



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA  
**ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE "PIERO SRAFFA" - Crema (CR)**

sito web: [www.sraffacrema.gov.it](http://www.sraffacrema.gov.it) e-mail: [cris011009@istruzione.it](mailto:cris011009@istruzione.it) [cris011009@pec.istruzione.it](mailto:cris011009@pec.istruzione.it)

ISTITUTO PROFESSIONALE – IEP SEZ. ASS. “FORTUNATO MARAZZI”

Codice Fiscale: 82004950190 Codice CUU: UFW2BL



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

**Erasmus+ KA1 2018-1-IT02-KA101-047693**  
**Rethinking pedagogy for an inclusive 21st century school**

**Bruxelles, Belgio 25 – 29 Marzo 2019**

**3<sup>^</sup> Mobilità presso Future Classroom Lab - European Schoolnet**

Abbiamo partecipato ad un corso di formazione per docenti – Sviluppare competenze chiave attraverso l'apprendimento basato su progetti – dal 25 al 29 marzo 2019 a Bruxelles presso un ambiente di apprendimento innovativo denominato Future Classroom Lab, creato da European Schoolnet. Durante questo corso di 5 giorni abbiamo esplorato l'apprendimento basato su progetti come metodo efficace per fornire un'istruzione basata sullo sviluppo di competenze e come strumento non solo per fare progetti ma anche come strumento che porta alla costruzione di un prodotto che riflette il talento ed il pensiero di uno studente e come processo per progettare qualcosa (per esempio un programma, un prodotto o una procedura) per affrontare o risolvere un problema o una situazione.

L'apprendimento basato su progetti può anche essere usato per sviluppare approfondite conoscenze e competenze chiave tra gli studenti. Abbiamo imparato ad integrare approcci basati sullo sviluppo di competenze nella pratica didattica quotidiana, quali sono le componenti di un buon apprendimento basato su progetti e quali strumenti e strategie possono aiutare in questa impresa. Abbiamo anche scoperto l'importanza di attività guidate dagli studenti, dello spirito imprenditoriale, e di altre abilità necessarie per un migliore apprendimento basato su progetti come l'apprendimento sociale ed emotivo.

## 1^ GIORNO

Introduzione – obiettivi ed aspetti pratici del workshop

La classe del futuro: familiarizzare con le zone di apprendimento di Future Classroom Lab

Competenze trasversali e come insegnarle

Apprendimento basato su progetti: cosa, perché, come

Elementi essenziali nell'elaborazione di progetti (Standard di riferimento dell'Apprendimento basato su progetti)

Prima fase: domande guida rispetto a domande dirette

Create le vostre domande: approccio 10x10

Attività e strumenti per sviluppare lo spirito imprenditoriale

Attività socio-culturale

Essendo presenti al corso insegnanti provenienti da diversi paesi il primo giorno è iniziato con qualche attività per rompere il ghiaccio e fare conoscenza con i nostri compagni d'avventura. Dopo aver formato una sorta di "mappa vivente" dell'Europa ed esserci presentati utilizzando una formula che ricorda molto quella degli appuntamenti al buio visti nei film ci siamo ritrovati subito a fare delle attività di gruppo. Per prima cosa siamo stati messi di fronte ad una sfida: costruire un aeroplanino di carta che rispettasse determinati criteri come avere un bell'aspetto ed essere in grado di volare trasportando una moneta da 10 centesimi. Successivamente abbiamo familiarizzato con il *Future Classroom Lab*, imparando a conoscere le varie parti che compongono questa bellissima aula, attraverso una caccia al tesoro basata sull'utilizzo dei QRCode.

Molto interessante è stato affrontare la questione delle domande guida. Attraverso uno strumento chiamato Tubric (<https://www.tubric.com/>) abbiamo imparato che cosa sono le *driving questions* e quanto esse siano importanti all'interno del PBL per favorire un approccio il più positivo e concreto possibile alla risoluzione di un problema. Inoltre le domande guida sono utili per sviluppare una buona capacità di riflessione. Per aiutare gli studenti ad avere una mentalità imprenditoriale abbiamo scoperto che è meglio essere degli "insegnanti pigri" evitando di aiutare troppo gli studenti e spronandoli a risolvere autonomamente i loro problemi.

## 2^ GIORNO

Incontro con docenti esperti per condivisione di buone pratiche

Collaborazione nell'apprendimento basato su progetti

Attività e strumenti per la collaborazione

Comunicazione e leadership. Abilità di negoziazione e persuasione

Valutare l'apprendimento basato su progetti: valutazione per l'apprendimento e creazione di rubriche con stri

Il secondo giorno è iniziato con una serie di attività per comprendere l'importanza del lavoro di squadra e della collaborazione. Per questo motivo abbiamo partecipato ad un gioco nel quale era necessario costruire una torre con dei mattoncini utilizzando un elastico manovrato da tutti i membri della squadra. Abbiamo poi parlato della *Jigsaw strategy* e come integrarla nel PBL.

