



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 – IEFP 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 8 – 12 Aprile 2019**

**4^ Mobilità presso Future Classroom Lab - European Schoolnet**

Abbiamo partecipato ad un corso di formazione per docenti – Tecnologie interattive per la classe del futuro – dall'8 al 12 aprile 2019 a Bruxelles presso un ambiente di apprendimento innovativo denominato Future Classroom Lab, creato da European Schoolnet. Durante questo corso di 5 giorni abbiamo appreso strumenti e metodologie per aumentare e migliorare il livello di interazione in classe. Il corso con orientamento pedagogico ha affrontato argomenti quali la collaborazione tra studenti, software gratuiti per il brainstorming e per la mappatura delle conoscenze pregresse degli studenti, le lavagne multimediali e l'uso di elementi grafici, la creazione di esercizi interattivi e l'utilizzo di dispositivi personali.



## 1^ GIORNO

Introduzione – obiettivi ed aspetti pratici del workshop

Esplorazione di Future Classroom Lab: riflettere su strumenti, pedagogia e spazi per l'apprendimento

Portare il proprio dispositivo in classe: panoramica delle potenzialità in classe, migliori pratiche e verifica, esplorazione di applicazioni educative e software gratuiti online

Creazione di un progetto: lavoro di gruppo

Attività socio-culturali

lunedì 8 aprile 2019, ore 8.50.

Orgoglio italiano: per una volta gli italiani, per la precisione il gruppo "Sraffa" di Crema, sono stati i primi a varcare la soglia della European Schoolnet di Bruxelles. Emozione e preoccupazione viaggiavano a braccetto, ma è bastato poco per sentirci a nostro agio grazie al carisma del nostro teacher Gert Lemmens. Rompere il ghiaccio.. come? Una simpatica attività che ci è stata proposta consisteva nel cercare persone con determinate caratteristiche fra i corsisti, 28 insegnanti provenienti da Germania, Spagna, Portogallo, Grecia, Irlanda, Austria, Repubblica Ceca e Slovacchia (and Italy, *of course*).

La riflessione sugli strumenti, la pedagogia del XXI secolo e i nuovi spazi di apprendimento sono stati gli argomenti trattati durante il primo step. Uno spunto interessante, che ci è stato proposto dalla docente Efi Saltidou, è stato quello di capire come riorganizzare il setting d'aula tradizionale: la sfida del futuro è infatti motivare e coinvolgere gli studenti, rendendo accattivanti le lezioni.



Come cercare di coinvolgere maggiormente gli alunni? BYOD (Bring Your Own Device) è la soluzione! Permettere agli studenti di portare a scuola il proprio dispositivo elettronico è un mezzo attraverso il quale integrare le lezioni e renderle accattivanti.

Ci pare già di sentire il coro di obiezioni a riguardo: no problem, abbiamo la risposta. Trattasi di uno straordinario strumento dal simpatico nome di "Hey!u", un Big Brother a portata di docente, che consente il controllo delle attività di ciascuno studente sul proprio device.

Ma siamo sicuri di voler accettare la sfida?

Successivamente ci sono state presentate delle fantastiche app attraverso le quali proporre delle attività per ciascuna materia scolastica: Kahoot, Quizizz e QRcode generator.

Le abbiamo sperimentate creando quiz di varia natura sfidandoci a gruppi.

Dulcis in fundo, c'è stato lasciato un piccolo spazio di divertimento con un gioco basato sulla decodifica di QR code, essendo separati in squadre, la cui elaborazione è stata affidata ad un'applicazione online.

## **2^ GIORNO**

Aumentare l'interattività sulla lavagna interattiva:

- Creare lezioni interattive
- Esplorare programmi cloud

eTwinning (migliori pratiche, galleria di progetti, brainstorming e presa in considerazione di nuovi partner)  
Stop motion

- Creare video educativi ed interattivi
- Esplorare applicazioni

Presentazioni e premio del giorno

Caccia al tesoro a Bruxelles (lavoro di gruppo)

Abbiamo iniziato la giornata con soddisfazione per la nostra collega Mazzeo, il cui gruppo ha vinto l'attività di gruppo del giorno precedente.

