre a utilizzare le loro capacità di pensiero critico per rivedere la praticità di ciascuno degli strumenti e la possibilità di utilizzarli nella loro futura pratica didattica.



### **Metodi di formazione**

- Brainstorming
- Imparare facendo
- Condivisione di esperienze
- Lavorare in coppia
- Insegnare agli altri



### **Risorse necessarie**

- Proiettore o schermo
- Computer o tablet (uno per partecipante)
- Accesso a Internet
- Lavagna / Flipchart o Post-it e pennarelli



## Attività di apprendimento

- **Fase 1. Introduzione** (20 minuti): Salutare i partecipanti e presentarsi, spiegare brevemente l'argomento del workshop e menzionare ciò che gli allievi otterranno dalla partecipazione ad esso.
  - ◊ Fai un icebreaking a tua scelta o potresti dividere il gruppo in squadre di 3-4 persone e fornire loro alcuni pennarelli, carta, note adesive o flipchart e chiedere loro di creare una "Current World's Tech Time Capsule", e poi guidarli per includere: quali sono le app, i gadget, le piattaforme di social media più popolari ecc.
  - ◊ Una volta che le squadre hanno finito, chiedi loro di condividere la loro capsula del tempo ed espandere gli elementi elencati con il resto del gruppo.
- **Fase 2. Discussione** (20 minuti): Facilita una discussione sull'importanza della tecnologia nell'istruzione e nella formazione professionale. Chiedi ai partecipanti di condividere le loro esperienze con l'uso della tecnologia per scopi di apprendimento e insegnamento. Il facilitatore dovrebbe inoltre chiedere ai partecipanti in che modo valuterrebbero criticamente uno strumento da utilizzare nelle loro pratiche quotidiane: quali caratteristiche cercano, quali sono gli aspetti chiave che prendono in considerazione quando testano gli strumenti da utilizzare in classe?
  - ◊ Dopo la discussione, dividi i partecipanti in piccoli gruppi e chiedi loro di fare brainstorming su diversi strumenti tecnologici di cui hanno sentito parlare o utilizzati per l'apprendimento.
  - ◊ Chiedi a ciascun gruppo di presentare 5 dei loro strumenti alla classe, discutendo i vantaggi e i limiti di ogni strumento tecnologico menzionato.
- **Fase 3. Esplorazione degli strumenti tecnologici** (30 minuti): Come introduzione a questa attività, il facilitatore può introdurre i partecipanti a una selezione di strumenti tecnologici (ad esempio strumenti di presentazione, app per la produttività, strumenti di comunicazione per la gestione del tempo o dell'aula, strumenti di IA, strumenti di valutazione, ecc. – nella sezione risorse aggiuntive sono elencati diverse liste di strumenti) di cui hanno familiarità con se stessi e utilizzano nella loro pratica.

- ◇ Dividi i partecipanti in coppie e considera ogni diade per impostare 1-3 risultati di apprendimento che potrebbero raggiungere integrando la tecnologia nella loro pratica di insegnamento.
- ◇ Ora guidali alla ricerca di strumenti tecnologici gratuiti disponibili online sui propri dispositivi e scegli i 5 migliori che potrebbero utilizzare per raggiungere gli obiettivi di apprendimento prefissati. Idealmente, i partecipanti dovrebbero scegliere alcuni strumenti con cui non hanno molta esperienza. Ad esempio, se l'obiettivo di apprendimento prestabilito del team era "migliorare il coinvolgimento degli studenti e valutare il loro attuale livello di conoscenze su come cercare nuovi percorsi di carriera", gli studenti potevano creare una presentazione interattiva e includere un quiz o un gioco, ciò potrebbe essere effettuato da uno strumento come [Quizziz](#) per creare quiz, sondaggi coinvolgenti o [Nearpod](#). Un altro esempio potrebbe essere "migliorare le capacità di collaborazione dei discenti nel contesto delle aule digitali acquisendo nel contempo conoscenze sui diversi metodi di colloquio di lavoro". I discenti potrebbero essere guidati a utilizzare [Slack](#), una piattaforma di messaggistica e collaborazione che consente la comunicazione e la condivisione di file in tempo reale e invitati a creare una vignetta sul tema "Metodi di colloquio di lavoro" utilizzando [MakeBeliefsComix](#).
- ◇ Il facilitatore dovrebbe impegnarsi attivamente con tutte le coppie e pesare sul processo decisionale per assicurarsi che tutti siano coinvolti nel processo. Quando si scelgono gli strumenti pertinenti, ricorda ai partecipanti di tenere a mente i seguenti elementi: che questi strumenti sono adatti a raggiungere l'obiettivo prefissato, sono gratuiti da usare, facilmente accessibili all'insegnante e agli studenti, possono essere utilizzati durante l'apprendimento faccia a faccia e autodiretto, hanno tutorial disponibili ecc.
- ◇ Fai in modo che ogni squadra voti i propri strumenti e decidi quale sarà il migliore, il secondo migliore ecc.
- ◇ Tutti i team presenteranno le loro scoperte e spiegheranno perché hanno scelto gli strumenti che hanno fatto.
- **Fase 4. Integrazione di strumenti tecnologici** (90 minuti): Il facilitatore guiderà ogni squadra a scegliere uno degli strumenti che hanno presentato, idealmente ogni gruppo potrà scegliere il proprio strumento migliore, tuttavia, renderà un risultato più versatile se ogni coppia sta lavorando con uno strumento diverso. Tuttavia, potrebbe anche essere utile vedere lo stesso strumento utilizzato per raggiungere un obiettivo di apprendimento diverso, quindi spetta al facilitatore decidere come ottenere il massimo dal workshop.

- Ora guida ogni coppia per integrare lo strumento tecnologico che hanno scelto nella loro pratica di insegnamento per raggiungere l'obiettivo di apprendimento che avevano fissato in precedenza (potrebbe soddisfare più di un obiettivo di apprendimento). Questa attività potrebbe comportare la creazione di una presentazione, un video, un metodo di valutazione, un piano di lezione o una lezione interattiva utilizzando l'apprendimento basato sulle sfide come le escape room digitali, incorporando l'intelligenza artificiale e così via.
- Fai in modo che ogni coppia presenti il proprio lavoro e spieghi in che modo fornisce il loro risultato di apprendimento e come lo implementerebbero nella loro pratica didattica. Ove possibile, chiedi al resto del gruppo di testare il materiale creato (partecipare alla presentazione Mentimeter, eseguire il quiz, dare un feedback sulla valutazione, ecc.). Seguire ogni presentazione con la discussione di gruppo per capire se lo strumento è stato grande nel raggiungimento dell'obiettivo di apprendimento o se ci potrebbero essere ancora miglioramenti da fare. In questo modo i partecipanti avranno una panoramica su una vasta gamma di strumenti e su come analizzare i risultati dell'apprendimento. Non preoccuparti se uno strumento scelto da una delle coppie non fornisce il risultato dell'apprendimento in quanto puoi usarlo come punto di discussione e il gruppo può produrre in collaborazione suggerimenti migliori per raggiungere l'obiettivo.
- **Fase 5. Discussione di gruppo e Wrap-Up (20 minuti):** Facilita una discussione in cui i partecipanti riflettono sulla loro esperienza utilizzando gli strumenti tecnologici.
  - ◊ Discuti le differenze tra gli strumenti che sono stati scelti, nonché i pro e contro e le competenze e le conoscenze che porteranno con sé da questo esercizio.
  - ◊ Incoraggiali a condividere le sfide che hanno incontrato e il modo in cui le hanno superate.
  - ◊ Discuti i potenziali vantaggi dell'integrazione della tecnologia nel loro processo di insegnamento e l'importanza di tenersi aggiornati con lo sviluppo tecnologico (questo include aggiornamenti degli strumenti di intelligenza artificiale, strumenti migliori che diventano disponibili per raggiungere gli obiettivi di apprendimento, ecc.). Il facilitatore dovrebbe instillare nei partecipanti l'entusiasmo per tenersi aggiornati sulle opportunità di integrazione tecnologica in continua espansione.
  - ◊ Cerca di mantenere la discussione coinvolgente e motivante per incoraggiare i partecipanti ad applicare queste abilità alla loro pratica quotidiana.

Riassumi i punti chiave trattati durante la sessione. Ringrazia i partecipanti per la loro partecipazione e incoraggiali a continuare a esplorare strumenti tecnologici per migliorare la loro didattica pratica.

## **Dispense**

### **Attività di inserimento**

**Membri del team:**

- 1.
- 2.

**Strumento di tecnologia scelto:**

**Risultati dell'apprendimento:**

### **Piano di inserimento**

**Descrizione dell'attività: (Descrivi brevemente come verrà utilizzato lo strumento)**

**Fasi previste:**

- 1.
- 2.
- 3.

## Risultati attesi:



**Metodo di valutazione:** (Come si misura il successo dell'attività?)

**Piano di implementazione:** (In che modo questo sarà integrato nella tua pratica di insegnamento?)



### **Letture supplementare**

Trova elenchi informativi degli strumenti attuali utilizzati dagli educatori all'interno dei seguenti collegamenti:

- [Esplorare gli strumenti digitali per i formatori dell'istruzione degli adulti: Buone pratiche in tutta Europa](#)
- [159 migliori strumenti di insegnamento gratuiti per aumentare l'apprendimento in aula nel 2024](#)
- [L'elenco completo degli strumenti ICT nell'istruzione](#)

**MODULO 4:  
INNOVAZIONE E  
CREATIVITÀ**

# MODULO 4: INNOVAZIONE E CREATIVITÀ

## PROGRAMMA DELLE LEZIONI

### Titolo

Innovazione e creatività, introduzione all'innovazione nell'istruzione

### Obiettivo

Far familiarizzare i partecipanti con il concetto di innovazione nell'istruzione e il suo ruolo critico nel migliorare le esperienze di insegnamento e apprendimento.

### Risultati dell'apprendimento

Al termine di questa lezione, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:

1. Comprendere la definizione e l'importanza dell'innovazione nell'istruzione.
2. Identificare esempi di pratiche innovative in contesti educativi.

### Durata

45 minuti

### Argomenti

Innovazione, creatività, educazione digitale, metodi di insegnamento, casi di studio

### Preparazione

Comprendere la definizione e l'importanza dell'innovazione nell'istruzione.

Identificare esempi di pratiche innovative in contesti educativi.

### Piano delle lezioni

#### Argomenti e sottoargomenti



Questo piano di lezioni introduce il concetto di innovazione nell'istruzione, esplorando come approcci creativi e strumenti digitali migliorano l'apprendimento e l'insegnamento. I partecipanti esamineranno casi di studio di innovazioni educative di successo.



## Metodi di formazione

- Presentazione
- Analisi del caso studio
- Discussione di gruppo



## Risorse necessarie

- Computer portatile e proiettore per presentazioni
- Accesso a Internet per mostrare esempi di innovazione
- Dispense di casi studio

## Attività di apprendimento

- **Fase 1: Introduzione all'innovazione nell'istruzione (10 minuti)**
  - ◇ Inizia la sessione dando il benvenuto ai partecipanti e presentandoti. Presenta una panoramica del concetto di innovazione, in particolare nel contesto dell'istruzione. Discuti perché l'innovazione è fondamentale per il progresso educativo, compreso il suo ruolo nel migliorare i metodi di insegnamento, migliorare l'impegno degli studenti e affrontare le diverse esigenze di apprendimento. Evidenzia alcuni esempi di pratiche innovative e il loro impatto positivo sui risultati educativi.
- **Fase 2: Analisi di casi studio innovativi (20 minuti)**
  - ◇ Dividi i partecipanti in piccoli gruppi e fornisci a ciascun gruppo casi studio di pratiche educative innovative. Questi casi studio dovrebbero coprire una serie di innovazioni, come nuove metodologie di insegnamento, integrazione tecnologica, progettazione del curriculum o strategie di gestione della classe.
  - ◇ Ciascun gruppo analizza il caso studio assegnato, concentrandosi sugli aspetti chiave dell'innovazione, sulle sfide affrontate durante l'attuazione e sui risultati conseguiti. Incoraggia i gruppi a considerare i fattori che hanno contribuito al successo di queste innovazioni e gli eventuali ostacoli che sono stati superati.
- **Fase 3: Discussione di gruppo e applicazione (15 minuti)**
  - ◇ Riconvoca i gruppi per una discussione plenaria. Chiedi a ciascun gruppo di presentare brevemente le intuizioni chiave della loro analisi del caso di studio. Facilita una discussione di gruppo in cui i partecipanti condividono come le pratiche innovative che hanno esplorato potrebbero essere adattate o applicate nei propri contesti di

insegnamento. Incoraggia i partecipanti a riflettere su misure pratiche per incorporare queste innovazioni nelle loro classi, considerando fattori come la disponibilità di risorse, le esigenze degli studenti e il supporto istituzionale.

- ◇ Concludi la sessione riassumendo i punti chiave, sottolineando l'importanza di promuovere una cultura dell'innovazione e della creatività nell'istruzione. Incoraggia i partecipanti a cercare e implementare continuamente approcci innovativi nella loro pratica didattica. Ringrazia tutti per la loro partecipazione e il loro contributo.



## Slides

“Casi studio di pratiche educative innovative”

### Lettura aggiuntiva

- Kirkwood, A., & Price, L. (2014). Technology-enhanced learning and teaching in higher education: What is 'enhanced' and how do we know? A critical literature review. *Learning, Media and Technology*, 39(1), 6-36.
- Zhao, Y., Pugh, K., Sheldon, S., & Byers, J. L. (2002). Conditions for classroom technology innovations. *Teachers College Record*, 104(3), 482-515.
- Henderson, M., & Phillips, M. (2015). Professional learning in the digital age: The online revolution. *Australian Educational Researcher*, 42(2), 231-247.
- Ertmer, P. A., Ottenbreit-Leftwich, A. T., Sadik, O., Sendurur, E., & Sendurur, P. (2012). Teacher beliefs and technology integration practices: A critical relationship. *Computers & Education*, 59(2), 423-435.
- Graham, C. R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. In C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *The handbook of blended learning: Global perspectives, local designs* (pp. 3-21). Pfeiffer Publishing.

