DIARIO DI BORDO

PAGOTTO ROBERTA

CPIA – PORDENONE

ERASMUS+ KA1 BRUXELLES
"Interactive ITC"

PARTE A
Motivazione personale alle attività

Le motivazioni che mi spingono a partecipare alla mobilità del Progetto ERASMUS+ sono legate al desiderio di approfondire i temi riguardanti l'utilizzo della tecnologia nella didattica.
Penso sia fondamentale migliorare le mie competenze informatiche per rendere più efficace la mediazione didattica attraverso una esperienza, attenta non solo alla dimensione Italiana del mercato del lavoro, ma anche alla dimensione internazionale in relazione ad un target di studenti soggetti a processi continui di mobilità transnazionale, per acquisire buone pratiche già sperimentate in Europa e diffonderle nel sistema dei CPIA, per avere un confronto su modelli organizzativi del curriculum che favoriscano il riconoscimento delle competenze informali e, in prospettiva, facilitino il riconoscimento dei titoli anche a livello internazionale.
Pur facendo ampio impiego della tecnologia nella didattica con esperienze su piattaforme come Edmodo, utilizzo di LIM e piattaforme e materiali multimediali, ritengo fondamentale incrementare le mie competenze tecnologiche al fine di progettare e realizzare materiali per la formazione a distanza.

Saper gestire ambienti virtuali e risorse digitali e interattive avrebbe un impatto positivo in quanto mi consentirebbe di realizzare la cosiddetta fruizione a distanza prevista dalla normativa fino al 20% del monte ore complessivo oltre a lavorare in contesti diversi dall'aula tradizionale con gruppi di diversi livelli.

E' la mia prima partecipazione ad un progetto Erasmus, durante la quale avrò la possibilità di incontrare colleghi di altri Paesi Europei e di condividere con loro esperienze ed un percorso di acquisizione di competenze e nuove conoscenze nell'ambito delle ICT.

Alla soluzione di quale problema del CPIA penso che l'atività possa contribuire
La normativa prevede che i CPIA possano disporre di adeguate strumentazioni per favorire la **flessibilità e la fruizione a distanza**, sia a livello di piattaforma cui gli studenti possono accedere con un dispositivo come lo smartphone (modalità asincrona) in base a modalità stabilite nel Patto Formativo, sia in contemporaneità (lezioni a distanza nelle cosiddette aule AGORA').
Questa mobilità mi consentirà di acquisire le competenze necessarie per la realizzazione di una reale fruizione a distanza.

PARTE B

Primo incontro
Ufficio Scolastico Regionale
ERASMUS+ KA1 Mobilità KICK-off Meeting

Udine, 11 maggio 2018

L'11 maggio 2018 si tiene il primo incontro relativo al Progetto ERASMUS+ KA1 seconda mobilità.
All'incontro partecipano:
- la dott.ssa Flavia Virgilio
- I docenti selezionati per la mobilità a Bruxelles e a Berlino

Durante l'incontro, che costituisce l'inizio dell'attività, la dott.ssa Flavia Virgilio espone quanto segue:
- Finalità del progetto (impatto sui CPIA in termini di potenziamento dell'uso delle ICT e di capacità di rispondere al target specifico che sono i migranti con bassi livelli di scolarità in ingresso)
- Modalità di documentazione richieste ai docenti in particolare il diario di bordo, gli aspetti amministrativi, il link per compilare il questionario finale sul mobility tools, le carte da inviare al CPIA di Pordenone, l'accordo di mobilità firmato dal formatore durante la mobilità (modalità di consegna)

I docenti impegnati nella mobilità a Bruxelles si riuniscono. Di questo gruppo fanno parte: la prof.ssa Patrizia Puia per il CPIA di Gorizia, il prof. Stefano Di Felice per il CPIA di Gorizia, prof.ssa Maria Grazia Kuris per Udine ed il prof. Maurizio Pagliaro per Trieste (assente a causa di impegni scolastici).

Dopo aver fatto conoscenza, prendiamo la decisione di creare un gruppo WhatsApp per restare sempre in contatto durante la mobilità e per scambiarci informazioni sul viaggio. Esaminiamo poi le dotazioni richieste dall'ente formatore. La mobilità riguarda l'uso delle nuove tecnologie nella didattica. Sarà pertanto necessario portare con sé tablet e/o computer.

A Bruxelles parteciperò al Workshop sulle ICT.

Da questa opportunità mi aspetto di disporre di adeguate competenze per favorire la **flessibilità e la fruizione a distanza**, sia a livello di piattaforma cui gli studenti possono accedere con un dispositivo come lo smartphone (modalità asincrona), sia in contemporaneità (ad esempio video lezioni).

15 maggio 2018 dalle ore 13.00 alle ore 17.00

LECTURE AND TEEM WORK

La formazione si è tenuta Bruxelles. Istituzione partner ENJOY ITALY, tools and sevices for local development, education and destination management. Sede del corso: Centro culturale ELZENHOF