La parte più impegnativa della giornata è legata ad un'attività di persuasione. Dovevamo infatti immaginare di convincere il preside, gli alunni e i genitori ad utilizzare il PBL in una scuola immaginaria. Per fare questo per prima cosa abbiamo preparato una strategia d'attacco utilizzando una *persuasion map* (<http://www.readwritethink.org>) e, infine, l'abbiamo presentata.

Importantissimo è stato capire come nel PBL sia fondamentale valutare tutto il percorso fatto dallo studente durante il progetto e non solamente il prodotto finale. Strumento utile a tal fine sono le rubriche come Rubistar (<http://rubistar.4teachers.org/index.php>).

### **3^ GIORNO**

Come implementare l'apprendimento basato su progetti

Lavoro di gruppo: creare un progetto

Presentazione del lavoro di gruppo, feedback

Angolo della resilienza: come sviluppare la resilienza a scuola

Importanza di una rete di contatti personale per l'apprendimento: social media, strumenti per la raccolta, l'ordinamento e la condivisione, comunità di educatori

Sviluppare la cittadinanza digitale: eSafety nella classe

Attività socio-culturale

L'attività principale della giornata era quella di creare un progetto seguendo una traccia definita e molto simile a quella che usiamo in Italia: Nome del progetto, soggetti coinvolti, obiettivi, competenze da raggiungere, risorse, scadenze, valutazione, strumenti. Questa attività è stata molto impegnativa ma è

stata certamente un'occasione per mettersi alla prova e di lavorare intensamente con gli altri partecipanti. Questo ci ha dato anche l'opportunità di allargare il nostro network professionale

A proposito di questo, la seconda parte della giornata è stata dedicata appunto alla riflessione riguardante gli strumenti disponibili sul web per sfruttare una rete di professionisti con i quali scambiarsi idee e consigli. Facebook e Twitter la fanno da padroni, soprattutto il secondo social media, dove possiamo trovare delle attivissime comunità di insegnanti.

#### **4^ GIORNO**

Apprendimento sociale ed emotivo: intelligenza emotiva, autoconsapevolezza, abilità di autogestione, consapevolezza, e creare empatia nelle classi e nelle scuole

Processo decisionale responsabile

Pensiero critico

Apprendere attraverso l'esperienza: metodo per la generazione di idee

Attività socio-culturale

"Il quarto giorno la parte sulle emozioni è stata molto interessante. L'insegnante aveva giochi fatti e poi lavori per creare empatia per i partecipanti e nelle classi. Inoltre, l'uso di nuovi strumenti come, ad esempio, mi ha incuriosito "il mio simpleshow" (Silvia)

Nel PBL, dato che viene dato ampio spazio all'autonomia e alla collaborazione, sono molto importanti l'intelligenza emotiva e l'autoconsapevolezza. Durante questa giornata le varie attività erano indirizzate a favorire lo sviluppo di questi due importantissimi aspetti. Abbiamo lavorato principalmente su noi stessi, analizzando il nostro modo di lavorare, le emozioni che provavamo in quel momento e quelle che proviamo ogni giorno a scuola. Per questo motivo è molto importante favorire lo sviluppo del pensiero critico e lo abbiamo fatto attraverso attività che ci permettevano di metterci nei panni di un'altra persona.

## 5^ GIORNO

Apprendimento imprenditoriale: prendere l'iniziativa, creare lean canvas e presentare il lavoro di gruppo

Creare una „toy activity“: alfabetizzazione finanziaria

Cerchio riflessivo: conclusioni del corso e certificati

Il quinto giorno abbiamo affrontato, per prima cosa, il concetto di mentalità imprenditoriale (*entrepreneurial mindset*) cercando di capire innanzitutto di che cosa si tratti. Essa non è altro che la capacità di trovare soluzioni a problemi concreti per poter aiutare altre persone e, nel senso più strettamente imprenditoriale, riuscire a trarne un guadagno economico. Questo tipo di mentalità si sposa con il PBL poiché la prima dote richiesta è la creatività, per questo motivo abbiamo imparato ad utilizzare degli strumenti online per creare dei *lean canvas* (<https://canvanizer.com/new/lean-canvas>) ossia schemi guida che servono per favorire questo aspetto creativo.