## Title

Innovazione e creatività, esplorando gli strumenti digitali per la creatività

## Obiettivo

Introdurre i partecipanti a una varietà di strumenti digitali gratuiti in grado di migliorare la creatività nell'insegnamento e nell'apprendimento.

## Risultati dell'apprendimento

Al termine di questa lezione, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:

1. Identificare e sperimentare diversi strumenti digitali che possono essere utilizzati in contesti educativi.
2. Comprendere le caratteristiche e i vantaggi di ogni strumento per coinvolgere creativamente gli studenti.

## Durata

45 minuti

## Argomenti

Strumenti digitali, creatività, apprendimento interattivo, coinvolgimento, integrazione tecnologica

## Preparazione

Preparare un elenco di strumenti digitali gratuiti per la presentazione.

Impostare stazioni con computer / accesso a Internet per l'esplorazione pratica.





### Argomenti e sotto-argomenti

Questa lezione esplora vari strumenti digitali gratuiti che gli educatori possono utilizzare per promuovere la creatività e l'impegno in classe. Copre strumenti per la creazione di presentazioni interattive, narrazione digitale e progetti collaborativi.



### Metodi di formazione

- Dimostrazione
- Sperimentazione pratica
- Esplorazione di piccoli gruppi



### Risorse necessarie

- Computer con accesso a Internet
- Proiettore per dimostrazioni
- Conti predisposti per strumenti specifici (se necessario)



### Attività di apprendimento

- **Fase 1: Dimostrazione di strumenti digitali (10 minuti)**
  - ◊ Inizia la sessione dando il benvenuto ai partecipanti e presentandoti. Fornisci una dimostrazione di vari strumenti digitali che possono migliorare l'insegnamento e l'apprendimento. Evidenzia una serie di strumenti, come app didattiche, piattaforme di collaborazione online, software per la creazione di contenuti e strumenti di valutazione. Per ogni strumento, spiega brevemente le sue caratteristiche chiave, le potenziali applicazioni in un contesto educativo e i vantaggi che offre sia per gli insegnanti che per gli studenti.
- **Fase 2: Sperimentazione pratica (25 minuti)**
  - ◊ Dividi i partecipanti in piccoli gruppi e assegna a ciascun gruppo una selezione di strumenti digitali da esplorare. Fornisci l'accesso ai dispositivi e a qualsiasi account o software necessario per la sperimentazione pratica. Incoraggia ogni gruppo ad approfondire le caratteristiche

degli strumenti, prova diverse funzionalità e considera come questi strumenti potrebbero essere utilizzati per supportare obiettivi di insegnamento specifici o migliorare il coinvolgimento degli studenti.

- ◇ Mentre i partecipanti esplorano gli strumenti, i facilitatori dovrebbero circolare tra i gruppi per fornire assistenza, rispondere alle domande e offrire orientamenti. Incoraggia i partecipanti a pensare in modo creativo a come potrebbero integrare questi strumenti nelle proprie pratiche didattiche.
- **Fase 3: Condivisione di esperienze e discussioni (10 minuti)**
  - ◇ Riconvoca i gruppi per una sessione di condivisione. Ogni gruppo dovrebbe presentare i propri risultati, discutendo quali strumenti hanno esplorato, le caratteristiche che hanno trovato più utili e le potenziali applicazioni nei loro contesti di insegnamento. Incoraggia una discussione sugli aspetti pratici dell'integrazione di questi strumenti in classe, comprese considerazioni quali la facilità d'uso, l'accessibilità e le potenziali sfide.
  - ◇ Concludi la sessione riassumendo i punti chiave discussi e sottolineando l'importanza di esplorare e integrare continuamente gli strumenti digitali per migliorare l'insegnamento e l'apprendimento. Ringrazia i partecipanti per il loro impegno e incoraggiali a sperimentare ulteriormente gli strumenti e condividere le loro esperienze con i colleghi.



### Slides

“Guida agli strumenti digitali gratuiti per gli educatori”



### Lettura aggiuntiva

- Johnson, L. (2021). Exploring new frontiers: The rise of AI in education. EdTech Magazine. Retrieved from <https://www.edtechmagazine.com/>
- Smith, J. (2020). How virtual reality is transforming learning. TechCrunch. Retrieved from <https://techcrunch.com/>
- Brown, K. (2022). The impact of cloud computing on education. Forbes Technology Council. Retrieved from <https://www.forbes.com/sites/forbestechcouncil/>

- Taylor, M., & Martinez, A. (2019). Blended learning: The new normal in education. The Educator's Room. Retrieved from <https://theeducatorsroom.com/>
- Chen, S. (2021). Gamification in education: Engaging students through playful learning. Learning Solutions Magazine. Retrieved from <https://learningsolutionsmag.com/>
- Gupta, R. (2020). Leveraging educational technology for remote teaching. Inside Higher Ed. Retrieved from <https://www.insidehighered.com/>



## **Titolo**

Innovazione e creatività, apprendimento e collaborazione basati su progetti

## **Obiettivo**

Sviluppare la capacità di progettare e implementare attività di apprendimento basate su progetti che incoraggino la collaborazione degli studenti e l'uso creativo della multimedialità.

## **Risultati dell'apprendimento**

Al termine di questa lezione, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:

1. Pianificare e gestire progetti collaborativi che integrano elementi multimediali.
2. Promuovere il lavoro di squadra e la creatività tra gli studenti attraverso attività strutturate basate su progetti.

## **Durata**

45 minuti

## **Argomenti**

Apprendimento basato su progetti, collaborazione, contenuti multimediali, coinvolgimento degli studenti, lavoro di squadra

## **Preparazione**

Prepara esempi di scenari di apprendimento basati su progetti di successo.

Raccogli strumenti e risorse per la creazione multimediale come software di editing video e piattaforme di narrazione digitale.

## **Piano delle lezioni**



### **Argomenti e sotto-argomenti**

Questa lezione esplora i principi dell'apprendimento basato su progetti con particolare attenzione alla collaborazione e all'utilizzo multimediale. Comprende strategie per la pianificazione, l'esecuzione e la valutazione di progetti collaborativi che utilizzano strumenti digitali per produrre contenuti educativi.



## Metodi di formazione

- Workshop
- Sessione di brainstorming
- Pianificazione di gruppo



## Risorse necessarie

- Accesso a strumenti di creazione multimediale (ad esempio, Canva, Adobe Spark)
- Proiettore e schermo per la condivisione di esempi e istruzioni
- Materiali per il brainstorming e la pianificazione (ad esempio pennarelli, lavagne)



## Attività di apprendimento

- **Fase 1: Introduzione all'apprendimento basato sul progetto (10 minuti)**
  - ◇ Inizia la sessione dando il benvenuto ai partecipanti e presentandoti. Presenta una panoramica dell'apprendimento basato su progetti (PBL), spiegando i suoi fondamenti e in che modo si differenzia dai metodi di insegnamento tradizionali. Evidenzia i vantaggi del PBL, come un maggiore coinvolgimento degli studenti, una maggiore conservazione delle conoscenze e lo sviluppo del pensiero critico e delle capacità di collaborazione. Fornisci esempi di implementazioni PBL di successo per illustrare il suo impatto sull'apprendimento degli studenti.
- **Fase 2: Brainstorming e pianificazione del progetto (25 minuti)**
  - ◇ Dividi i partecipanti in piccoli gruppi e incarica ciascun gruppo di fare brainstorming e delinea un'idea di progetto adatta al loro contesto di insegnamento. Il progetto dovrebbe coinvolgere la collaborazione degli studenti e la creazione di contenuti multimediali, come video, presentazioni o portfolio digitali. Incoraggia i gruppi a considerare gli obiettivi di apprendimento, i ruoli che gli studenti assumeranno e le risorse e gli strumenti necessari per il progetto.
  - ◇ I facilitatori dovrebbero circolare tra i gruppi per offrire orientamento, rispondere alle domande e aiutare a perfezionare le idee di progetto. I partecipanti dovrebbero concentrarsi sulla creazione di un piano dettagliato che delinea gli obiettivi del progetto, la tempistica, i criteri di valutazione e il modo in cui coinvolgerà gli studenti e incoraggerà la collaborazione.

- **Fase 3: Presentazione e discussione (10 minuti)**
  - ◊ Fai in modo che ogni gruppo presenti le proprie idee progettuali al resto dei partecipanti. Dovrebbero spiegare il concetto di base del loro progetto, come sarà implementato e i risultati di apprendimento attesi. Dopo ogni presentazione, facilita una discussione sulle potenziali sfide dell'implementazione di questi progetti, come la gestione del tempo, la disponibilità delle risorse e il coinvolgimento degli studenti. Incoraggia i partecipanti a suggerire soluzioni e strategie per superare queste sfide.
  - ◊ Concludi la sessione riassumendo le principali intuizioni acquisite dalle discussioni e rafforza i benefici dell'apprendimento basato su progetti. Incoraggia i partecipanti a considerare come possono applicare queste idee nella propria pratica didattica e ringraziali per i loro contributi.



### Slides

“Guida alla progettazione di progetti collaborativi”



### Letture aggiuntive

- Savery, J. R. (2019). Project-based learning: A way to meet all students' needs. *Education and Information Technologies*, 24(4), 2341-2359. <https://doi.org/10.1007/s10639-019-09885-4>
- Holm, M. (2019). Project-based learning in the first year: Beyond all expectations. In *Annual Review of Comparative and International Education 2018* (Vol. 36, pp. 97-114). Emerald Publishing Limited. <https://doi.org/10.1108/S1479-367920190000036007>
- Capraro, R. M., & Slough, S. W. (Eds.). (2020). *Project-based learning: An integrated science, technology, engineering, and mathematics (STEM) approach* (2nd ed.). Sense Publishers.
- Erdogan, N., & Bozeman, T. D. (2020). Models of project-based learning for the 21st century: Skills for the future. *Academic Journal of Interdisciplinary Studies*, 9(3), 90. <https://doi.org/10.36941/ajis-2020-0037>
- Lee, J., & Lim, C. (2020). Peer assessment in project-based learning: Investigating the impact on learning performance and perceptions of team dynamics. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17, Article 43. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00224-1>

## **Titolo**

Innovazione e creatività, leadership e mentoring nell'educazione creativa

## **Obiettivo**

Sviluppare capacità di leadership nei partecipanti, consentendo loro di guidare gli altri nell'applicazione di metodi di insegnamento creativi e innovativi.

## **Risultati dell'apprendimento**

Al termine di questa lezione, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:

1. Condurre workshop e sessioni di formazione sulle strategie didattiche creative.
2. Ispirare i coetanei ad adottare pratiche educative innovative.

## **Durata**

45 minuti

## **Argomenti**

Leadership, mentoring, educazione creativa, design thinking, strumenti digitali

## **Preparazione**

Preparare un kit di risorse per il tutoraggio e la leadership nell'educazione creativa.

Organizzare l'accesso agli strumenti digitali che saranno utilizzati nelle dimostrazioni del workshop.





### Argomenti e sotto-argomenti

Questa lezione si concentra sullo sviluppo di capacità di leadership e mentoring specificamente su misura per gli educatori. Comprende strategie per dare l'esempio, ispirare la creatività e utilizzare efficacemente gli strumenti digitali nell'insegnamento.



### Metodi di formazione

- Workshop
- Gioco di ruolo
- Insegnamento tra pari



### Risorse necessarie

- Dispense con suggerimenti e tecniche per la leadership e il mentoring
- Strumenti digitali e software per dimostrazioni
- Apparecchiature per la registrazione e la revisione delle presentazioni dei partecipanti (ad es. fotocamera, computer portatile)



### Attività di apprendimento

- **Fase 1: Introduzione alla leadership e al mentoring (10 minuti)**
  - ◊ Inizia la sessione dando il benvenuto ai partecipanti e presentandoti. Fornisci una panoramica dei ruoli di leadership all'interno dei contesti educativi, sottolineando l'importanza di una leadership efficace nel promuovere una cultura dell'innovazione e del miglioramento continuo. Discuti il ruolo del mentoring nel sostenere colleghi e studenti, evidenziando come il mentoring può aiutare a diffondere pratiche innovative e incoraggiare la risoluzione creativa dei problemi.
- **Fase 2: Mini-laboratori e sessioni didattiche (25 minuti)**
  - ◊ Dividi i partecipanti in piccoli gruppi e assegna a ciascun gruppo il compito di preparare e condurre un mini-workshop o una sessione di insegnamento. La sessione dovrebbe concentrarsi sull'agevolazione della risoluzione creativa dei problemi e sull'utilizzo di strumenti digitali per migliorare

l'esperienza di apprendimento. I partecipanti possono scegliere tra una vasta gamma di strumenti, come piattaforme di collaborazione online, software di presentazione interattiva o app educative, per creare sessioni coinvolgenti e innovative.