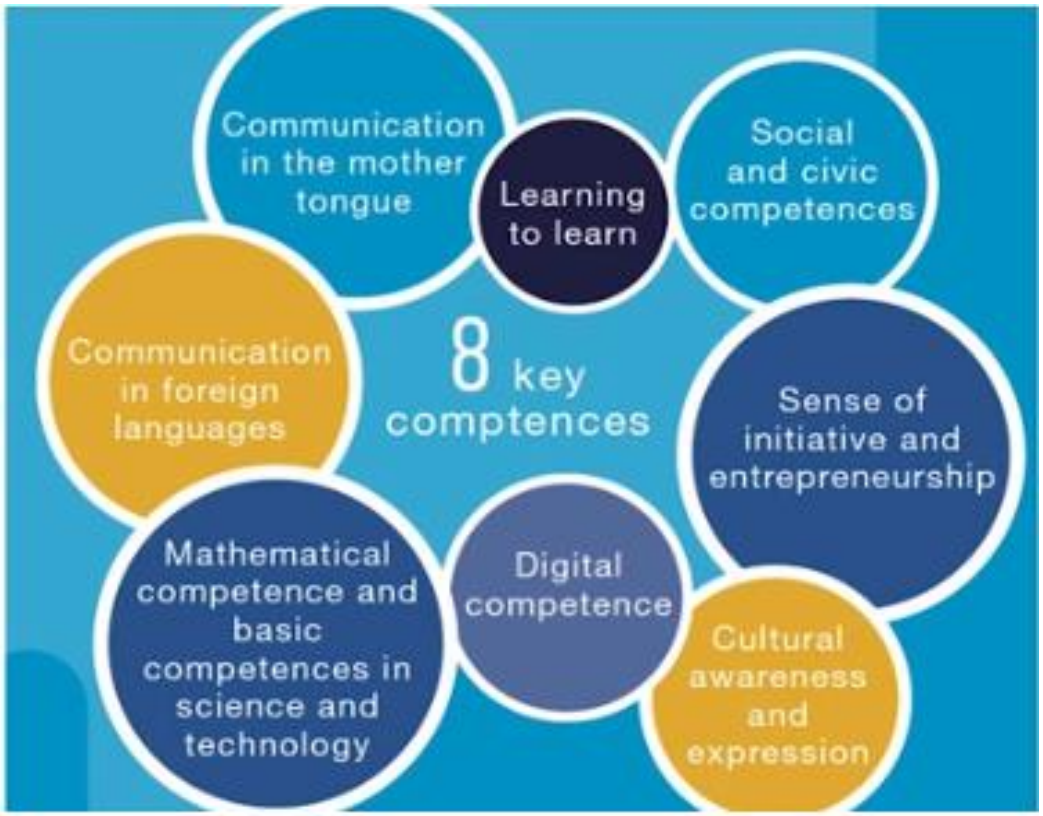
Presentazione dei partecipanti: sono presenti docenti di 6 Paesi europei, che insegnano in diversi ambiti disciplinari ed in diversi livelli scolastici. Non vi è nessun insegnante della scuola Primaria.
Il nostro formatore**, Alessandro Gariano**, presenta la Piattaforma EDMODO, piattaforma che permette all'insegnante di lavorare con gli studenti a distanza e che sarà la base per tutte le nostre esercitazioni.
Prima di cominciare con l'esplorazione dei diversi tools che sono a disposizione dei docenti, il nostro formatore introduce le attività prestando particolare attenzione e sviluppando le tematiche legate ai seguenti aspetti:

1) KEY COMPETENCE & SKILLS
2) COOPERATIVE & BLENDED LEARNING
3) FLIPPED CLASSROOM

Le competenze chiave riconosciute e raccomandate dall'Unione Europea hanno una valenza notevole nella formazione culturale e sociale e vanno viste nell'ottica del LIFELONG LEARNING

Key competences for lifelong learning

KC1	Communication in the mother tongue
KC2	Communication in foreign languages
KC3	Mathematical competence and basic competences in science and technology
KC3a	*Mathematical competence*
KC3b	*Basic competences in science and technology*
KC4	Digital competence
KC5	Learning competence (learning to learn)
KC6	Social and civic competences
KC6a	*Interpersonal and social competence*
KC6b	*Intercultural competence*
KC6c	*Civic competence*
KC7	Sense of initiative and entrepreneurship
KC7a	*Sense of initiative*
KC7b	*Sense of entrepreneurship*
KC8	Cultural awareness and expression
ML	Media literacy



PER UN NUOVO PENSIERO NUOVI STRUMENTI

LA CLASSE INTERATTIVA
Questa modalità prevede la destrutturazione della classe ed un lavoro di tipo cooperativo.

1. La classe diventa un luogo da modificare costantemente a seconda delle esigenze del lavoro che gli studenti portano avanti
2. Il lavoro non è più individuale ma cooperativo, la lezione frontale perde significato ed il docente assume il ruolo di coordinatore
3. Gli studenti creano il materiale che studiano

COSA SUCCEDE IN QUESTA AULA?
GLI STUDENTI
- Possono implementare l'approccio del dibattito
- Usano il metodo collaborativo
- Lavorano in team dove possono collaborare
- Imparano in un ambiente flessibile, con arredi che si adattano alle loro esigenze di apprendimento
- Usano tecnologie come IWB, Google e Google Apps
- Non esiste un libro di testo perché gli studenti possono creare il proprio materiale e fare ricerche

TUTTO È POSSIBILE nella classe interattiva.

IL LAVORO COOPERATIVO (cooperative learning)

Vengono illustrate dal formatore le potenzialità del cooperative learning, utilizzando TES TEACH uno degli strumenti disponibili in rete per il lavoro interattivo e cooperativo.