Molto interessante è stata la “toy activity” propostaci. L'obiettivo era triplice: creare un prodotto, convincere gli acquirenti e guadagnare il più possibile dalla vendita. Il prodotto da vendere era un giocattolo creato con materiali di fortuna come cannucce, tappi, graffette, cartoncini, elastici e spago. Ogni parte del giocattolo aveva un costo e, sapendo che il prodotto finito sarebbe stato venduto ad una determinata cifra, era necessario costruirlo in modo da avere un margine di guadagno. Infine ogni squadra doveva fare il così detto *elevator pitch* ossia una presentazione di un minuto per convincere gli acquirenti ad acquistare il giocattolo.

Infine abbiamo fatto un *reflective circle* ovvero un momento di riflessione per cercare di capire quali sono stati i punti deboli e di forza del corso. Abbiamo scambiato idee in maniera informale cercando di confrontarci sulle nostre esperienze, scambiandoci anche consigli di lettura e sottolineando quanto sia importante uscire dalla propria zona di comfort.

Strumenti utilizzati:

Genially (<https://www.genial.ly/>)

TheMint.org (<https://www.themint.org/>)

Abbiamo anche creato una video presentazione utilizzando MySimpleShow (<https://videos.mysimpleshow.com/IB7f0jpDJX>)

## **COMPETENZE ACQUISITE**

### **COMPETENZE PROFESSIONALI**

- Comprendere e riflettere sulle competenze trasversali nell'istruzione
- Imparare l'apprendimento basato su progetti: teoria e pratica
- Informazioni su come implementare l'apprendimento basato su progetti in classe per esempio attraverso la progettazione dell'apprendimento ed esaminando le componenti di un apprendimento basato su progetti efficace
- Familiarizzare con diversi strumenti ed attività per la collaborazione
- Imparare la competenza imprenditoriale (EntreComp)
- Comprendere l'importanza ed il potenziale dello spirito imprenditoriale per attività guidate dagli studenti
- Imparare come valutare l'apprendimento basato su progetti
- Imparare l'importanza e le componenti dell'apprendimento sociale ed emotivo
- Scoprire e fare pratica con diversi strumenti informatici per implementare e sostenere l'apprendimento basato su progetti

### **COMPETENZE LINGUISTICHE (al di fuori di quelle "Competenze professionali")**

Interagire (ascoltare, parlare, leggere, scrivere) in una lingua straniera (Inglese) con i colleghi del corso ed i formatori.

### **COMPETENZE DIGITALI (al di fuori di quelle "Competenze professionali")**

Utilizzare diversi software ed applicazioni. Esplorare Future Classroom Lab, le sue idee e strumenti.

### **COMPETENZE ORGANIZZATIVE E GESTIONALI (al di fuori di quelle "Competenze professionali")**

Collaborare con i colleghi del corso nei lavori di gruppo.

### **COMPETENZE COMUNICATIVE (al di fuori di quelle "Competenze professionali")**

Comunicare e collaborare con un gruppo multiculturale di partecipanti.

### **ALTRE COMPETENZE**

Condividere pratiche. Abilità interculturali.

“Il corso è stato molto intenso, e nonostante le difficoltà iniziali, dovute soprattutto alle difficoltà linguistiche, ho potuto confrontarmi con docenti provenienti da diversi stati europei. Il confronto mi ha permesso di conoscere delle nuove realtà e soprattutto dei nuovi metodi di insegnamento, sono rimasto sorpreso da come in altri stati (in alcuni casi) si preferiscono delle lezioni alternative (basate su progetti, fuori dalla classica aula..) alla tradizionale lezione frontale.

In se il corso mi ha permesso di conoscere delle nuove tecniche di insegnamento e di scoprire dei nuovi strumenti e dei nuovi software che, sicuramente, cercherò di adottare in futuro per poter offrire un “servizio” migliore ai miei alunni.”

Rocco Caggianese

“Il corso è stato molto intenso dal primo giorno. Ci siamo incontrati con colleghi provenienti da Austria, Malta, Irlanda, Cipro e Polonia. Il livello di inglese era molto alto e questo ha creato difficoltà di comprensione. Il nostro tutor ci ha dato idee su nuovi modi di interagire in classe, il che ci ha permesso di superare l'imbarazzo che può essere tipico nell'apprendimento individuale. La parte che mi è piaciuta di più è stata la capacità di superare i nostri limiti (considerando più di una soluzione ai problemi, rompendo con le abitudini e la routine, trasformando le situazioni nuove in opportunità ..) “

Silvia Maltese e Paola Mirelli

„Partecipare a questo corso è stato, con molta probabilità, il punto più alto di questo anno scolastico. Mettersi alla prova in un contesto diverso, scambiare idee con colleghi provenienti da tutta Europa e dare libero sfogo alla propria creatività sono stati una proficua fuga dalla monotonia che talvolta serpeggia nelle nostre aule.“

Damiano Franzosi