- ◇ Consenti a ciascun gruppo di pianificare e provare il proprio mini workshop, considerando l'uso di strumenti digitali per incoraggiare la partecipazione attiva e la risoluzione dei problemi tra i loro coetanei. I facilitatori dovrebbero circolare per fornire sostegno, rispondere alle domande e offrire consulenza sull'uso efficace degli strumenti digitali.
- **Fase 3: Sessione di Peer Feedback (10 minuti)**
  - ◇ Dopo aver condotto i mini workshop, riunisciti nuovamente per una sessione di feedback tra pari. Ogni gruppo riceverà un feedback dai loro colleghi, concentrandosi sull'efficacia del loro approccio, sull'uso degli strumenti digitali e su quanto bene hanno facilitato la risoluzione creativa dei problemi. Incoraggiare i partecipanti a fornire critiche costruttive e suggerimenti per il miglioramento, discutendo ciò che ha funzionato bene e ciò che potrebbe essere migliorato.
  - ◇ Concludi la sessione riassumendo i punti chiave del feedback e delle discussioni, sottolineando l'importanza della leadership e del tutoraggio nella promozione dell'innovazione nell'istruzione. Incoraggia i partecipanti a continuare a sviluppare le loro capacità di leadership e le pratiche di mentoring e ringraziarli per la loro partecipazione e i loro contributi.



### Slides

“Leadership nel kit di strumenti per l'educazione creativa”



### Letture aggiuntive

- Nguyen, D., & Larson, J. B. (2021). Leadership and mentoring: Enhancing learning environments in educational settings. *Educational Management Administration & Leadership*, 49(1), 77-94. <https://doi.org/10.1177/1741143220933901>
- Smith, A. K., & Lewis, M. R. (2020). A framework for effective mentoring in higher education. *Journal of Higher Education Policy and Management*, 42(5), 502-516. <https://doi.org/10.1080/1360080X.2020.1777897>

- Jones, S. E., & Brown, L. (2019). Transformational leadership and mentoring: Small changes that lead to big outcomes in educational settings. *Academy of Management Learning & Education*, 18(4), 601-617. <https://doi.org/10.5465/amle.2018.0265>
- Green, T., & Pomerantz, F. (2022). Mentorship in academic environments: Practices that promote diversity and inclusion. *Studies in Higher Education*, 47(1), 176-189. <https://doi.org/10.1080/03075079.2020.1784168>
- Martinez, R. A., & Martin, H. (2019). Strategies for effective leadership in online educational settings. *Online Learning Journal*, 23(2), 204-221. <https://doi.org/10.24059/olj.v23i2.1483>



## SCHEDA ATTIVITÀ 4.1



### **Modulo**

Innovazione e Creatività

### **Titolo della risorsa**

Casi studio sulle pratiche educative innovative



### **Tempo**

45 minuti



### **Perché utilizzare questa risorsa?**

Vedere le applicazioni reali dell'innovazione nell'istruzione e stimolare il pensiero su come applicare strategie simili.



### **Cosa otterrai dall'utilizzo di questa risorsa?**

Approfondimenti pratici su come l'innovazione può trasformare l'insegnamento e migliorare il coinvolgimento degli studenti e i risultati dell'apprendimento.



### **Link alla risorsa:**

- Edutopia - Edutopia, gestito dalla George Lucas Educational Foundation, pubblica frequentemente casi studio ed esempi di innovazioni educative di successo. Questi includono resoconti dettagliati di come le scuole e gli insegnanti hanno integrato la tecnologia per migliorare l'impegno e l'apprendimento. <https://www.edutopia.org/article/making-learning-relevant-case-studies/>
- Harvard Graduate School of Education - Conoscenza utilizzabile - Questo sito condivide strategie e approfondimenti pratici e basati sulla ricerca, inclusi casi di studio su come i leader educativi e gli insegnanti possono applicare pratiche innovative nelle loro classi. <https://www.gse.harvard.edu/ideas/usable-knowledge>

- Il Journal of Interactive Learning Research (JILR) - JILR pubblica studi e casi studio incentrati sulla teoria, la pratica e l'esperienza in ambienti di apprendimento interattivi. Questi includono analisi dettagliate di come innovazioni come AR, VR e modelli di apprendimento misto influenzano i risultati degli studenti. <https://www.learntechlib.org/primary/j/JILR/>
- International Society for Technology in Education (ISTE) - ISTE fornisce casi studio ed esempi di come l'integrazione della tecnologia può trasformare l'istruzione. Queste risorse sono particolarmente utili per capire come si stanno evolvendo le migliori pratiche globali nell'integrazione tecnologica. <https://iste.org/blog>

Stanford University - Tomorrow's Professor - Ospita una vasta gamma di pubblicazioni sull'insegnamento e l'apprendimento dell'istruzione superiore, compresi casi di studio che evidenziano pratiche innovative in contesti universitari. <https://ctl.stanford.edu/tomproff>



## SCHEDA ATTIVITÀ 4.2



### Modulo

Innovazione e Creatività

### Titolo della risorsa

Guida all'esplorazione degli strumenti digitali



### Tempo

45 minuti



### Perché utilizzare questa risorsa?

Fornire esperienza pratica con strumenti digitali che migliorano la creatività educativa e il coinvolgimento degli studenti.



### Cosa otterrai dall'utilizzo di questa risorsa?

Competenze nell'utilizzo di strumenti digitali per creare ambienti di apprendimento interattivi e coinvolgenti.



### Link alla risorsa:

- Canva for Education - Uno strumento di progettazione grafica che fornisce modelli per presentazioni, poster, documenti e altri contenuti visivi. Canva for Education è gratuito per insegnanti e studenti e offre una piattaforma collaborativa. <https://www.canva.com/education/>
- Padlet - Una bacheca virtuale online in cui studenti e insegnanti possono collaborare, riflettere, condividere link e immagini, in un ambiente sicuro. La versione gratuita offre schede limitate. <https://padlet.com/>
- Google Classroom - Un servizio gratuito per scuole, organizzazioni non profit e chiunque abbia un account Google personale. Rende facile creare classi, distribuire compiti, comunicare e rimanere organizzati. <https://classroom.google.com/>

- Tinkercad - Una semplice app online di progettazione 3D e stampa 3D per tutti. Tinkercad è utilizzato da designer, hobbisti, insegnanti e bambini per realizzare giocattoli, prototipi, decorazioni per la casa, modelli Minecraft, gioielli: l'elenco è davvero infinito! <https://www.tinkercad.com/>
- Kahoot! Una piattaforma di apprendimento basata sul gioco utilizzata come tecnologia educativa nelle scuole e in altre istituzioni educative. I suoi giochi di apprendimento, "Kahoots", sono quiz a scelta multipla generati dall'utente a cui è possibile accedere tramite un browser Web o l'app Kahoot. <https://kahoot.com/>
- Scratch - Sviluppato dal MIT, Scratch è un linguaggio di programmazione gratuito e una comunità online in cui è possibile creare le proprie storie interattive, giochi e animazioni. È particolarmente efficace nell'aiutare gli studenti a imparare a pensare in modo creativo, ragionare sistematicamente e lavorare in modo collaborativo. <https://scratch.mit.edu/>
- Google Arts & Culture - Offre accesso gratuito a immagini e video ad alta risoluzione di opere d'arte e manufatti culturali di organizzazioni culturali partner di tutto il mondo. È un ottimo strumento per l'educazione artistica. <https://artsandculture.google.com/>
- Quizlet - Fornisce strumenti di apprendimento per gli studenti, tra cui flashcard, modalità di studio e di gioco. È eccellente per memorizzare vocaboli, date storiche o qualsiasi altro argomento che implichi l'apprendimento a memoria. <https://quizlet.com/>
- Mentimeter - Un software di presentazione interattivo che ti consente di coinvolgere e interagire con il tuo pubblico in tempo reale. È possibile porre domande e il pubblico può dare il proprio contributo tramite un telefono cellulare o qualsiasi altro dispositivo connesso a Internet. <https://www.mentimeter.com/>
- Flipgrid - Una piattaforma di apprendimento sociale che consente agli educatori di porre una domanda, quindi gli studenti rispondono in un video. È molto coinvolgente e può essere utilizzato per promuovere l'apprendimento e la discussione sociale. <https://info.flip.com/en-us.html>

## SCHEDA ATTIVITÀ 4.3:



### **Modulo**

Innovazione e Creatività

### **Titolo della risorsa**

Toolkit di progettazione collaborativa



### **Tempo**

45 minuti



### **Perché utilizzare questa risorsa?**

Per sperimentare il processo di progettazione e pianificazione di progetti collaborativi multimediali, che possono essere applicati direttamente agli ambienti educativi.



### **Cosa otterrai dall'utilizzo di questa risorsa?**

Competenze nella gestione di diversi gruppi e nell'integrazione efficace della tecnologia per migliorare i risultati dell'apprendimento.



### **Link alla risorsa:**

- Google Workspace per l'istruzione - <https://edu.google.com/workspace-for-education/editions/overview/>
- Microsoft Teams for Education - <https://www.microsoft.com/en-us/education/products/teams>
- Padlet - <https://padlet.com/>
- Trello - <https://trello.com/>
- Canva for Education - <https://www.canva.com/education/>
- Adobe Creative Cloud Express for Education (precedentemente Adobe Spark) <https://www.adobe.com/education/express/>
- Miro - <https://miro.com/>
- WeVideo - <https://www.wevideo.com/>
- Flipgrid (ora parte di Microsoft) - <https://info.flip.com/en-us.html>
- Scratch - <https://scratch.mit.edu/>

## SCHEDA ATTIVITÀ 4.4:



### Modulo

Innovazione e Creatività

### Titolo della risorsa

Laboratorio di Leadership per l'Educazione Creativa



### Tempo

45 minuti



### Perché utilizzare questa risorsa?

Acquisire esperienza pratica nella conduzione di iniziative educative e nel tutoraggio dei pari, utilizzando approcci innovativi e strumenti digitali.



### Cosa otterrai dall'utilizzo di questa risorsa?

Miglioramento delle capacità di leadership e della capacità di ispirare e guidare gli altri nell'adozione di metodi di insegnamento creativi.



### Link alla risorsa:

Simbound

- **Caratteristiche:** Simbound offre vari corsi online e strumenti di simulazione che si concentrano sulle pratiche di marketing digitale. Le simulazioni consentono agli educatori e agli studenti di impegnarsi in ambienti di business virtuali in cui possono applicare teorie e pratiche di marketing in un ambiente privo di rischi.
- **Vantaggi per lo sviluppo della leadership:** Attraverso le principali campagne di marketing digitale simulate, gli insegnanti possono sviluppare capacità di leadership essenziali come il processo decisionale, il pensiero strategico e la gestione del team. Questo approccio pratico incoraggia metodi di insegnamento creativi collegando le conoscenze teoriche con l'applicazione pratica.
- <https://simbound.com/>

## 2. Labster

- **Caratteristiche:** Labster offre simulazioni di laboratorio virtuali che combinano elementi di gamification con un universo 3D immersivo. Queste simulazioni sono progettate per stimolare la naturale curiosità degli studenti ed evidenziare la connessione tra la scienza e il mondo reale.
- **Vantaggi per lo sviluppo della leadership:** Gli insegnanti dell'IFP possono dare l'esempio, utilizzando Labster per integrare esperimenti di laboratorio innovativi nel loro curriculum. Questo approccio non solo dimostra la leadership nell'adozione di tecnologie recenti, ma migliora anche la loro capacità di guidare gli studenti attraverso concetti scientifici complessi utilizzando media interattivi.
- <https://www.labster.com/>

## 3. Minecraft: Edizione Educativa

- **Caratteristiche:** Questa piattaforma di apprendimento basata su giochi promuove la creatività, la collaborazione e la risoluzione dei problemi in un ambiente digitale immersivo. Gli educatori possono utilizzare Minecraft per creare ed esplorare mondi e per impostare simulazioni e scenari che richiedono agli studenti di pensare in modo critico e collaborare.
- **Vantaggi per lo sviluppo della leadership:** Utilizzando Minecraft, gli educatori possono condurre progetti collaborativi, gestire le dinamiche della classe e promuovere un ambiente di apprendimento condiviso e creatività. Questo strumento consente agli insegnanti di impegnarsi attivamente con gli studenti nella costruzione e nella risoluzione dei problemi esercizi che rispecchiano le sfide della vita reale.
- <https://education.minecraft.net/en-us>

## 4. ThingLink

- **Caratteristiche:** ThingLink consente agli utenti di creare immagini interattive, video e contenuti multimediali a 360°. Questi elementi interattivi possono includere annotazioni, collegamenti e altre risorse multimediali che migliorano il coinvolgimento dell'apprendimento.
- **Vantaggi per lo sviluppo della leadership:** ThingLink può essere utilizzato dagli educatori per sviluppare contenuti interattivi e dinamici che richiedono la partecipazione attiva degli studenti. Guidare tali attività innovative aiuta a sviluppare capacità di leadership nella creazione di contenuti digitali, nella progettazione didattica e nell'integrazione tecnologica.
- <https://www.thinglink.com/>

**MODULO 5 -  
CREAZIONE E CURA  
DI CONTENUTI  
DIGITALI**

# MODULO 5 - CREAZIONE E CURA DI CONTENUTI DIGITALI

## PIANO DELLE LEZIONI

### Titolo

Creazione e cura di contenuti digitali  
Fondamenti di Digital Content Curation

### Obiettivo

Introdurre i professionisti dell'IFP ai principi di base della cura dei contenuti digitali e dell'organizzazione efficace delle risorse educative.

### Risultati dell'apprendimento

Al termine di questa lezione, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:

1. Comprendere i principi e l'importanza della cura dei contenuti digitali.
2. Identificare e utilizzare strumenti e piattaforme di base per l'organizzazione e la cura delle risorse digitali.

### Durata

45 minuti

### Argomenti

Content curation, risorse digitali, piattaforme educative, organizzazione dei contenuti

### Preparazione

- Preparare esempi di contenuti digitali curati su piattaforme educative.
- Imposta l'accesso agli strumenti di cura digitale di base come Pinterest, Scoop.it o Padlet.