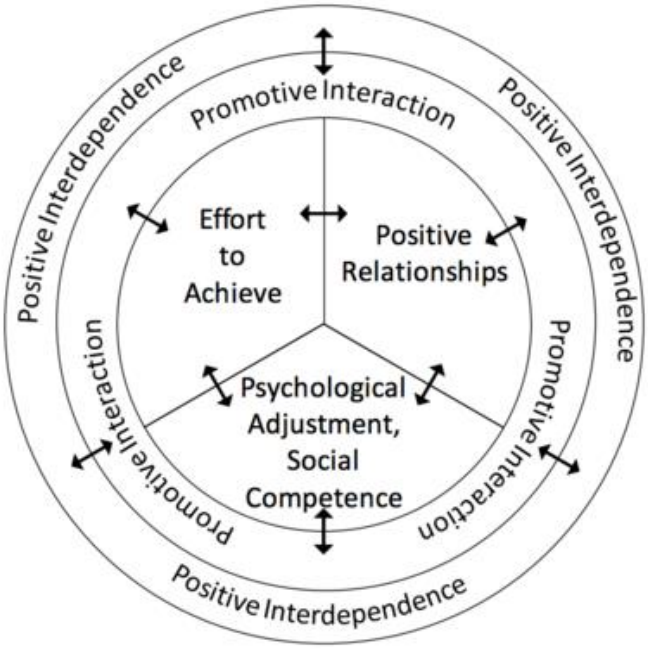


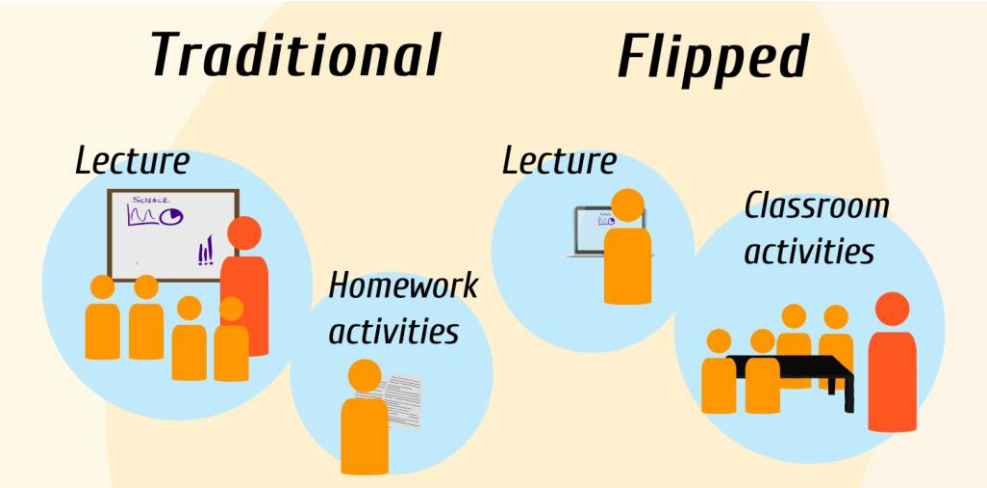
FIGURE 3 POSITIVE INTERDEPENDENCE (SOURCE: OUTCOMES OF COOPERATION, JOHNSON & JOHNSON, 1995, P. 47)

BLENDED LEARNING

E’ forse la metodologia più utilizzata in Italia per un target composto dagli studenti di Scuola di Primo e Secondo Grado e dagli studenti dei CPIA. Permette all’insegnante di alternare, a seconda degli argomenti da affrontare, il lavoro di tipo tradizionale (lezione frontale o dialogata) ad attività interattive e cooperative. Nella ricerca educativa si riferisce ad un mix di ambienti d'apprendimento diversi. Esso combina il metodo tradizionale frontale in aula con attività mediata dal computer (ad esempio e-learning, uso di DVD, ecc.) e/o da sistemi mobili (come SMARTPHONE e Tablet). Attività che avrebbero avuto luogo in aula possono essere spostate online ed essere strutturate con l'accesso a risorse Web, con la comunicazione via Social Media o con l'interazione con studenti in altre aule o in altri ambienti di apprendimento.
Per gli studenti del CPIA è fondamentale riuscire a fruire anche a distanza, in modo da seguire le lezioni quando non possono essere fisicamente in classe per motivi di lavoro o a causa di altri imprevisti (familiari, di salute, ecc.).

FLIPPED CLASSROOM

Questa modalità di lavoro capovolge la classe, gli studenti arrivano in classe pronti per fare esperienze laboratoriali. Diventa un vero e proprio apprendimento personalizzato. Ogni studente procede con il proprio passo ed in un certo senso svolge a scuola i compiti per casa. L’insegnante diventa un tutor, un facilitatore, una guida per le varie esperienze laboratoriali, di gruppo o individuali. E’ una didattica che si adatta ai ritmi di ogni studente e che non è più una semplice trasmissione di contenuti, riduce il senso di inadeguatezza e frustrazione, oltre a far emergere le eccellenze.



EDUCAZIONE E LAVORO

ESCO-skills/competences – European Commission

Un altro aspetto che viene affrontato è quello delle **abilità trasferibili**
Il pilastro delle abilità di ESCO distingue tra i concetti relativi alle abilità/competenze e i concetti relativi alle conoscenze, indicandone il tipo. Non viene tuttavia fatta alcuna distinzione tra abilità e competenze. Il pilastro delle abilità ESCO è strutturato in quattro diverse modalità:

- attraverso la loro relazione con le professioni, vale a dire utilizzando come punto di partenza i profili professionali;
- nella parte delle conoscenze, abilità e competenze trasversali attraverso una gerarchia delle abilità;
- attraverso relazioni che indicano in che modo determinate conoscenze, abilità e competenze sono rilevanti per altre conoscenze, abilità e competenze (specie nei casi di contestualizzazione delle abilità);
- attraverso raccolte funzionali che consentono di selezionare sottoinsiemi dal pilastro delle competenze.