Siamo entrati nel vivo della giornata e realizzando una lezione con la piattaforma NEARPOD, uno strumento particolarmente coinvolgente e divertente per alunni di qualsiasi età. Nella seconda parte della mattinata ci siamo soffermati sullo studio delle funzioni della piattaforma on-line eTwinning.

Nel pomeriggio ci siamo cimentati nella realizzazione di piccoli cortometraggi sul tema dell'amicizia, animati in STOP MOTION (applicazione che permette di montare in sequenza foto scattate a distanza di frazioni di secondo, ottenendo una vera e propria animazione).

E per finire.. Scavenger hunt! Con scrupolo, determinazione e integrità professionale abbiamo affrontato la caccia al tesoro organizzata dal gruppo European Schoolnet seguendo il nostro speciale metodo (infallibile).

Abbiamo concluso la giornata condividendo una piacevolissima cena sociale in compagnia dei nostri compagni di viaggio in un caratteristico e gradevolissimo locale tipico di Bruxelles.

### **3^ GIORNO**

Pedagogia e migliori pratiche

Esplorare programmi cloud

La didattica capovolta

Creazione di progetti con codici bidimensionali personalizzati e lavoro di gruppo interattivo

Sicurezza informatica nelle scuole – cosa dovrebbe sapere ogni insegnante sulla sicurezza informatica

Attività socio-culturali

La mattina abbiamo visionato i documenti (video, audio, foto) delle prove sostenute durante l'attività della caccia al tesoro del giorno prima. In successione, come da prassi, il nostro trainer ci ha fornito gli strumenti e le informazioni base per pianificare la nostra personale caccia al tesoro.

A latere della suddetta attività abbiamo scannerizzato e generato diversi codici QR; è stata una divertente occasione di recuperare le nostre conoscenze e competenze nella gestione dei QR-code.

Quindi siamo passati al leitmotiv della giornata: la creazione di una lezione multimediale. Anche questa attività è stata suddivisa in due tempi: la condivisione di una lezione multimediale (usufruendo della piattaforma PROCONNECT) e la successiva realizzazione di una lezione multimediale (mediante PROWISE PRESENTER).

Infine abbiamo concluso la giornata partecipando ad una lezione della referente Sabrina Vorbau, sul tema del ON-LINE SAFETY. L'intervento è stato scandito in 11 sotto-temi:

1. On-line challenges
2. Addiction
3. Data privacy
4. Fake news
5. Children
6. Cyberbullying
7. Lack of critical thinking
8. No rules on-line
9. Waste of time
10. Filler (for minors) / information control
11. Relationship with parents

### **4^ GIORNO**

La realtà aumentata in classe

- Migliori pratiche e pedagogia
- Creazione del proprio indicatore

Momento di evasione (gioco interattivo con discussioni e scambi di idee)

BYOD 2.0: aumentare il coinvolgimento degli studenti (creare sfide fuori dalla classe)

Fumetti interattivi in classe

- Come creare fumetti interattivi?
- Esplorare diversi software gratuiti online

Attività socio-culturale: La Casa della Storia Europea

La quarta mattina è cominciata all'insegna dell'immaginario e del meraviglioso: abbiamo preso confidenza con il fantastico mondo della realtà aumentata. Con l'utilizzo di una semplice app, QUIVER, abbiamo potuto scansionare e visualizzare in 3D diverse schede animate, per poi passare, anche questa volta, alla pratica tentando prontamente, con l'aiuto del caro Gert, di realizzare delle personalissime schede animate (sempre con il supporto di un app, HP REVEAL). Nella seconda parte della mattinata abbiamo lasciato spazio alla fantasia pianificando un progetto di scuola ideale a budget illimitato. La giornata si è conclusa in modo leggero e divertente con la realizzazione di una serie di sequenze a fumetti, per mezzo della piattaforma TOONDOO.