### Argomenti e sotto-argomenti

Questa lezione introduce il concetto di content curation nell'educazione, discutendo perché è essenziale per migliorare l'efficacia dell'insegnamento e l'impegno nell'apprendimento. I partecipanti esploreranno vari strumenti e tecniche per curare e organizzare efficacemente le risorse digitali.



### Metodi di formazione

- Presentazione
- Dimostrazione
- Esplorazione pratica



### Risorse necessarie

- Computer con accesso a Internet
- Proiettore per mostrare esempi
- Accesso alle piattaforme di curation (ad esempio Pinterest, Scoop.it, Padlet)



### Attività di apprendimento

- **Fase 1: Introduzione (5 minuti)**
  - ◇ Accogliere i partecipanti e presentarsi. Spiegare brevemente l'attenzione del workshop sulla creazione e la cura dei contenuti digitali, sottolineando la sua importanza nell'educazione moderna. Delineare i principali risultati dell'apprendimento e ciò che i partecipanti otterranno dalla sessione.
  - ◇ Come rompigghiaccio, chiedere ai partecipanti di condividere una recente risorsa digitale che hanno trovato preziosa per scopi educativi. Questo potrebbe essere un video, un articolo, uno strumento o qualsiasi forma di contenuto digitale. Questa attività aiuta a preparare il terreno per l'argomento e incoraggia i partecipanti a iniziare a pensare alla content curation.
- **Fase 2: Panoramica degli strumenti di cura (10 minuti)**
  - ◇ Fornire una rapida panoramica di alcuni popolari strumenti di gestione dei contenuti digitali, come i servizi di bookmarking, le piattaforme di aggregazione dei contenuti o le librerie di risorse educative. Evidenziare le caratteristiche chiave e gli usi tipici in contesti educativi. Questa introduzione aiuterà i partecipanti a familiarizzare con gli strumenti che possono utilizzare nella loro pratica.

- **Fase 3: Attività pratica (15 minuti)**
  - ◊ Dividere i partecipanti in coppie e assegnare a ciascuna coppia un argomento educativo specifico. Insegnare loro a utilizzare uno o due degli strumenti di selezione introdotti in precedenza per raccogliere rapidamente una piccola raccolta di risorse digitali di alta qualità relative all'argomento assegnato. Dovrebbero concentrarsi sulla ricerca di diversi tipi di contenuti, come video, articoli, strumenti interattivi, ecc., e considerare la pertinenza e la qualità di ciascuna risorsa.
- **Fase 4: Condivisione e discussione (10 minuti)**
  - ◊ Ogni coppia presenta le proprie risorse curate al gruppo, spiegando il processo di selezione e come userebbero queste risorse in un contesto educativo. Incoraggiare i partecipanti a dare un breve feedback su ogni presentazione, discutendo i punti di forza e le potenziali aree di miglioramento nelle collezioni curate. Questa sessione di feedback tra pari promuove l'apprendimento collaborativo e aiuta a perfezionare le competenze di content curation.
- **Fase 5: Riflessione e Wrap-Up (5 minuti)**
  - ◊ Concludere la sessione facilitando una breve discussione sull'importanza della cura dei contenuti digitali nell'istruzione. Incoraggiare i partecipanti a condividere intuizioni o sfide che hanno affrontato durante l'attività. Evidenziare la necessità di rimanere aggiornati con strumenti e risorse digitali. Riassumere i punti chiave trattati e incoraggiare i partecipanti ad applicare queste competenze nella loro pratica didattica. Ringraziare tutti per la loro partecipazione.



### Slides

“Guida agli strumenti di gestione dei contenuti digitali”



### Letture aggiuntive

- Mihailidis, P., & Cohen, J. N. (2013). Exploring curation as a core competency in digital and media literacy education. *Journal of Interactive Media in Education*, 2013(1), Art-02.
- Guo, Y., & Stevens, K. J. (2015). Learning digital content curation: A conceptual framework and its applications for education. *TechTrends*, 59(4), 39-46.
- Bhargava, R., & D'Ignazio, C. (2015). Designing tools and activities for data-powered civic engagement. *Digital Humanities Quarterly*, 9(2).

## **Titolo**

**Creazione e cura di contenuti digitali**

**Creare materiali di apprendimento digitale coinvolgenti**

## **Obiettivo**

Fornire ai professionisti dell'IFPE competenze per creare materiali di apprendimento digitali dinamici e coinvolgenti utilizzando strumenti multimediali.



## **Risultati dell'apprendimento**

1. Progetta materiali didattici digitali che incorporano testo, immagini, audio e video per migliorare il coinvolgimento dell'apprendimento.
2. Adattare e modificare le risorse esistenti per creare esperienze di apprendimento personalizzate.

## **Durata**

45 minuti

## **Argomenti**

Integrazione multimediale, materiali didattici digitali, apprendimento adattivo, progettazione didattica

## **Preparazione**

- Configura l'accesso a strumenti di creazione multimediale come Canva, Adobe Spark o Google Slides.
- Preparare esempi di materiali didattici digitali coinvolgenti per varie materie.



### Argomenti e sotto-argomenti

Questa lezione riguarda l'uso di strumenti multimediali per creare materiali di apprendimento digitali coinvolgenti e interattivi. I partecipanti impareranno come integrare vari tipi di media nelle loro risorse educative per soddisfare diversi stili di apprendimento e migliorare il coinvolgimento degli studenti.

### Metodi di formazione



- Workshop
- Pratica
- Discussione di gruppo



### Risorse necessarie

- Computer con accesso a Internet
- Accesso a software di creazione multimediale (ad esempio, Canva, Powtoon, Kahoot, Adobe Spark, Google Slides)
- Proiettore per la dimostrazione di esempi



### Attività di apprendimento

- **Fase 1: Introduzione all'apprendimento multimediale (10 minuti)**
  - ◇ Iniziare la sessione dando il benvenuto ai partecipanti e presentarsi. Fornire una presentazione sui principi dell'apprendimento multimediale, concentrandosi su come diversi tipi di media (come testo, audio e immagini) possono migliorare il coinvolgimento e la comprensione degli studenti. Discutere i benefici cognitivi dell'utilizzo di diversi media nei contenuti educativi e fornire esempi di materiali multimediali efficaci.
- **Fase 2: Creazione Multimediale Hands-On (25 minuti)**
  - ◇ Transizione in una sessione pratica in cui i partecipanti sono divisi in piccoli gruppi o coppie. Assegnare a ciascun gruppo il compito di creare un pezzo di materiale didattico digitale utilizzando strumenti multimediali. Possono scegliere di creare una presentazione interattiva, un breve video educativo o un'altra forma di contenuto digitale che incorpora più tipi di media.

- ◇ Fornire l'accesso a strumenti come software di editing video, piattaforme di presentazione o strumenti di progettazione online e fornire ai partecipanti una breve panoramica su come utilizzare questi strumenti. Incoraggiare la creatività e la sperimentazione, sottolineando l'importanza di allineare i media agli obiettivi educativi e alle esigenze del pubblico destinatario. Durante questo periodo, i facilitatori dovrebbero circolare tra i gruppi, offrendo orientamento e supporto secondo necessità.
- **Fase 3: Presentazione e riflessione (10 minuti)**
  - ◇ Chiedere a ciascun gruppo di presentare il proprio materiale di apprendimento digitale al resto dei partecipanti. Dovrebbero spiegare brevemente le scelte che hanno fatto per quanto riguarda i media utilizzati, la struttura dei contenuti e i risultati educativi previsti. Dopo ogni presentazione, incoraggiare una breve discussione su come questi materiali potrebbero essere adattati a diversi ambienti e stili di apprendimento, come lezioni online o di persona o soddisfare diverse preferenze di apprendimento.
  - ◇ Concludere la sessione riassumendo i punti chiave discussi, compresi i vantaggi dell'apprendimento multimediale e le migliori pratiche per la creazione di materiali didattici coinvolgenti. Ringraziare i partecipanti per la loro creatività e il loro impegno e incoraggiarli a continuare a esplorare e integrare la multimedialità nella loro pratica didattica.



### Slides

“Strumenti multimediali per coinvolgere i materiali di apprendimento”



### Lettura aggiuntiva

- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). e-Learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning (4th ed.). John Wiley & Sons.
- Brame, C. J. (2016). Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content. CBE—Life Sciences Education, 15(3), es6. <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>

## **Titolo**

Creazione e cura di contenuti digitali

Creazione avanzata di contenuti digitali

## **Obiettivo**

Promuovere le competenze dei professionisti dell'IFP nella creazione di contenuti digitali di alta qualità e diversificati che affrontino diversi stili e preferenze di apprendimento.

## **Risultati dell'apprendimento**

1. Produrre materiali di apprendimento digitale avanzati utilizzando una serie di strumenti e tecniche.
2. Personalizza i contenuti per soddisfare le preferenze di apprendimento uniche di diversi studenti.
3. Valutare e selezionare gli strumenti e i metodi più efficaci per specifiche esigenze di creazione di contenuti.

## **Durata**

45 minuti

## **Argomenti**

Creazione di contenuti avanzati, produzione di video, progettazione interattiva, apprendimento personalizzato

## **Preparazione**

- Fornire l'accesso a strumenti avanzati di creazione di contenuti come software avanzati di editing video, software interattivi come Adobe Captivate e altri strumenti specializzati.
- Preparare esempi di contenuti digitali avanzati che incorporano efficacemente vari elementi multimediali.





### Argomenti e sottoargomenti

Questa lezione si concentra sulla produzione di contenuti digitali sofisticati in grado di trasformare le esperienze educative. I partecipanti esploreranno strumenti avanzati per la creazione di video, presentazioni dinamiche e valutazioni interattive che si rivolgono a diverse modalità di apprendimento.



### Metodi di formazione

- Dimostrazione
- Pratica
- Valutazione tra pari



### Risorse necessarie

- Computer con potenza di elaborazione ad alta capacità
- Licenze software per strumenti avanzati (ad esempio Adobe Premiere per l'editing video, Adobe Captivate per lezioni interattive)
- Proiettore e schermo per dimostrazioni



### Attività di apprendimento

- **Fase 1: Dimostrazione di strumenti avanzati (10 minuti)**
  - ◇ Iniziare la sessione dando il benvenuto ai partecipanti e fornendo una panoramica degli obiettivi. Introdurre una selezione di strumenti digitali avanzati in grado di migliorare i contenuti educativi, come piattaforme video interattive, sofisticati software di presentazione e strumenti di simulazione immersiva. Dimostrare le caratteristiche chiave e le potenziali applicazioni di questi strumenti in contesti educativi, evidenziando come possono essere utilizzati per coinvolgere gli studenti e arricchire l'esperienza di apprendimento.
- **Fase 2: Creazione pratica di contenuti digitali avanzati (25 minuti)**
  - ◇ Dividere i partecipanti in piccoli gruppi o coppie e assegnare loro il compito di creare un pezzo di contenuto digitale avanzato utilizzando gli strumenti dimostrati. Ciò potrebbe

includere lo sviluppo di un video interattivo, una presentazione multimediale complessa o una simulazione virtuale che incorpora vari elementi interattivi. Incoraggiare i partecipanti a pensare in modo creativo e ad adattare i loro contenuti a specifici obiettivi educativi e alle esigenze degli studenti.

- ◇ Fornire un breve tutorial su ogni strumento secondo necessità e circolare tra i gruppi per offrire una guida e rispondere a qualsiasi domanda. L'obiettivo è che i partecipanti esplorino le capacità degli strumenti e producano un prototipo di contenuto digitale che metta in mostra le caratteristiche dello strumento prescelto.
- **Fase 3: Presentazione e feedback (10 minuti)**
  - ◇ Concludere la sessione con una fase di condivisione in cui ogni gruppo presenta il proprio contenuto digitale al resto dei partecipanti. Dovrebbero spiegare gli obiettivi educativi del loro contenuto, la logica alla base delle loro scelte progettuali e il modo in cui credono che il contenuto coinvolga e supporti diversi discenti.
  - ◇ Dopo ogni presentazione, facilitare una breve sessione di feedback in cui i partecipanti possono fornire critiche costruttive, concentrandosi su quanto bene il contenuto soddisfi gli obiettivi di apprendimento e coinvolga diversi tipi di studenti. Discutere potenziali miglioramenti e approcci alternativi, promuovendo un ambiente di apprendimento collaborativo.
  - ◇ Terminare la sessione riassumendo i punti chiave, comprese le migliori pratiche per l'utilizzo di strumenti digitali avanzati nell'istruzione. Ringraziare i partecipanti per il loro contributo e incoraggiarli a continuare a sperimentare questi strumenti per migliorare le loro pratiche didattiche.