Da EntreComp website: https://ec.europa.eu/jrc/en/entrecomp

IDEE E OPPORTUNITÀ
COMPETENZE
Individuare opportunità
Avere creatività
Avere una vision
Possedere un pensiero etico e sostenibile

RISORSE
COMPETENZE
Avere autocoscienza e autoefficacia
Avere motivazione e perseveranza
Saper mobilitare risorse
Avere alfabetizzazione finanziaria ed economica
Saper motivare altri

IN AZIONE
COMPETENZE
Avere spirito di iniziativa
Saper pianificazione e gestire
Prendere decisioni e gestire incertezza, ambiguità e rischio
Lavorare con gli altri
Apprendere attraverso l'esperienza

Le abilità trasferibili sono un insieme specifico di competenze che non appartengono a una particolare nicchia, industria o lavoro; sono competenze generali che possono essere trasferite tra lavori, dipartimenti e industrie (da cui il nome).

I datori di lavoro spesso apprezzano queste abilità perché possono essere utilizzate in molti modi sul posto di lavoro. Le abilità trasferibili sono quelle che una persona sviluppa mentre procede attraverso l'occupazione, l'istruzione o la formazione. La comunicazione, la risoluzione dei problemi e il lavoro di squadra sono tutti esempi di abilità trasferibili perché possono essere utilizzate in qualsiasi ruolo, istruzione o formazione professionale.

Pertanto, è importante sottolineare le capacità trasferibili nei documenti della domanda di lavoro e durante l'intervista. Queste capacità possono fare molto per convincere un potenziale datore di lavoro, anche senza una specifica esperienza.

Le competenze trasferibili tendono a portare i seguenti benefici a candidati e datori di lavoro:

- **Flessibilità.** In un mercato del lavoro sempre più competitivo, le aziende vogliono assumere dipendenti in grado di diversificare e assumere molteplici compiti e ruoli, nell'ottica della massima flessibilità.
- **Diversità.** Più abilità trasferibili sono in possesso del candidato, maggiore è la diversità che può offrire ad un potenziale datore di lavoro. Le esperienze avute durante gli studi, le esperienze lavorative o i progetti accademici che hanno permesso lo sviluppo una serie di competenze, possono essere utilizzate in nei diversi ruoli.
- **Portabilità**. La natura delle competenze trasferibili è che possono essere portate in qualsiasi posto di lavoro. Con il tempo le abilità miglioreranno e saranno implementate da altre.
- **Occupabilità.** Anche se con poca esperienza lavorativa, costruire un solido CV attorno alle abilità trasferibili rafforzerà le possibilità di successo. Le abilità trasferibili dimostreranno un facile adattamento alle nuove richieste.

LE COMPETENZE TRASFERIBILI (è un elenco delle più importanti)

Strategia aziendale
Problem Solving
Abilità di lavoro di squadra
Analisi dei dati
Abilità comunicative
Gestione del tempo
Lavoro etico
Consapevolezza commerciale
Ascoltare e fornire feedback

CONCLUSIONI

La prima giornata di lavoro mi ha fornito la base per ampliare, consolidare le mie conoscenze sulle competenze chiave e sulle diverse attività che possono essere svolte in classe o più in generale nei luoghi di apprendimento formali e non formali. Il formatore mi ha accompagnato in un viaggio attraverso metodologie e modalità che possono favorire l'apprendimento nell'ottica del lifelong learning. Lavorando al CPIA mi confronto ogni giorno con adulti e giovani adulti che hanno bisogno di acquisire competenze spendibili al fine di un inserimento e/o reinserimento nel mondo del lavoro o nel mondo della scuola. In questa realtà fondamentale risulta un approccio che tenga conto delle esigenze di un mercato del lavoro flessibile e mutevole sia a livello nazionale che internazionale. I percorsi del CPIA devono essere attenti alla valorizzazione delle competenze informali e alla costruzione di percorsi inclusivi. L'uso delle ICT può essere un utile strumento per aiutare i migranti adulti (soprattutto coloro che non sono stati alfabetizzati nel proprio Paese) nell'apprendimento della lingua italiana al fine di rafforzare e promuovere l'integrazione.
Nel corso di questo primo incontro i colleghi di altri Paesi hanno condiviso le loro esperienze didattiche.

16 MAGGIO 2018 DALLE ORE 9.00 ALLE ORE 13.00

ICT WORKSHOP

Durante questo secondo incontro il formatore ha offerto alla mia attenzione gli strumenti con i quali affrontare le attività didattiche finalizzando il lavoro all'acquisizione delle competenze chiave.

https://www.tes.com/lesson

http://www.weschool.com/it/

https://coggle.it/

http://popplet.com/

http://www.mindmup.com/

https://nearpod.com/

https://quizlet.com/en-gb

BREVE REPORT

https://www.tes.com/lesson

Lezioni create dagli studenti

Gli studenti diventano padroni del proprio apprendimento creando le lezioni. Sono in grado di imparare ciò che inizialmente non comprendevano rivedendo in molti modi il materiale.

Si possono creare mappe interattive, utilizzare video e testi di varia natura.

L'insegnante può creare quiz, raccolti in una banca dati.

http://www.weschool.com/it/

Questo è un post, il modo più rapido per comunicare con tutti gli utenti del gruppo. Si possono anche allegare tantissimi tipi di risorse. Nel sito si trova il manuale e il video di presentazione.

In WeSchool l'attività didattica, di condivisione e di collaborazione è strutturata in Gruppi ed in spazi riservati e accessibili solo ai Professori e agli studenti che hanno ricevuto un invito. Il nome lo sceglie l'insegnante.

STRUTTURA

WALL: dove comunicare con la classe e assegnare scadenze. Una volta creato un gruppo, con un post nel wall si comunica con tutti gli utenti del gruppo stesso, con la possibilità di allegare molti tipi diversi di risorse. Eventuali domande degli studenti appaiono nel wall e il docente può rispondere direttamente da lì.