## 5^ GIORNO

Valutazione usando tecnologia interattiva in classe (pedagogia e migliori pratiche)

Preparazione finale e presentazione (lavoro di gruppo)

Consegna dei certificati

Last but not least! Il nostro coach ha voluto omaggiare noi italiani diffondendo musica italiana... peccato che, nonostante la giovane età, le sue conoscenze in questo ambito siano ferme ad Albano e Romina o Toto Cutugno..... è stato comunque un inizio piacevole che lasciava presagire la leggerezza da ultimo giorno! Passato il momento giocoso abbiamo ripreso la normale routine esplorando il sito GO FORMATIVE che riguarda la valutazione attraverso uno strumento tecnologico. Siamo successivamente passati a PLAY POSIT, un mezzo innovativo che abbiamo avuto l'onore di visionare per la prima volta e con il quale è possibile caricare un video da youtube, inserendo domande per un test da sottoporre agli studenti stoppando la visione a nostro piacimento. L'ultima attività ci chiedeva di creare un video con cui convincere ogni docente ad utilizzare strumenti tecnologici nel processo di insegnamento.

La consegna dei meritatissimi certificati e i saluti finali hanno scandito la conclusione della giornata e dell'intera esperienza.

Alle 14.10 il collega Michele Frusci se ne usciva con :- E' finita!! L'Italia è campione del mondo!!-

## COMPETENZE ACQUISITE

### COMPETENZE PROFESSIONALI

- Fare pratica con strumenti e metodologie per aumentare l'interazione e la collaborazione tra gli studenti in classe
- Creare lezioni interattive
- Comprendere l'apprendimento 1:1 (pedagogia e migliori pratiche e strumenti)
- Preparare ed impartire l'apprendimento capovolto
- Esplorare le opportunità e le sfide dell'approccio basato sull'uso del proprio dispositivo (BYOD)
- Imparare come utilizzare la realtà aumentata in classe
- Imparare come utilizzare i giochi interattivi in classe
- Imparare come valutare usando la tecnologia interattiva

- Comprendere i fondamenti della sicurezza informatica

### **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
- Creare video interattivi (Stop Motion)
- Esplorare programmi cloud
- Idee e risorse per lo sviluppo professionale
- Creazione di un progetto con codici a barre bidimensionali

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

- Collaborare con i colleghi del corso nei lavori di gruppo
- Conoscenza di come iniziare e condurre un progetto collaborativo online (eTwinning)

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

Comunicare e collaborare con un gruppo multiculturale di partecipanti.

### **ALTRE COMPETENZE**

Condividere pratiche. Abilità interculturali.

## **OUR INTERNATIONAL TEAM**



## LE NOSTRE OPINIONI

**Alessandra:** Questa esperienza è stata una fantastica immersione “nell’aula del futuro” e nelle sue possibilità didattiche per migliorare l’apprendimento, l’interesse e la motivazione dei nostri studenti. Ho avuto modo di conoscere varie risorse per proporre lezioni più dinamiche, creative e divertenti. Inoltre è stato molto stimolante poter condividere idee, progetti e metodi con colleghi di altri paesi europei.

**Michele:** Future Classroom Lab è stata un'esperienza faticosa, ma molto interessante e formativa, in cui i softwares didattici digitali (Kahoot, Quizziz, Nearpod, Action bound, Quiver Vision 3 D Augmented Reality, Toondoo, Formative e altri) sono stati combinati con diversi stili di apprendimento (flipped classroom, cooperative learning, self – expression). Tutto ciò è stato rappresentato come supporto per la mia carriera, con l'obiettivo di capire quali facili cambiamenti posso fare nella mia classe per ottimizzare l'ambiente di apprendimento. È stato bello.....

**Giuseppe:** È stata l’esperienza formativa più coinvolgente della mia giovane carriera. Ho avuto la possibilità di conoscere gli strumenti e le metodologie della didattica del futuro in un ambiente fresco e vivace che ha stimolato la mia creatività. Mi auguro che un giorno anche il mio Paese decida di investire in questa direzione e che le FUTURE CLASS LAB siano realtà in un prossimo futuro.

**Elena:** L’esperienza di Bruxelles è stata davvero entusiasmante! All’inizio, indubbiamente, c’era una componente ansiosa... chissà cosa mai avrei trovato! Certamente ho trovato un clima amichevole e un ambiente moderno; ho incontrato docenti di vari paesi europei e di diversi ordini di scuola; mi sono messa alla prova con la lingua inglese ed è stato molto stimolante. Ho conosciuto nuovi strumenti sul web che potrebbero aiutarci nel nostro lavoro e rendere le nostre lezioni più seducenti. È un’esperienza che mi sento di raccomandare ad altri docenti e che rifarei assolutamente!