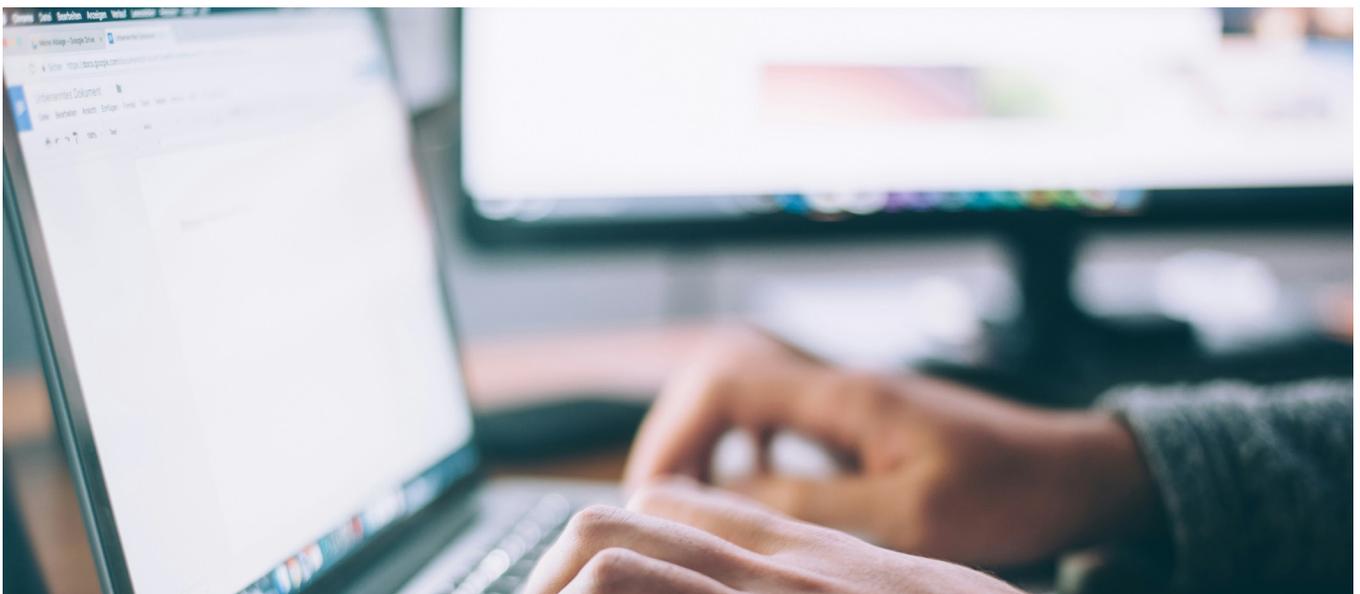
## Slides

“Strumenti avanzati per la creazione di contenuti digitali”



## Lettura aggiuntiva

- Robin, B. R. (2008). The effects of digital storytelling on student achievement, social presence, and attitude. *International Journal of Instructional Media*, 35(4), 329-336.
- Mayer, R. E. (1997). Multimedia learning: Are we asking the right questions? *Educational Psychologist*, 32(1), 1-19. [https://doi.org/10.1207/s15326985ep3201\\_1](https://doi.org/10.1207/s15326985ep3201_1)
- Mangina, E., & Scott, H. S. (2005). Exploring the use of 3D virtual worlds in higher education. *Innovations in Education and Teaching International*, 42(1), 31-40. <https://doi.org/10.1080/14703290500048984>
- Philip, T. M. (2011). Understanding video tools for teaching: Mental models of technology affordances as inhibitors and facilitators of lesson planning in history and social studies. *Teachers College Record*, 113(9), 2055-2055.
- Meyer, B. (2012). Designing and integrating purposeful learning in game play: A systematic review. *Educational Technology Research and Development*, 60(2), 199-233. <https://doi.org/10.1007/s11423-011-9215-0>



## **Titolo**

### **Creazione e cura di contenuti digitali**

### **Leadership nella creazione e cura dei contenuti**

## **Obiettivo**

Sviluppare capacità di leadership nei partecipanti, consentendo loro di guidare e guidare gli altri nella creazione di contenuti innovativi e tecniche di cura utilizzando tecnologie emergenti.

## **Risultati dell'apprendimento**

1. Guidare iniziative e workshop incentrati sulla creazione e la cura di contenuti avanzati.
2. Utilizzare tecnologie emergenti come AR e VR per creare ambienti di apprendimento digitale innovativi.
3. Assistere i colleghi nell'adozione e nell'integrazione di nuovi strumenti e risorse digitali.

## **Durata**

45 minuti

## **Argomenti**

Leadership, mentoring, tecnologie emergenti, realtà aumentata, realtà virtuale

## **Preparazione**

- Organizza le versioni demo o l'accesso agli strumenti di creazione di contenuti AR e VR.
- Preparare casi di studio che evidenzino l'implementazione di successo di queste tecnologie nell'istruzione.

## **Piano delle lezioni**



### **Argomenti e sotto-argomenti**

Questa lezione affronta il ruolo della leadership nella promozione dell'innovazione nella creazione di contenuti digitali, con particolare attenzione all'utilizzo di tecnologie emergenti come la realtà aumentata e virtuale. I partecipanti impareranno come guidare efficacemente i colleghi e dare l'esempio nell'integrazione di queste tecnologie nelle pratiche educative.



## Metodi di formazione

- Dimostrazioni interattive
- Formazione sull'agevolazione dei seminari
- Sessioni di mentoring di gruppo



## Risorse necessarie

- Accesso ad apparecchiature e software AR e VR
- Esempi di applicazioni educative di AR e VR
- Materiali per i principali workshop (ad es. guide per facilitatori, liste di controllo)



## Attività di apprendimento

- **Fase 1: Introduzione alle tecnologie AR e VR (10 minuti)**
  - ◇ Iniziare la sessione dando il benvenuto ai partecipanti e presentarsi. Fornire una panoramica delle tecnologie AR e VR, spiegando le loro definizioni e distinzioni. Evidenziare il loro potenziale impatto sull'istruzione, come migliorare il coinvolgimento degli studenti, fornire esperienze di apprendimento immersive e abilitare simulazioni che non sono possibili in ambienti di classe tradizionali. Condividere alcuni esempi di applicazioni AR e VR di successo nell'istruzione per illustrarne i benefici.
- **Fase 2: Creazione pratica di esperienze AR/VR (25 minuti)**
  - ◇ Dividere i partecipanti in piccoli gruppi o coppie. Fornire loro strumenti e piattaforme AR o VR di base accessibili e facili da usare, come app AR o semplici software di creazione VR. Istruire ogni gruppo a progettare e sviluppare una semplice esperienza AR o VR pertinente al loro campo di insegnamento. Ciò potrebbe comportare la creazione di un modello 3D interattivo, un tour virtuale o uno scenario di realtà aumentata che supporti una particolare lezione o area tematica.
  - ◇ I facilitatori dovrebbero circolare tra i gruppi per offrire supporto, rispondere alle domande e fornire assistenza tecnica se necessario. Incoraggiare la creatività e la sperimentazione, considerando anche le applicazioni pratiche e i potenziali risultati di apprendimento delle esperienze create.
- **Fase 3: Dibattito sul tutoraggio e sui seminari principali (10 minuti)**
  - ◇ Concludere la sessione con una discussione su come i partecipanti possono guidare gli altri nell'utilizzo delle tecnologie AR e VR. Esplorare le strategie per condurre workshop efficaci, incluso come introdurre queste tecnologie agli educatori che potrebbero non avere familiarità

con loro, come dimostrare il loro valore educativo e le migliori pratiche per sessioni di formazione pratiche. Incoraggiare i partecipanti a condividere le loro esperienze e le eventuali sfide che prevedono nell'implementazione di AR e VR nei loro contesti educativi.

- ◇ Riassumere i punti chiave trattati durante la sessione, compresi i potenziali benefici di AR e VR, applicazioni pratiche e suggerimenti per il tutoraggio e i workshop principali. Ringraziare i partecipanti per il loro impegno e incoraggiarli a continuare a esplorare queste tecnologie per migliorare la loro pratica didattica.



## Slides

“Tecnologie emergenti nell’istruzione: Una guida per i leader”



## Lettura aggiuntiva

- Schrum, L., & Levin, B. B. (2015). *Leading 21st century schools: Harnessing technology for engagement and achievement*. Corwin Press.
- Fullan, M. (2014). The role of leadership in implementing educational technology policies. *Educational Technology Research and Development*, 62(5), 645-660. <https://doi.org/10.1007/s11423-014-9352-1>
- Chen, C.-M. (2020). Augmented reality in education: A new technology for teaching and learning. *International Journal of Information and Education Technology*, 10(2), 122-127. <http://www.ijiet.org/show-132-1590-1.html>
- Wang, M., Chen, Y., & Khan, M. J. (2017). Virtual reality in education: A tool for learning in the experience age. *International Journal of Information and Learning Technology*, 34(4), 215-242. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- George, L. (2020). The impact of virtual reality on learning in higher education: A systematic literature review. *Journal of Computing in Higher Education*, 32(2), 268-295. <https://doi.org/10.1007/s12528-019-09219-7>
- Ohler, J. (2018). Educational leadership in the age of immersive technology: Development and challenges. *Journal of Educational Technology & Society*, 21(1), 25-36. Available at [https://www.jets.net/collection/published-issues/21\\_1](https://www.jets.net/collection/published-issues/21_1)
- Jones, S. (2017). Strategies for implementing virtual reality in higher education. *Educational Technology*, 57(3), 20-28. Available at <https://www.jstor.org/stable/44430520>

# SCHEDA ATTIVITÀ 5.1



## Modulo

Creazione e cura di contenuti digitali

## Titolo della risorsa

Introduzione alla Digital Content Curation



## Tempo

45 minuti



## Perché utilizzare questa risorsa?

Acquisire competenze fondamentali nell'organizzazione e nella selezione efficace delle risorse educative digitali.



## Cosa otterrai dall'utilizzo di questa risorsa?

Comprensione di come una cura efficace può migliorare la distribuzione di contenuti educativi e supportare diversi stili di apprendimento.



## Link alla risorsa:

1. Wakelet - Gli educatori possono creare raccolte di risorse, collaborare con altri e curare i contenuti in formati coinvolgenti e ricchi di contenuti multimediali.<https://wakelet.com/>
2. Padlet - Attività interattive in classe, progetti di collaborazione tra studenti e organizzazione di risorse che supportano diversi tipi di media.<https://padlet.com/>

## SCHEDA ATTIVITÀ 5.2



### Modulo

Creazione e cura di contenuti digitali

### Titolo della risorsa

Workshop sull'integrazione multimediale



### Tempo

45 minuti



### Perché utilizzare questa risorsa?

Sviluppare abilità pratiche nella creazione di materiali educativi vari e coinvolgenti che integrino efficacemente diversi tipi di media.



### Cosa otterrai dall'utilizzo di questa risorsa?

Fiducia e capacità di produrre contenuti digitali visivamente accattivanti ed efficaci dal punto di vista educativo su misura per le diverse esigenze di apprendimento..



### Link alla risorsa

1. Canva for Education - Uno strumento di progettazione grafica di facile utilizzo che consente a educatori e studenti di creare disegni visivamente accattivanti con la sua interfaccia drag-and-drop. <https://www.canva.com/education/>
2. PowToon - Uno strumento di animazione che consente a insegnanti e studenti di creare presentazioni animate e video esplicativi. <https://www.powtoon.com/>
3. Kahoot! - Kahoot! può essere utilizzato per integrare elementi multimediali nei quiz, rendendo l'apprendimento divertente e interattivo. <https://kahoot.it/>

## SCHEDA ATTIVITÀ 5.3



### Modulo

Creazione e cura di contenuti digitali

### Titolo della risorsa

Advanced Content Creation Lab



### Tempo

45 minuti



### Perché utilizzare questa risorsa?

Acquisire competenze nell'utilizzo di strumenti digitali avanzati che migliorano la profondità e la qualità dei contenuti educativi.



### Cosa otterrai dall'utilizzo di questa risorsa?

Padronanza di strumenti complessi che consentono la creazione di esperienze di apprendimento personalizzate e immersive.



### Link alla risorsa:

1. Adobe Premiere - Montaggio video <https://www.adobe.com/products/premiere.html>
2. Adobe Captivate - Lezioni interattive <https://www.adobe.com/products/captivate.html>

## SCHEDA ATTIVITÀ 5.4



### Modulo

Creazione e cura di contenuti digitali

### Titolo della risorsa

Workshop sulla leadership nelle tecnologie emergenti



### Tempo

45 minuti



### Perché utilizzare questa risorsa?

Esplorare i ruoli di leadership nell'innovazione della tecnologia educativa, concentrandosi su strumenti emergenti come AR e VR.



### Cosa otterrai dall'utilizzo di questa risorsa?

Competenze nella guida e nel tutoraggio nell'integrazione di tecnologie avanzate nell'insegnamento, migliorando l'esperienza di apprendimento e preparando gli altri alle future sfide educative.



### Link alla risorsa:

Unità 3D: Una piattaforma leader per la creazione e la gestione di contenuti 3D interattivi in tempo reale (RT3D). Gli educatori possono utilizzare Unity per sviluppare esperienze VR e AR coinvolgenti che possono essere integrate nel curriculum. <https://unity.com/>

Unreal Engine - Conosciuto per le sue immagini ad alta fedeltà, Unreal Engine è potente per la creazione di applicazioni VR e AR. È utile per gli educatori che desiderano incorporare simulazioni visive di alta qualità nel loro insegnamento. <https://www.unrealengine.com/en-US>

Google ARCore - Fornisce strumenti di sviluppo AR per creare nuove esperienze di realtà aumentata che fondono perfettamente il mondo digitale e quello fisico. <https://developers.google.com/ar>

Microsoft HoloLens - HoloLens e la sua piattaforma di sviluppo offrono un'esperienza di realtà mista in cui i leader possono sviluppare applicazioni educative che incorporano elementi sia virtuali che reali. <https://www.microsoft.com/en-us/hololens>

Zappar - Una piattaforma user-friendly per la creazione di esperienze AR, ideale per progetti educativi e materiali didattici interattivi. <https://www.zappar.com/>

A-Frame - Un framework web per costruire esperienze di realtà virtuale, rendendo più facile per gli educatori iniziare con la realtà virtuale senza una profonda conoscenza di linguaggi di programmazione complessi. <https://aframe.io/>



**MODULO 6 –  
SELEZIONE E  
VALUTAZIONE DELLE  
RISORSE E DEGLI  
STRUMENTI DIGITALI**

# MODULO 6 - SELEZIONE E VALUTAZIONE DELLE RISORSE E DEGLI STRUMENTI DIGITALI

## Titolo

Selezione e valutazione di risorse e strumenti digitali

## Obiettivo

L'obiettivo di questo modulo è quello di fornire ai partecipanti le conoscenze e le competenze per selezionare e valutare efficacemente le risorse e gli strumenti digitali per scopi educativi.