BOARD: per progettare lezioni e fare didattica collaborativa in lavori di gruppo in aula o semplicemente per condividere contenuti

TEST: dove creare esercizi avanzati da proporre anche in real time con la funzione **instant.**

Si può accedere in qualsiasi momento e da qualsiasi dispositivo, dallo smartphone alla LIM: tutto quello che serve è una connessione a Internet.

https://coggle.it/

Sito dove si possono costruire mappe concettuali.

http://popplet.com/

Disponibile su iPad e sul Web, si possono creare schede Popplet (mappe concettuali). Popplet aiuta gli studenti a pensare, imparare visivamente, catturare fatti, pensieri e immagini e a creare relazioni.

http://www.mindmup.com/

Strumento con il quale creare, condividere mappe concettuali e memorizzale nel cloud. Le mappe sono disponibili ovunque, istantaneamente, da qualsiasi dispositivo.

La funzione **Brainstorm** crea presentazioni e documenti con le mappe mentali e pubblica idee online e sui social network

https://nearpod.com/

Con Nearpod si accede a migliaia di lezioni digitali per arricchire l'apprendimento degli studenti e si possono creare lezioni.

STRUTTURA

Library: dove viene memorizzato il materiale prodotto

Explore: vi sono lezioni già presenti nella piattaforma

Join: per partecipare al lavoro

Create: per creare lezioni

Reports: per visualizzare rapporti dettagliati sul coinvolgimento e l'attività degli studenti nelle sessioni Nearpod

https://quizlet.com/en-gb

Le Flashcards

Basta prendere alcune delle parole da una lettura o da qualcosa che è stato trattato in classe e metterle insieme ad una definizione. Se si sta copiando qualcosa da un libro o da un volantino, si possono usare quelle definizioni. Gli studenti possono studiare questi set con tutte le attività di Quizlet, ma Flashcards è un ottimo modo per iniziare.

CONCLUSIONI

La mattinata si conclude con questa piattaforma. Mi sono esercitata insieme al formatore che ci fa notare che tutti i link partono dalla piattaforma EDMODO. Su questa piattaforma ho postato il mio lavoro. E' una piattaforma che conosco e uso da tempo. E' molto duttile e gli studenti apprezzano la semplicità con cui riescono a lavorare. Inoltre è accessibile da qualsiasi dispositivo, compreso lo smartphone, che è lo strumento più comune tra gli immigrati.

Molto interessanti sono anche i siti con i quali produrre mappe concettuali. Mi ha colpito anche il sito https://nearpod.com/ in quanto offre una vasta gamma di attività che si possono svolgere nella piattaforma ed è abbastanza semplice da usare. Va bene anche per un target come quello del CPIA che una buona confidenza con la tecnologia, anche se, generalmente, limitata al telefono cellulare o al tablet.

Punti di debolezza: Wifi carente, il formatore mi ha consentito di collegarmi ad internet grazie al suo hotspot. Forse sarebbe stato utile soffermarsi di più sulle diverse applicazioni ed avere più tempo per fare esercizi.

16 MAGGIO 2018 DALLE ORE 16.00 ALLE ORE 17.00
VISITA AL PARLAMENTO EUROPEO

Alle ore 15.30 il gruppo di lavoro si incontra davanti al Parlamento Europeo.
Alle 16.00, insieme al nostro formatore facciamo ingresso. La procedura prevede che vi sia il controllo dei nostri oggetti ed il passaggio sotto il metal detector, esattamente come all'aeroporto. Incontriamo la nostra guida, una donna dall'aspetto vivace e dal sorriso che irradia tranquillità e sicurezza. Entriamo in una sala riunioni, dove la guida ci presenta il Parlamento.
Il Parlamento europeo è la sede del dibattito politico e del processo decisionale a livello di UE. I suoi deputati sono scelti direttamente dagli elettori di tutti gli Stati membri per rappresentare gli interessi dei cittadini nel processo legislativo europeo e per garantire il funzionamento democratico delle altre istituzioni dell'UE. Nel corso degli anni e con le successive modifiche dei trattati europei, il Parlamento ha acquisito importanti poteri legislativi e di bilancio che gli permettono di determinare, insieme ai rappresentanti dei governi degli Stati membri riuniti in seno al Consiglio, la direzione da imprimere al progetto europeo. Il Parlamento si è adoperato per promuovere la democrazia e i diritti umani – non soltanto in Europa, ma in tutto il mondo. Su questo punto la nostra guida si sofferma in modo particolare. L'UE non è solo un agglomerato di stati la cui unica mission è economica. La Pace è il primo obiettivo da assicurare. Il Parlamento vede il suo ruolo non solo nel promuovere il processo decisionale democratico in Europa, ma anche nel sostenere la lotta per la democrazia, la libertà di parola e le elezioni giuste in tutto il mondo.
L'attuale Presidente del Parlamento è Antonio TAJANI. Il Parlamento europeo è composto da 750 membri, che sono eletti direttamente dai cittadini dell'Unione.
I deputati non sono organizzati per nazionalità, ma per affiliazione politica.
Procedura legislativa ordinaria
La procedura legislativa ordinaria attribuisce lo stesso peso al Parlamento europeo e al Consiglio dell'Unione Europea su una vasta gamma di settori (ad esempio, governance economica, immigrazione, energia, trasporti, ambiente e tutela dei consumatori). La grande maggioranza delle leggi europee è adottata congiuntamente dal Parlamento europeo e dal Consiglio.

Il Parlamento funge da co-legislatore, condividendo con il Consiglio il potere di adottare e modificare le proposte legislative e di decidere sul bilancio dell'UE. Supervisiona inoltre il lavoro della Commissione e di altri organismi dell'UE e coopera con i parlamenti nazionali dei paesi membri per ottenere il loro contributo.

Presidente attuale del Consiglio dell'UE è la Bulgaria uno dei Paesi più poveri d'Europa.

Dopo questa presentazione ci siamo recati nel luogo in cui si tengono le sedute, l'emiciclo. Ho notato le postazioni dotate di microfono e di dispositivi per le votazioni. In alto tutto intorno delle vetrate. Dietro quelle vetrate i traduttori traducono in simultanea nelle diverse lingue.

Il Parlamento Europeo ha due sedi: una a Bruxelles e una a Strasburgo, alcuni uffici si trovano in Lusseburgo. E' un caso unico al mondo ed è anche piuttosto costoso. La sede ufficiale del Parlamento europeo è quella di Strasburgo

CONCLUSIONI

E' stata una esperienza molto interessante contrassegnata da un grande entusiasmo nei confronti di una Istituzione che si adopera anche per di altri Paesi affinché la Pace e la libertà vengano garantite. La nostra guida è stata chiara, ha suscitato la nostra curiosità e lo ha fatto con un atteggiamento molto cordiale e dolce. Mi sono sentita più che mai parte di un grande progetto europeo che va oltre la semplice acquisizione di nuove competenze.

La piattaforma ERASMUS+ della Commissione europea nasce per la disseminazione dei progetti. La banca dati contiene già **oltre 27.000 progetti Erasmus+**, realizzati in tutte le azioni e in tutti gli ambiti del programma ma non solo: sono consultabili anche quasi **5.000 progetti** realizzati grazie al *Lifelong Learning Programme* e circa **2.000 progetti** finanziati con il programma *Gioventù in azione*. La piattaforma europea si presenta inoltre come porta d'entrata per esplorare **buone pratiche** e **storie di successo** selezionate dalle Agenzie nazionali e dalla Commissione europea.

La partecipazione alla seconda mobilità ERASMUS+ è stata una opportunità che la mia scuola mi ha offerto al fine di migliorare la mia professionalità, soprattutto in relazione alla particolare utenza che frequenta le nostre aule. Lo scopo che mi sono riproposta di perseguire e quello di rinnovare la mia didattica in una dimensione europea ed internazionale, oltre a disseminare il più possibile quanto appreso.

Punti di debolezza: onestamente non ve ne sono stati.

17 MAGGIO 2018 DALLE ORE 9.00 ALLE ORE 17.00

ICT WORKSHOP

La terza giornata si presenta molto impegnativa. Il programma prevede l'uso di un numero notevole di applicazioni con le quali prendere confidenza.

https://edpuzzle.com/

https://ed.ted.com/

https://www.playposit.com/

https://spark.adobe.com/

https://www.mysimpleshow.com/

https://www.makebeliefscomix.com/

https://padlet.com/

https://bookcreator.com/

https://www.canva.com/

https://code.org/

https://scratch.mit.edu/

BREVE REPORT

https://edpuzzle.com/
Utile strumento per creare video interattivi. Si può utilizzare un video creato oppure un video già esistente. Si inseriscono notazioni da leggere e domande a cui lo studente deve risponde.

https://ed.ted.com/
Con questo strumento si possono creare lezioni partendo da video didattici presenti in You Tube. Una volta selezionato il video, si clicca sull'editor della lezione TED-Ed per aggiungere domande a scelta multipla, domande a risposta aperta, suggerimenti di discussione e risorse aggiuntive alla lezione.
Dopo aver pubblicato la lezione, arriverà un URL univoco. Solo l'insegnante ha accesso a questo link, che può essere condiviso con la classe. Mentre gli studenti inviano il lavoro sulla pagina delle lezioni, l'insegnante è in grado di monitorare i loro progressi e visualizzare le loro risposte.
E' possibile utilizzare lezioni già pronte.

https://www.playposit.com/
Permette di creare e condividere lezioni video interattive, che consentono all'apprendente di esplorare, analizzare e applicare concetti seguendo i propri ritmi in un ambiente misto (blended) o rovesciato (flipped).

https://spark.adobe.com/

In questo sito si possono fare:
Pagine web: si possono trasformare parole e immagini in bellissime storie web in stile rivista adatte a qualsiasi dispositivo.
Storie video: si aggiungono facilmente foto, clip video, icone o la voce.
Grafica: si sceglie una foto, si aggiunge del testo e si applicano i filtri di design

https://www.mysimpleshow.com/
Utile per creare lezioni animate (solo in inglese e tedesco).

https://www.makebeliefscomix.com/
Questo è un sito di alfabetizzazione visiva: "CREATORI COMICI di FUMETTI"
MakeBeliefsComix.com fornisce a tutti gli utenti il proprio account di Comic Creator. Questa nuova funzionalità offre ai creatori di fumetti la possibilità di creare un account utente per salvare i loro fumetti in modo che possano continuare a lavorarci in futuro.
Questo tool si ispira al mondo dello storytelling del New York Times, nato per aiutare gli studenti a capire meglio le notizie, la nostra cultura e come gli eventi attuali possano riguardare le loro vite.

https://padlet.com/
Con Padlet è possibile creare delle lezioni interattive e collaborative. Le informazioni si postano su una lavagna e possono essere spostate e modificate a piacimento. Si possono creare documenti e pagine web da usare come bacheche virtuali condivise tra più utenti, per una didattica cooperative learning o per presentazioni multimediali, per creare mappe digitali, linee del tempo, presentazioni Lim. Si condivide copiando il link su una mail, su un sito o sul registro elettronico. Gli utenti possono modificare la bacheca.
Vi è anche una galleria di padlet già prodotti.

https://bookcreator.com/
Si possono creare dei libri. Si può utilizzare solo con Crome e con l'IPAD.

https://www.canva.com/
Si usa per creare con particolare attenzione alla grafica pagine singole, copertine, poster, app di facebook, post di Twitter.

https://code.org/
Si usa per svolgere attività di coding.

https://scratch.mit.edu/
Con Scratch si possono programmare storie interattive, giochi e animazioni e condividere le creazioni con gli altri membri della comunità.
Scratch insegna ai giovani a pensare in maniera creativa, a ragionare in modo sistematico e a lavorare in maniera collaborativa.