## Risultati dell'apprendimento

Al termine di questa lezione, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:

1. Definire e spiegare i criteri per la valutazione delle risorse digitali, tra cui pertinenza, accuratezza, credibilità, accessibilità e usabilità.
2. Applicare i criteri di valutazione per valutare la qualità e l'idoneità delle risorse digitali per specifici contesti educativi.
3. Analizzare l'impatto delle risorse digitali di alta qualità sui risultati dell'insegnamento e dell'apprendimento.
4. Dimostrare competenza nella selezione e nell'integrazione di risorse e strumenti digitali appropriati nelle pratiche educative

## Durata

180 minuti

## Argomenti

Valutazione delle risorse digitali, Definizione dei criteri, Applicazione

## Preparazione

Accesso a computer/laptop, connessione internet, proiettore, schermo, materiale informativo



### Argomenti e sotto-argomenti

Questo piano di lezioni copre l'importanza della valutazione delle risorse digitali, definendo criteri di valutazione, applicazione pratica attraverso esempi e attività collaborative per un'esperienza pratica nella selezione delle risorse.



### Metodi di formazione

- Presentazione, discussione di gruppo, attività di valutazione pratica, esercizi collaborativi



### Risorse necessarie

- Computer/laptop, proiettore, schermo, materiale informativo, accesso a Internet



### Attività di apprendimento

- **Fase 1 - Criteri per la valutazione delle risorse digitali (45 minuti):**
  - ◇ Definire ciascun criterio di valutazione (pertinenza, accuratezza, credibilità, accessibilità, usabilità) e spiegarne l'importanza nella valutazione delle risorse (e degli strumenti) digitali.
  - ◇ Fornire esempi e scenari per illustrare in che modo ciascun criterio influenza la selezione e la qualità delle risorse digitali.
  - ◇ Discutere esempi del mondo reale in cui le risorse digitali hanno avuto successo o fallito in base ai criteri definiti.
  - ◇ Coinvolgere i partecipanti nelle discussioni per identificare le sfide nella valutazione delle risorse digitali e nelle strategie di brainstorming per superarle.
- **Fase 2 - Attività pratica per valutare le risorse digitali campione utilizzando i criteri definiti (60 minuti):**
  - ◇ Fornire ai partecipanti una serie di risorse e strumenti digitali di esempio come siti web, articoli, piattaforme o contenuti multimediali pertinenti all'argomento della formazione o alle loro competenze.
  - ◇ Assicurarsi che ogni risorsa campione vari in termini di pertinenza, accuratezza, credibilità, accessibilità e aspetti di usabilità.



- ◇ Assegnare a ciascun gruppo da tre a quattro risorse digitali specifiche per valutarle e guidarle a valutarle sistematicamente. Incoraggiare i gruppi a discutere e analizzare.
- **Fase 3 - Presentazioni di gruppo dei risultati della valutazione, fornendo feedback (35 minuti):**
  - ◇ Allocare il tempo per le presentazioni di gruppo in cui ogni gruppo condivide i risultati della valutazione, evidenziando i punti di forza, i punti deboli e le raccomandazioni.
  - ◇ Dopo ogni presentazione, concedere un breve periodo ad altri gruppi per fornire un feedback costruttivo e porre domande relative alle risorse valutate.
  - ◇ Facilitare una discussione in cui i gruppi possono interagire, scambiare idee e imparare dai processi di valutazione e dalle intuizioni degli altri.
- **Fase 4 - Discussione sull'integrazione delle risorse digitali (40 minuti)**
  - ◇ Condurre una discussione sull'impatto delle risorse digitali di alta qualità sui risultati dell'insegnamento e dell'apprendimento sulla base dei criteri discussi in precedenza.
  - ◇ Consentire ai partecipanti di condividere esempi di integrazione riuscita delle risorse digitali nelle loro pratiche didattiche o idee su come intendono migliorare il loro uso delle risorse digitali in futuro.
  - ◇ Lasciare tempo per domande, commenti e condivisione incrociata tra gruppi per promuovere un ambiente di apprendimento collaborativo.
  - ◇ Riassumere i punti chiave della discussione e ringraziare tutti i partecipanti per la loro partecipazione attiva.



### Schede attività

Lista di controllo per la valutazione delle risorse/degli strumenti digitali

## SCHEDA ATTIVITÀ 6.1



### **Modulo**

Selezione e valutazione di risorse e strumenti digitali

### **Titolo della risorsa**

Lista di controllo per la valutazione di risorse/strumenti digitali



### **Tempo**

60 minuti



### **Perché utilizzare questa risorsa?**

Questa lista di controllo guiderà i partecipanti nella valutazione sistematica delle risorse digitali



### **Cosa otterrai dall'utilizzo di questa risorsa?**

Questa lista di controllo facilita la comprensione da parte dei partecipanti delle tecniche pratiche di valutazione. Applicando attivamente la lista di controllo, i partecipanti migliorano le loro competenze nella valutazione delle risorse digitali in termini di pertinenza, accuratezza, credibilità, accessibilità e usabilità. Di conseguenza, sono meglio attrezzati per offrire esperienze di apprendimento di maggiore qualità ed efficacia.



### **Domande:**

#### **Pertinenza:**

- La risorsa si allinea direttamente con gli obiettivi di apprendimento o di formazione?
- Le informazioni presentate nella risorsa sono aggiornate e pertinenti per il pubblico destinatario?
- La risorsa copre gli argomenti necessari in modo completo senza dettagli inutili?



### **Precisione:**

- I fatti, le statistiche e le informazioni presentate nella risorsa sono accurati e verificabili?
- La risorsa è stata esaminata o convalidata da esperti del settore?
- La risorsa fornisce citazioni o riferimenti a sostegno delle sue affermazioni o informazioni?

### **Credibilità:**

- Chi è l'autore o l'editore della risorsa e quali sono le loro credenziali o competenze in materia?
- La risorsa è pubblicata da un'organizzazione o una piattaforma rispettabile nota per contenuti affidabili?
- La risorsa è stata sottoposta a revisione tra pari o ha ricevuto approvazioni da fonti credibili?

### **Accessibilità:**

- La risorsa è accessibile alle persone con disabilità, comprese le disabilità visive, uditive o motorie?
- La risorsa offre formati alternativi come trascrizioni di testo, descrizioni audio o compatibilità con lo screen reader?
- La navigazione e il layout della risorsa sono facili da usare e da navigare?

### **Facilità di utilizzo:**

- Quanto è intuitiva l'interfaccia utente della risorsa, inclusi menu, pulsanti ed elementi interattivi?
- Gli utenti possono facilmente trovare e accedere alle informazioni di cui hanno bisogno all'interno della risorsa?

La risorsa fornisce funzionalità interattive o elementi multimediali che migliorano l'engagement e l'apprendimento?

**Modello:**

Pertinenza:

Precisione:

Credibilità:

Accessibilità:

Facilità di utilizzo:

Pro:

Contro:

**MODULO 7 -  
SVILUPPO DELLA  
RESILIENZA**

# MODULO 7 - SVILUPPO DELLA RESILIENZA

## PROGRAMMA DELLE LEZIONI

### Piano delle lezioni

Costruzione della resilienza

### Obiettivo

L'obiettivo di questo modulo è quello di sviluppare le competenze di resilienza dei professionisti dell'IFP come mezzo per prepararsi all'IFP 4.0. Questo modulo servirà come modulo introduttivo al più ampio curriculum LOTUS WP2 e esaminerà l'importanza della resilienza quando si partecipa al posto di lavoro moderno.

### Risultati dell'apprendimento

Al termine di questa lezione, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:

1. Dimostrare l'importanza della resilienza per la longevità della carriera degli educatori dell'IFP
2. Comprendere l'impatto della consapevolezza, dell'adattabilità, della flessibilità e della gestione del tempo per costruire carriere resilienti
3. Descrivere la resilienza e le forme che assume sul posto di lavoro

### Durata

3 ore

### Argomenti

Resilienza, gestione della carriera, flessibilità, adattabilità

### Preparazione

- Diapositive di presentazione di PowerPoint.
- Questionario di autovalutazione della resilienza.
- Carta per lavagna a fogli mobili e pennarelli.



### Argomenti e sotto-argomenti

Costruire la resilienza



### Metodi di formazione

- Presentazione
- Attività di gruppo
- Discussioni di gruppo
- Autovalutazione



### Risorse necessarie

- Diapositive di presentazione di PowerPoint.
- Carta per lavagna a fogli mobili e pennarelli.



### Attività di apprendimento

#### Fase #1 – Introduzione (20 minuti)

- Il facilitatore inizia il workshop accogliendo i partecipanti e introducendo il programma di formazione in servizio, i suoi obiettivi e il programma del programma di formazione.
- Per riscaldare i partecipanti, il facilitatore ospita un'attività di rompighiaccio.

#### Fase #2 – Comprensione della resilienza (30 minuti)

- Il facilitatore introduce il tema della resilienza utilizzando il seguente video: Costruire la resilienza personale del Black Dog Institute (<https://www.youtube.com/watch?v=pS5H7VfkuPk>)
- Il facilitatore chiede ai partecipanti di scrivere quali abilità credono siano influenzate dalla resilienza usando [Mentimeter](#)
- Riflettendo su ciò di cui i partecipanti hanno parlato

#### Fase #3 – Strategie per costruire la resilienza (45 minuti)

- Il facilitatore divide i partecipanti in tre gruppi e assegna a ciascun gruppo una tecnica di gestione dello stress: esercizi di consapevolezza e rilassamento, gestione del tempo e tecniche di definizione delle priorità, definizione dei confini e gestione dei carichi di lavoro.
- Il facilitatore fornisce a ciascuno dei gruppi la rispettiva dispensa di seguito e dà ai gruppi 20 minuti per completare la loro tecnica di gestione dello stress.

- Trascorso il tempo, il facilitatore chiede a ciascun gruppo di condividere la propria esperienza con la tecnica di gestione dello stress utilizzando le seguenti domande:
  - ◊ In che modo ciò potrebbe contribuire a rafforzare la resilienza a lungo termine?
  - ◊ È questo un metodo che useresti per costruire meccanismi di coping più resilienti?
  - ◊ In che modo queste tecniche potrebbero essere utilizzate per aiutare a diventare più adattabili e flessibili nelle tue pratiche di lavoro?
- Il facilitatore riunisce il gruppo come gruppo e fa brainstorming su alcuni modi in cui gli educatori dell'IFP possono costruire sistemi di supporto per la resilienza come: comunicazione efficace e ricerca di supporto, sviluppo di relazioni positive con colleghi e studenti e creazione di una cultura di supporto all'interno del posto di lavoro.

## Rottura

### Fase #4 – Resilienza per adattarsi ai cambiamenti (30 minuti)

- Il facilitatore inizia presentando ai partecipanti il seguente video sulla resilienza: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_iuPewWbp2U](https://www.youtube.com/watch?v=_iuPewWbp2U)
- Sulla base del video, il facilitatore conduce una discussione di gruppo sull'importanza di adattarsi al cambiamento, utilizzando le seguenti domande:
  - ◊ Quando si incontra una decisione o un momento che cambia la carriera, spesso può sembrare scoraggiante progredire. Come potresti stabilire metodi per garantire la tua adattabilità al cambiamento?
  - ◊ Sebbene questo video affronti un infortunio che altera la carriera nello sport, come percepisci l'importanza delle sue lezioni per la tua vita professionale?
  - ◊ Dal tuo punto di vista, quali fattori chiave dovrebbero essere tenuti a mente quando si naviga in momenti di significativa indecisione e cambiamento?
- Il facilitatore conclude la discussione di gruppo chiedendo ai partecipanti in che modo la resilienza potrebbe aiutarli a prepararsi meglio per il futuro del loro lavoro.

### Fase #5 – Costruire la resilienza attraverso una mentalità di crescita (45 minuti)

- Il facilitatore introduce il concetto di mentalità di crescita chiedendo ai partecipanti di condividere la propria comprensione usando Mentimeter.
- Il facilitatore chiede come una mentalità di crescita possa aiutare a costruire resilienza per il futuro dell'IFP e chiede ai partecipanti di condividere scenari in cui una mentalità di crescita è stata/sarebbe rilevante nella propria pratica.
- Dividendo i partecipanti di nuovo nei loro gruppi dal passaggio n. 3, il facilitatore fornisce a ciascun gruppo un foglio di lavagna a fogli mobili e alcuni marcatori.
- I gruppi hanno minuti per sviluppare un piano d'azione stabilendo obiettivi concreti per l'implementazione di tecniche di costruzione della resilienza nelle loro pratiche quotidiane.
- Una volta trascorso il tempo, il facilitatore invita i partecipanti a condividere i loro piani d'azione e a condividere alcuni suggerimenti utili su come coltivare la propria mentalità di crescita.