CONCLUSIONI

Anche questa giornata, segnata un impegno molto intenso, è stata turbata dalle difficoltà di connessione. Non sono riuscita ad esercitarmi con alcuni tools, nonostante il formatore avesse cercato di risolvere il problema cablando il mio computer.
La carrellata di siti proposti dal nostro formatore avrebbe richiesto più tempo per poter sperimentare tutte le applicazioni che ci ha presentato.
Il gruppo docenti con i quali ho lavorato aveva un bagaglio di conoscenze molto eterogeneo, alcuni avevano confidenza con alcuni siti, altri avevano una buona competenza in altri, io in altri ancora.

Durante l'attività ci siamo aiutati ed insieme abbiamo cercato di imparare quanto di nuovo ci proponeva il nostro formatore.

Punti di forza:

- lo spirito collaborativo creatosi tra noi e tra noi ed il formatore.
- l'ampia gamma di soluzioni per progettare attività utili per la formazione a distanza, con le nuove metodologie didattiche utilizzando quanto le nuove tecnologie offrono

Punto di debolezza: tempi troppo stretti per riuscire a metabolizzare tutti i tools proposti.

19 maggio 2018 dalle ore 15.30 alle ore 19.30

BRUXELLES CULTURAL WALKING TOUR

VISITA GUIDATA ALLA CITTA' DI BRUXELLES

Bruxelles, il cuore d'Europa
Essendo il centro politico dell'Unione europea e della NATO, questa città viene chiamata la Capitale d'Europa. Non c'è dubbio che sia una città internazionale, ricca di sedi istituzionali che offre molto di più di meri edifici governativi. È una delle città europee che racchiude un mosaico di lingue e culture.
Visitiamo con il nostro formatore la Grand Place, patrimonio UNESCO, costruita nel XIII secolo come piazza del mercato. Abbiamo percorso a piedi il centro storico, dove tutto l'anno sono ospitati festival e concerti. Abbiamo fatto una visita al Manneken Pis, che è uno dei simboli più famosi della città. Siamo stati condotti nelle chiese più importanti in stile gotico. Siamo stati al Mont des Arts, siamo andati alla scoperta dell'Art Nouveau.

Durante la visita guidata ci siamo imbattuti nel Gay Pride che ha interessato gran parte della città; in alcuni momenti ci ha reso difficili gli spostamenti e ci ha costretto a fare delle piroette per poter raggiungere i luoghi di interesse. Tuttavia anche questa manifestazione, molto rumorosa e singolare, ci ha dato l'opportunità di dare uno sguardo ad una Bruxelles insolita, aperta e cosmopolita e nello stesso tempo ordinata e precisa nell'organizzazione di un evento di tale portata.

CONCLUSIONI

La giornata si è conclusa con i saluti a tutti i partecipanti a al nostro formatore che ha rivelato una grande disponibilità e una grande competenza.
Con un po' di tristezza ognuno di noi si è allontanato. Io ho pensato a quanto avevo imparato e a quanto avrei voluto sperimentare al mio rientro.

I MIEI COMPAGNI DI AVVENTURA

Il formatore Alessandro Gariano ha dimostrato un'ottima preparazione, è stato disponibile all'ascolto delle diverse esperienze didattiche che di volta in volta venivano raccontate dai docenti presenti. Si è rapportato con garbo nei nostri confronti e si è adattato alle diverse situazioni cercando di comunicare con chiarezza quanto ci stava proponendo, talvolta abbandonando l'inglese ed utilizzando le lingue nazionali dei partecipanti.