### Fase #6 – Conclusione (10 minuti)

- Il facilitatore chiede ai partecipanti di scrivere una parola che descriva ciò che hanno imparato sulla resilienza su una nota appiccicosa.
- Il facilitatore visualizza tutte le note adesive nella stanza in cui sono facilmente visualizzabili per il resto del programma di formazione in servizio come metodo per fare riferimento all'importanza della resilienza nell'IFP.
- Il facilitatore conclude la sessione completando un momento consapevole con i partecipanti con questo breve esercizio di respirazione di 30 secondi: <https://www.youtube.com/watch?v=Rpl9bm3ITQw>



## **Fogli di elemosina**

**Foglio di Mindfulness & tecnica di rilassamento:**

[https://www.canva.com/design/DAGC2EgayFk/Fr1w4S4Wcv4t0Fjb53ACaQ/edit?utm\\_content=DAGC2EgayFk&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGC2EgayFk/Fr1w4S4Wcv4t0Fjb53ACaQ/edit?utm_content=DAGC2EgayFk&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

**Foglio di gestione del tempo & di definizione delle priorità:**

[https://www.canva.com/design/DAGC2dOrziw/YWPC50FwUvNqeHRYr5cu1g/edit?utm\\_content=DAGC2dOrziw&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGC2dOrziw/YWPC50FwUvNqeHRYr5cu1g/edit?utm_content=DAGC2dOrziw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

**Foglio delle responsabilità di lavoro & impostazione dei confini:**

[https://www.canva.com/design/DAGC2ZEyeLg/WeVuNtOmR9U2I2-IWXcZsw/edit?utm\\_content=DAGC2ZEyeLg&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link2&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAGC2ZEyeLg/WeVuNtOmR9U2I2-IWXcZsw/edit?utm_content=DAGC2ZEyeLg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)



## **Lettura aggiuntiva**

**Articoli utili:**

<https://time.com/6323105/how-to-set-boundaries-at-work/>

<https://psychcentral.com/lib/mindfulness-the-art-of-cultivating-resilience>

<https://todoist.com/productivity-methods/eat-the-frog>

# Mindfulness & Relaxation Techniques



*Begin by participating  
in this meditation!*

Alternative link:  
<https://www.youtube.com/watch?v=yXDr8NJ2THs>



## Time to try a grounding technique

### 5-4-3-2-1 Grounding techniques

Grounding techniques help us feel steady and strong, both physically and emotionally. They connect us to the present moment by focusing on what's around us.

One simple grounding technique is called the 5-4-3-2-1 technique. It's about using our senses to notice things in our environment right now.

Try it now yourself:

- 5 things you can see**
- 4 things you can feel**
- 3 things you can hear**
- 2 things you can smell**
- 1 thing you can taste**



## SCHEDA ATTIVITÀ 7.2



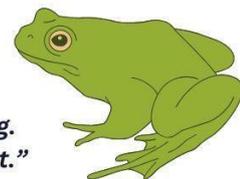
# Time Management & Prioritisation Techniques



Alternative link:  
[https://www.youtube.com/watch?v=MWJcRt\\_DoxY](https://www.youtube.com/watch?v=MWJcRt_DoxY)

The "eat the frog" technique is all about overcoming procrastination, prioritising effectively, and taking control of your time to maximise productivity and reduce stress. By tackling your biggest challenges head-on, you set yourself up for success and make the most of your day.

## It's time to eat the frog!



*"If it's your job to eat a frog, it's best to do it first thing in the morning. And if it's your job to eat two frogs, it's best to eat the biggest one first."*

Here's a breakdown of how it works:

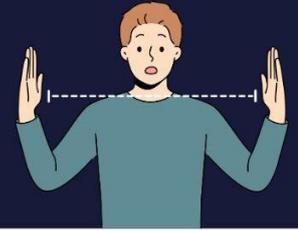
1. **Identify Your "Frog":** Your "frog" is the task that you're most likely to procrastinate on or find difficult to tackle. It's typically something important that needs to be done but may seem daunting.
2. **Eat the Frog First:** Instead of putting off your frog, make it the first thing you do when you start your day. By tackling it early on, you're less likely to procrastinate or let it weigh on your mind throughout the day.
3. **Break It Down:** If your frog is a large or complex task, break it down into smaller, more manageable steps. This can make it feel less overwhelming and easier to approach.
4. **Set Priorities:** Prioritise your tasks based on their importance and urgency. Make sure to schedule time specifically for tackling your frog, and avoid getting distracted by less important tasks.
5. **Stay Focused:** Once you start working on your frog, stay focused and avoid multitasking. Give it your full attention until it's completed or you've made significant progress.
6. **Celebrate Your Success:** Once you've eaten your frog, take a moment to celebrate your accomplishment. Recognise the progress you've made and use that momentum to tackle the rest of your tasks for the day.

*Think about your daily routine, what are some tasks that would be "Eat the Frog" tasks on your checklist?*



## SCHEDA ATTIVITÀ 7.3

# Setting Boundaries & Managing Workloads



Similar to how we understand the importance of activities like exercising, meditating, or managing our finances, many of us recognise the need for setting boundaries between our work and personal lives. However, actually finding the time to address and improve these boundaries, as well as adopting new, healthier habits, can be challenging in practice.

*Mental*  
*Emotional*  
*Physical*

## Consider your own boundaries...

In your group, take some time to consider what are your **physical**, **mental**, and **emotional** boundaries, and ways you can ensure these boundaries are respected whilst working.

**Physical**

**Emotional**

**Mental**



*Learn more about how to set healthy boundaries at work with this article!*



# CONCLUSIONI & RACCOMANDAZIONI

Il programma di formazione continua LOTUS fornisce ai professionisti dell'IFP gli strumenti, le conoscenze e le competenze necessarie per prosperare in un panorama educativo sempre più digitale e ibrido. Affrontando settori chiave come l'apprendimento collaborativo, la pedagogia digitale, l'integrazione tecnologica e la costruzione della resilienza, il programma promuove una comprensione globale di come offrire esperienze di apprendimento coinvolgenti e incentrate sullo studente utilizzando le tecnologie moderne. La natura dinamica della formazione incoraggia gli educatori ad adattarsi continuamente a nuovi strumenti e tendenze, garantendo che rimangano pertinenti ed efficaci nelle loro pratiche didattiche. In definitiva, il programma sostiene la crescita professionale degli educatori IFP e migliora la loro capacità di preparare gli studenti alle esigenze di un mercato del lavoro in rapida evoluzione.

Per garantire l'efficace applicazione e l'impatto a lungo termine del programma di formazione in servizio LOTUS, si propongono le seguenti raccomandazioni:

1. **Sviluppo professionale continuo:** I professionisti dell'IFP dovrebbero impegnarsi attivamente nello sviluppo professionale continuo al di là dell'ambito di applicazione del presente programma. Rimanere aggiornati con le ultime tecnologie educative e le tendenze pedagogiche è essenziale per mantenere la rilevanza nel campo.
2. **Personalizzazione e flessibilità:** Gli educatori dovrebbero adattare le risorse fornite per soddisfare le esigenze specifiche dei loro discenti e contesti di insegnamento. La personalizzazione è la chiave per creare esperienze di apprendimento significative che risuonano con un pubblico diversificato.
3. **Comunità di apprendimento collaborativo:** Incoraggiare la formazione di reti di apprendimento professionale tra i professionisti dell'IFP. Queste comunità possono fungere da piattaforme per lo scambio di idee, la condivisione di esperienze e la risoluzione collaborativa delle sfide nell'insegnamento digitale.
4. **Monitorare e valutare l'impatto:** Valutare regolarmente l'efficacia della formazione raccogliendo feedback da discenti e colleghi. Utilizza queste informazioni per perfezionare l'approccio e migliorare la fornitura di esperienze di apprendimento online e ibride.

5. **Promuovere una cultura dell'innovazione:** Abbracciare la sperimentazione con nuove tecnologie e metodologie didattiche. Promuovendo la creatività e l'innovazione, gli educatori possono ispirare gli studenti a pensare in modo critico, risolvere i problemi in modo creativo e adottare strumenti digitali per l'apprendimento permanente.

Seguendo queste raccomandazioni, gli educatori possono garantire il successo a lungo termine del programma ed evolvere continuamente nel loro ruolo di facilitatori digitali e creatori di contenuti nel settore dell'IFP.



# ALLEGATO 1

## Mappatura di 2 aree di DigCompEdu

Attraverso il progetto LOTUS, verrà sviluppato un quadro di competenze dettagliato in due aree determinate da DigCompEdu. Le aree che abbiamo scelto come più rilevanti per un'elaborazione più dettagliata sono:

1. Risorse digitali, e
2. Insegnamento e apprendimento.

Una presentazione delle aree elaborate di seguito.

RISORSE DIGITALI (Sorveglianza, creazione e condivisione di risorse digitali)				
Competenze	Progressione		Dichiarazione di competenza	Attività
Creazione e cura di contenuti digitali	Principiante (Livello A1)	Creazione limitata e cura di base	Può curare e organizzare le risorse digitali esistenti dalle piattaforme online.  È a conoscenza degli strumenti di base per la creazione di contenuti, ma li usa raramente	Esplora le risorse delle piattaforme educative. Curare e organizzare risorse preesistenti da archivi online.
	Esploratore (livello A2):	Creazione e cura di base	Può creare semplici materiali di apprendimento digitale utilizzando strumenti di base.  Cura e organizza risorse su argomenti o temi specifici.	Usa gli strumenti di base per creare presentazioni o documenti semplici. Curare le risorse creando collezioni di materiali rilevanti per un argomento

	Integratore (livello B1):	Abile creazione e modifica	<p>Crea coinvolgenti materiali didattici digitali con elementi multimediali.</p> <p>Adatta e modifica le risorse esistenti per adattarsi a specifici obiettivi di apprendimento.</p> <p>Curare efficacemente le risorse a sostegno dell'insegnamento e dell'apprendimento.</p>	<p>Crea presentazioni interattive con elementi multimediali. Modificare le risorse esistenti per allinearle agli obiettivi di apprendimento specifici. Curare le risorse e condividerle con i colleghi.</p>
	Esperto (livello B2):	Creazione e personalizzazione diverse	<p>Produce diversi contenuti digitali, come video, presentazioni e valutazioni interattive.</p> <p>Personalizza i materiali didattici per affrontare diversi stili e preferenze di apprendimento.</p> <p>Dimostra competenza nella cura e nella valutazione di una vasta gamma di risorse.</p>	<p>Produce video coinvolgenti, podcast o infografiche. Personalizza le risorse per adattarle a vari stili di apprendimento. Cura le risorse in base al feedback e alle preferenze degli studenti.</p>
	Leader (livello C1):	Creazione innovativa e cura personalizzata	<p>Innova con strumenti e tecniche avanzate per creare esperienze di apprendimento immersive.</p> <p>Crea percorsi di apprendimento personalizzati curando le risorse in base al contesto e alla pedagogia.</p> <p>Fornisce una guida ai colleghi su strategie efficaci di creazione e cura dei contenuti.</p>	<p>Sviluppa simulazioni interattive, quiz online o laboratori virtuali. Curare le risorse delle piattaforme emergenti, valutandone il potenziale impatto. Condividere collezioni curate con particolare attenzione al contesto e alla pedagogia.</p>

	Pioniere (livello C2):	Creazione di taglienti e cura del confine-spingere	<p>Spinge i confini della creazione di contenuti con tecnologie emergenti come AR e VR.</p> <p>Curare le risorse da fonti all'avanguardia, sfruttando le ultime tendenze della tecnologia educativa.</p> <p>Conduce workshop e iniziative per condividere la creazione di contenuti avanzati e le competenze di curation.</p>	Innova con la creazione di contenuti di realtà aumentata (AR) o realtà virtuale (VR). Curare le risorse da fonti all'avanguardia della tecnologia educativa. Progettare e condurre workshop su tecniche avanzate di creazione e cura dei contenuti.
<b>Valutazione degli strumenti digitali</b>	Principiante (Livello A1)	Consapevolezza limitata degli strumenti	<p>In grado di identificare e utilizzare strumenti digitali di base, ma manca di comprensione delle loro applicazioni educative.</p> <p>Lotta per valutare l'idoneità degli strumenti per specifici obiettivi di apprendimento.</p>	<p>Esplora una varietà di strumenti digitali di uso comune (ad esempio, piattaforme di quiz online, software di presentazione) per familiarizzare con le loro funzioni di base.</p> <p>Partecipa a tutorial online di livello principiante per acquisire una comprensione iniziale dell'utilizzo degli strumenti</p>
	Esploratore (livello A2):	Valutazione degli strumenti di base	<p>Valuta gli strumenti digitali a livello di base sulla base di caratteristiche generali, ma può perdere potenziali benefici educativi.</p> <p>Fa un uso limitato di strumenti per integrare l'insegnamento.</p>	<p>Confronta le caratteristiche e le capacità dei diversi strumenti digitali, notando i loro punti di forza e limiti.</p> <p>Utilizza uno strumento digitale selezionato per creare una semplice attività di apprendimento e valutarne l'usabilità.</p>

	Integratore (livello B1):	Selezione efficace dello strumento	<p>Seleziona gli strumenti digitali appropriati per obiettivi di apprendimento specifici, tenendo conto della pertinenza e dell'impegno.</p> <p>Adatta gli strumenti per migliorare l'efficacia dell'insegnamento.</p>	<p>Ricerca e scegli uno strumento digitale che si allinei con un particolare obiettivo di apprendimento e approccio pedagogico.</p> <p>Integrare lo strumento scelto in un piano di lezione e valutarne l'impatto sul coinvolgimento e la comprensione degli studenti.</p>
	Esperto (livello B2):	Valutazione competente degli strumenti	<p>Valuta e seleziona gli strumenti digitali sulla base di una conoscenza approfondita delle loro caratteristiche, vantaggi e limitazioni.</p> <p>Integra gli strumenti senza soluzione di continuità nelle pratiche didattiche.</p>	<p>Condurre valutazioni approfondite di più strumenti digitali, considerando fattori come l'accessibilità, l'interattività e il feedback degli studenti.</p> <p>Creare una guida o una risorsa completa che illustri i punti di forza e le migliori pratiche per l'utilizzo di un particolare strumento nelle impostazioni dell'IFP.</p>
	Leader (livello C1):	Applicazione innovativa dello strumento	<p>Dimostra l'innovazione nella selezione e nell'utilizzo degli strumenti, sfruttando funzionalità avanzate per migliorare i risultati dell'apprendimento.</p> <p>Condivide approfondimenti e competenze con i colleghi.</p>	<p>Sperimentare usi creativi di strumenti digitali, incorporando funzionalità avanzate (ad esempio, editing collaborativo, gamification) per progettare esperienze di apprendimento uniche.</p> <p>Condurre un workshop o una sessione di formazione per i colleghi su una valutazione e un'integrazione efficaci degli strumenti.</p>