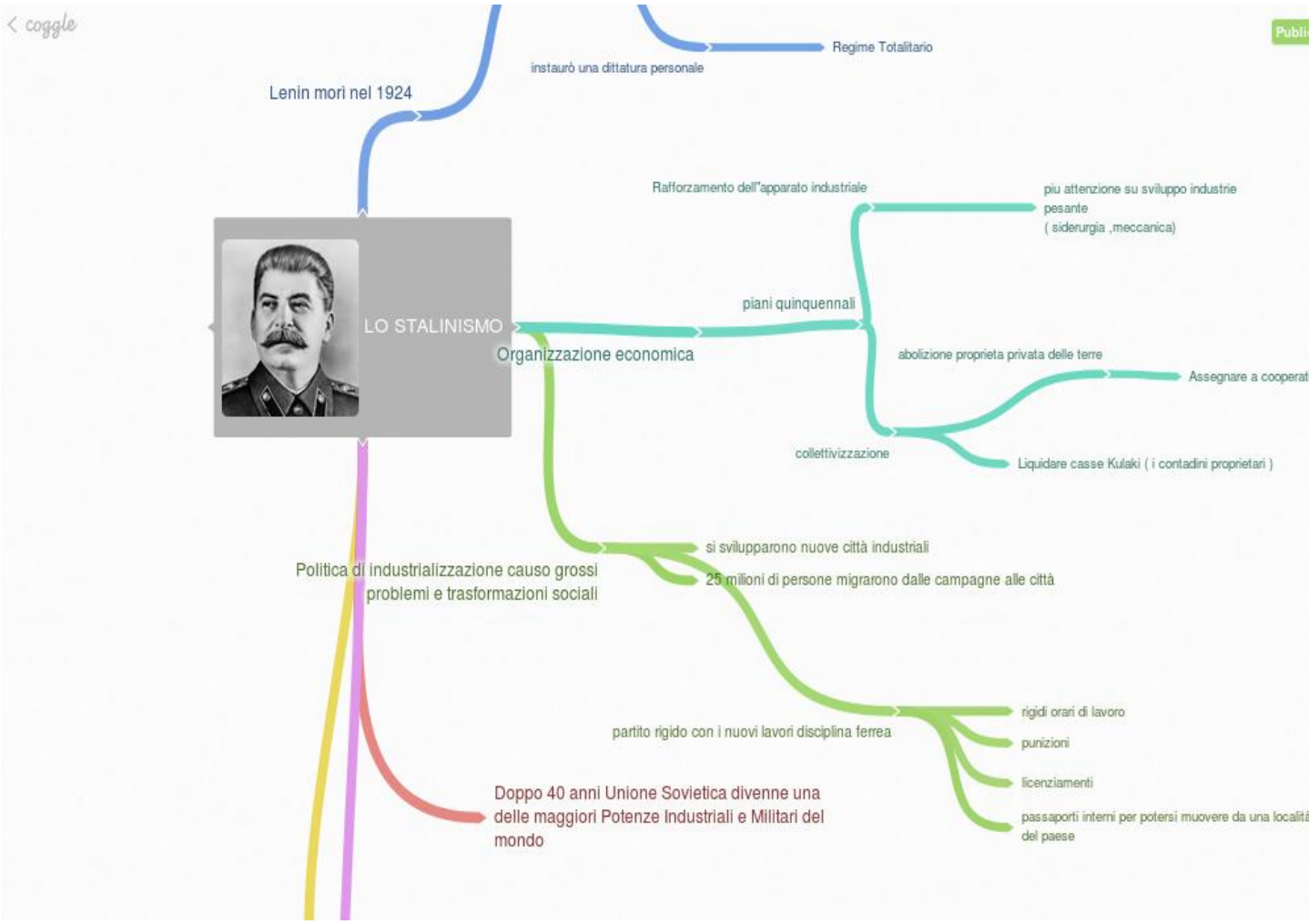
I colleghi sono stati disponibili a condividere le loro esperienze e talvolta, in caso di necessità, i loro dispositivi.
E' stata un'esperienza molto gratificante anche dal punto di vista delle relazioni umane: ho conosciuto insegnanti di altri Paesi, ho affrontato con loro un viaggio attraverso le ICT con spirito di avventura. Con alcuni sono riuscita a familiarizzare di più con altri meno.
I miei compagni del Friuli Venezia Giulia sono stati di grande supporto, abbiamo instaurato un rapporto di collaborazione. Insieme abbiamo passato dei bei momenti.

PARTE C

La mia valutazione sull'esperienza è estremamente positiva. Ho imparato molto, ho scoperto un mondo di applicazioni e di opportunità offerte dalla rete.
I punti di forza sono tutti da ricondurre alla possibilità di avere una vasta gamma di opportunità per dare impulso all'insegnamento a distanza. Esigenza questa emersa prepotentemente negli ultimi anni e che fa parte della mission dei CPIA, la cui utenza non sempre è in grado di seguire le lezioni in presenza.

Considerato che io utilizzo già da qualche anno la piattaforma EDMODO, ho provato a sperimentare la costruzione di mappe concettuali nelle piattaforme COGGLE E POPPLET.
Gli studenti hanno gradito l'attività anche se all'inizio sembravano un po' perplessi. Prevale nettamente Coggle su Popplet. E' stato somministrato loro un questionario sull'attività. Dalle risposte emerge chiaramente che costruire mappe concettuali con queste applicazioni è stato facile. Tutti quelli che hanno risposto ritengono siano un utile strumento per lo studio e ne auspicano l'utilizzo.

Esempio di mappa costruita da una studentessa con COGGLE



Per il prossimo anno scolastico avrei in mente di estendere l'uso della piattaforma EDMODO a tutti i punti di erogazione della provincia di Pordenone, di sperimentare l'insegnamento a distanza,

implementando l'uso di questo strumento con la costruzione di mappe concettuali e, in collaborazione con l'insegnante di tecnologia, Alessandro Venerus, con l'utilizzo di video didattici.

Disseminazione

Al Collegio Docenti dell'8 giugno 2018 ho presentato le attività svolte durante la mobilità cercando di sensibilizzare i colleghi all'uso in particolare della piattaforma EDMODO. Sarebbe un ottimo risultato se in tutti i punti di erogazione un docente aprisse un account, primo passo verso l'insegnamento a distanza. In un secondo momento lo sguardo potrebbe allargarsi ad altre piattaforme per la costruzione di mappe concettuali, di video didattici, per dare impulso al lavoro cooperativo.

All'Evento Conclusivo Erasmus+ KA1, ho esposto quanto già riferito in sede di Collegio, proponendo ai partecipanti un focus sulla piattaforma EDMODO e sulle mappe concettuali costruite dai miei studenti, sulla loro valenza per un percorso di studio che metta in campo competenze quali imparare ad imparare, spirito di iniziativa, saper collaborare.

Pordenone, 26 giugno 2018

Prof.ssa Roberta Pagotto
CPIA DI PORDENONE