	Pioniere (livello C2):	Avanzamento dello strumento di taglio	<p>Esplora le tecnologie emergenti e le tendenze negli strumenti digitali, spingendo i confini per aprire la strada a nuovi approcci educativi.</p> <p>Contribuisce allo sviluppo e al miglioramento degli strumenti digitali per l'IFP.</p>	<p>Collabora con gli sviluppatori di tecnologie per fornire feedback e approfondimenti per migliorare gli strumenti digitali esistenti.</p> <p>Testare e sviluppare nuovi strumenti o applicazioni su misura per i contesti e i requisiti dell'IFP</p>
--	------------------------	---------------------------------------	--	--

Insegnamento e apprendimento (Gestione e coordinamento dell'uso delle tecnologie digitali nell'insegnamento e nell'apprendimento)			
Competenze	Progression	Dichiarazione di competenza	Attività
Pedagogia digitale	Principiante (Livello A1)	Utilizza strumenti digitali di base per l'insegnamento, ma manca di consapevolezza delle strategie pedagogiche avanzate.	Esplora le piattaforme tecnologiche educative e sperimenta l'integrazione delle risorse digitali nelle lezioni.
	Esploratore (livello A2)	Dimostra la consapevolezza delle varie tecniche pedagogiche digitali, ma le applica in modo incoerente.	Incorporare quiz o discussioni online per promuovere il coinvolgimento e l'interazione degli studenti.
	Integratore (Livello B1)	Integra strumenti digitali con approcci pedagogici per migliorare le esperienze di apprendimento.	Progetta un piano di lezione che includa una presentazione multimediale per illustrare concetti complessi.

	Esperto (livello B2)	Adotta strategie pedagogiche digitali avanzate in modo efficace, massimizzando l'impegno e la comprensione degli studenti.	Implementare un modello di classe capovolto, utilizzando video preregistrati per fornire contenuti al di fuori della classe.
	Leader (Livello C1)	Innova con approcci pedagogici all'avanguardia, condividendo intuizioni con i coetanei e guidando la loro crescita.	Condurre un workshop sulle strategie di apprendimento attivo e su come utilizzare efficacemente gli strumenti collaborativi in classe.
	Pioniere (livello C2)	Sviluppa metodi pedagogici innovativi, contribuendo all'evoluzione delle pratiche didattiche digitali.	Ricerca, sviluppare e pubblicare un documento sull'impatto delle tecnologie emergenti sui risultati dell'apprendimento degli studenti.
Apprendimento collaborativo	Principiante (Livello A1)	Partecipa ad attività di gruppo di base ma fatica a collaborare efficacemente utilizzando strumenti digitali.	Partecipa a un forum di discussione online per interagire con i colleghi su un argomento specifico di interesse.
	Esploratore (livello A2)	Svolge compiti collaborativi utilizzando piattaforme digitali, ma può incontrare difficoltà nel coordinamento di gruppo.	Collabora con i compagni di classe su un documento condiviso utilizzando strumenti collaborativi come Google Docs.
	Integratore (Livello B1)	Facilita le attività di gruppo online, incoraggiando la partecipazione attiva e la collaborazione significativa.	Assegnare e guidare gli studenti in un progetto che coinvolge la ricerca e la risoluzione collaborativa dei problemi.

	Esperto (livello B2)	Progetta e gestisce esperienze di apprendimento collaborativo avanzate, promuovendo il lavoro di squadra e i risultati significativi.	Organizzare un progetto di team virtuale con valutazione tra pari e incorporare strumenti di revisione tra pari online.
	Leader (Livello C1)	Innova con strategie di apprendimento collaborativo, guidando i colleghi nella progettazione di attività di gruppo efficaci.	Sviluppare e condurre un workshop sul team building virtuale e su come integrare gli strumenti collaborativi nelle lezioni.
	Pioniere (livello C2)	Sviluppa approcci innovativi all'apprendimento collaborativo, influenzando le pratiche pedagogiche in generale.	Condurre un progetto di ricerca sull'impatto degli ambienti di apprendimento collaborativo online sullo sviluppo delle competenze.
Innovazione e Creatività	Principiante (Livello A1)	Dimostra l'uso minimo di approcci innovativi, basandosi su metodi tradizionali per l'insegnamento e le attività.	Sperimentare con uno strumento creativo per produrre una risorsa digitale di base per l'insegnamento o la presentazione.
	Esploratore (livello A2)	Mostra consapevolezza delle tecniche innovative ma esita ad implementarle pienamente in contesti educativi.	Incorporare elementi interattivi (ad esempio, sondaggi, quiz) in una lezione per migliorare l'engagement.
	Integratore (Livello B1)	Integra elementi creativi nell'insegnamento e nei compiti, dimostrando adattabilità nell'applicazione di idee innovative.	Progettare un progetto che richiede agli studenti di collaborare alla creazione di contenuti multimediali per dimostrare i concetti.

	Esperto (livello B2)	Applica approcci innovativi in modo efficace, promuovendo la creatività degli studenti e sviluppando esperienze di apprendimento uniche.	Sviluppare un incarico interdisciplinare che incoraggi gli studenti a esplorare soluzioni non convenzionali.
	Leader (Livello C1)	Innova con strategie avanzate e interdisciplinari, condividendo esperienze e guidando i coetanei nella creatività.	Condurre un workshop sull'utilizzo di strumenti digitali per facilitare la risoluzione creativa dei problemi e il pensiero progettuale.
	Pioniere (livello C2)	Pionieri nuovi metodi che trasformano l'istruzione, ispirando gli educatori ad abbracciare pratiche didattiche innovative.	Publicare articoli e tenere conferenze sull'integrazione delle tecnologie emergenti e della pedagogia creativa.
Integrazione della tecnologia	Principiante (Livello A1)	Utilizza strumenti tecnologici di base, ma manca di comprensione di un'integrazione efficace per migliorare i risultati dell'apprendimento.	Sperimenta l'uso di strumenti digitali per migliorare le presentazioni, come l'aggiunta di elementi visivi o interattivi.
	Esploratore (livello A2)	Integra gli strumenti tecnologici sporadicamente, cercando di essere pertinenti ma con un impatto limitato sull'apprendimento generale.	Utilizzare piattaforme online per creare un forum di discussione di classe per gli studenti di impegnarsi in discussioni asincrone.
	Integratore (Livello B1)	Integra perfettamente la tecnologia in varie strategie di insegnamento, migliorando l'impegno e l'apprendimento degli studenti.	Incorporare simulazioni basate sul web o laboratori virtuali per fornire esperienze pratiche in un ambiente remoto.

	Esperto (livello B2)	Sfrutta abilmente la tecnologia per progettare esperienze di apprendimento complete, soddisfacendo efficacemente gli obiettivi di apprendimento.	Crea un modulo di apprendimento misto che combina istruzioni faccia a faccia con componenti interattivi online.
	Leader (Livello C1)	Innova con l'integrazione di tecnologie avanzate, conducendo workshop per guidare i colleghi nell'uso efficace.	Condurre una sessione sulla gamification e su come integrare elementi di apprendimento basati sul gioco nel curriculum.
	Pioniere (livello C2)	Pionieri dell'integrazione delle tecnologie emergenti, trasformando il panorama educativo attraverso la tecnologia.	Sviluppare e attuare un programma pilota utilizzando strumenti basati sull'IA per personalizzare le esperienze di apprendimento per gli studenti.



## ALLEGATO 2

### SELFIE per i professionisti dell'IFP

#### Esempi di domande per i professionisti dell'IFP

Lo strumento SELFIE (Self-Reflection on Effective Learning by Fostering the Use of Innovative Educational Technologies) è uno strumento di autovalutazione sviluppato dalla Commissione europea per aiutare gli istituti di istruzione, compresi gli insegnanti e i professionisti dell'IFP (Istruzione e Formazione Professionale), a riflettere sulla loro preparazione digitale e sull'integrazione della tecnologia nelle loro pratiche didattiche.

L'attuazione dello strumento SELFIE offrirà agli insegnanti dell'IFP un approccio strutturato e sistematico all'autovalutazione delle loro competenze digitali e all'integrazione tecnologica. Utilizzando lo strumento, gli insegnanti potrebbero riflettere sulle loro pratiche, fissare obiettivi di miglioramento e contribuire a una cultura di sviluppo professionale continuo e innovazione all'interno dei loro contesti di istruzione e formazione professionale.

Ecco alcuni esempi di domande sugli strumenti SELFIE su misura per gli educatori dell'IFP:

#### Pedagogia digitale:

- Con quale frequenza incorporate strumenti digitali per migliorare i vostri metodi di insegnamento e coinvolgere gli studenti nell'apprendimento attivo?
- Siete in grado di adattare le vostre strategie di insegnamento per adeguarle ad ambienti di apprendimento online, ibridi o misti?
- Con quale frequenza utilizzate la tecnologia per differenziare l'istruzione e affrontare le diverse esigenze di apprendimento all'interno della vostra classe di IFP?
- Avete esplorato approcci innovativi all'utilizzo delle risorse digitali in linea con gli obiettivi di apprendimento dei vostri corsi di IFP?
- Incoraggiate l'apprendimento incentrato sullo studente coinvolgendo i discenti nella creazione di contenuti digitali o in progetti collaborativi?

### **Apprendimento collaborativo:**

- Con quale frequenza utilizzate piattaforme digitali per facilitare esperienze di apprendimento collaborativo tra i vostri studenti dell'IFP?
- Siete in grado di guidare gli studenti nell'utilizzo di strumenti online per progetti di gruppo, discussioni e condivisione delle conoscenze?
- Avete osservato un aumento dell'impegno e della partecipazione tra gli studenti dell'IFP nell'utilizzo di strumenti digitali per compiti collaborativi?
- Siete aperti a sperimentare nuove strategie digitali per migliorare l'interazione peer-to-peer e l'apprendimento cooperativo?
- Fornite orientamento e struttura agli studenti su pratiche efficaci di collaborazione e comunicazione online?

### **Innovazione e creatività:**

- Quante volte infondete creatività nei vostri metodi di insegnamento dell'IFP incorporando strumenti digitali per lezioni interattive e coinvolgenti?
- Vi sentite a vostro agio con la tecnologia per promuovere la creatività degli studenti e incoraggiarli a esplorare soluzioni non convenzionali?
- Avete osservato un aumento dell'entusiasmo e della motivazione degli studenti nell'implementazione di approcci digitali creativi al vostro insegnamento?
- Siete aperti a condividere le vostre pratiche didattiche innovative con i colleghi ed esplorare nuovi modi per incorporare la tecnologia?
- Incoraggiate gli studenti dell'IFP a utilizzare strumenti digitali per esprimere la loro creatività attraverso progetti multimediali o incarichi interattivi?

### **Integrazione tecnologica:**

- Quanto efficacemente integrate gli strumenti e le risorse digitali nelle vostre lezioni di IFP per migliorare la fornitura di contenuti e il coinvolgimento degli studenti?
- Siete in grado di selezionare e utilizzare piattaforme digitali appropriate che si allineano con i vostri obiettivi di insegnamento e le esigenze degli studenti?
- Con quale frequenza esplorate nuovi strumenti tecnologici e rimanete aggiornati con le tecnologie educative emergenti per una potenziale integrazione?

- Cercate attivamente opportunità di sviluppo professionale per migliorare le vostre abilità nell'integrare efficacemente la tecnologia nel vostro insegnamento IFP?
- Avete integrato con successo la tecnologia per creare un'esperienza di apprendimento senza soluzione di continuità che unisce interazioni faccia a faccia e online?

### **Valutazione degli strumenti digitali:**

- Quanto siete fiduciosi nel valutare la qualità e l'idoneità di vari strumenti digitali per migliorare le esperienze di apprendimento dell'IFP?
- Siete in grado di valutare l'efficacia degli strumenti digitali nel conseguire risultati e obiettivi di apprendimento specifici?
- Con quale frequenza raccogliete i riscontri degli studenti sull'usabilità e l'impatto degli strumenti digitali che incorpora nelle vostre lezioni di IFP?
- Avete identificato con successo strumenti digitali che si adattano a diversi stili e preferenze di apprendimento tra i vostri studenti dell'IFP?
- Siete disposti a perfezionare la vostra selezione di strumenti digitali sulla base di approfondimenti e feedback basati sui dati di studenti e colleghi?

### **Creazione e cura di contenuti digitali:**

- Con quale frequenza create materiali didattici digitali, come video, presentazioni interattive o quiz online, per i vostri corsi di IFP?
- Siete in grado di curare le risorse digitali esistenti per supportare diversi stili di apprendimento e migliorare la distribuzione dei contenuti?
- Avete osservato un miglioramento del coinvolgimento e della comprensione degli studenti nell'utilizzo di contenuti digitali multimediali e interattivi?
- Incoraggiate gli studenti a creare in modo collaborativo contenuti digitali nell'ambito dei loro progetti o incarichi di IFP?
- Siete disposti a esplorare nuovi strumenti per la creazione di contenuti digitali e a condividere le vostre esperienze con i colleghi per migliorare le pratiche didattiche dell'IFP?



**Lotus**

Resilience in VET Education



Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili. Numero del progetto: 2022-2-IE01-KA220-VET-000099488