



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 21<sup>st</sup> century school**

**Bruxelles, Belgio 11-12 marzo 2019**

**2<sup>a</sup> Mobilità presso Future Classroom Lab - European Schoolnet**

In data 11 e 12 marzo 2019, abbiamo preso parte a un corso di formazione per docenti, denominato „*Progetti di collaborazione per le classi del futuro*“, a Bruxelles, presso un ambiente di apprendimento innovativo, denominato „Future Classroom Lab“, creato da European Schoolnet. Durante il workshop di due giorni, abbiamo esplorato un insieme di strumenti e di idee che ci hanno aiutati a promuovere lavori di gruppo e di collaborazione tra gli studenti e a integrare le TIC nella loro didattica in modo sostenibile.

La collaborazione è un'abilità essenziale del ventunesimo secolo; tuttavia, insegnarla o insegnare tramite la collaborazione rimane raro nelle scuole, a causa di una mancanza di comprensione di cosa si intenda per creare collaborazione in un ambiente educativo. Il workshop è stato ideale per i docenti che partecipano a eTwinning e ci ha dato delle idee per creare partenariati collaborativi più innovativi.

### **1<sup>a</sup> GIORNO**

Introduzione – obiettivi e aspetti pratici del workshop

La classe del futuro: parametri dei nuovi spazi dell'apprendimento attivo

Lo spazio come strumento per l'apprendimento

Verbi chiave di Future Classroom Lab: collaborare e illustrare il processo di apprendimento

Collaborazione in classe e oltre: eTwinning

Condividere attività collaborative

Verbi chiave di Future Classroom Lab: giocare, sviluppare, presentare



Il primo giorno, a seguito dell'attività di registrazione, è iniziato con un' introduzione in cui sono stati illustrati gli obiettivi del corso. Successivamente, in base alla nazionalità, ciascuno dei 29 partecipanti si è presentato al gruppo, esprimendo le proprie aspettative del corso. Poi, ci siamo divisi in piccoli gruppi da tre persone con l'obiettivo di discutere sui seguenti quesiti:

- raccontare la prima lezione come insegnante;
- cosa chiederesti al Ministro dell'istruzione, qualora lo incontrassi;
- se vincessi 20 000 euro, come li spenderesti nella tua scuola.

### **Parametri dei nuovi spazi dell'apprendimento attivo**

Ci sono state presentate due diverse tipologie di strutturazione dell'aula scolastica: quella verticale e quella orizzontale delle classi. La prima organizzazione si rifà all'ambiente tradizionale, la cui divisione degli spazi è fissa e in cui gli studenti non possono muoversi liberamente; l'altra, invece, è quella innovativa, la cui suddivisione degli spazi è dinamica, in cui gli alunni possono muoversi liberamente e interagire tra di loro e la cui organizzazione degli spazi diventa elemento di qualità pedagogica.

Le classi del futuro devono essere uno spazio per l'apprendimento attivo. L'aula può essere suddivisa in zone con diverse funzioni: quella destinata alla ricerca, all'interazione, alla creazione, allo sviluppo, allo scambio e alla presentazione.

Ci siamo poi divisi in gruppi di quattro persone per confrontare quali sono gli spazi di apprendimento appropriati e non appropriati nelle nostre scuole, osservandoli dalle foto scattate prima di partire.

## **Collaborazione**

In seguito, abbiamo riflettuto sull'importanza della collaborazione e sul ruolo dell'insegnante nel supportare e nel gestire la collaborazione tra gli studenti. Compito del docente è suggerire ma non aiutare, insegnare ai propri studenti come prendere la parola al momento opportuno, dare a ciascuno di loro un ruolo, pensare alle domande e ottenere il consenso. Successivamente, tramite un'attività ludica di gruppo (marshmallow challenge), abbiamo messo in pratica le competenze suddette, registrando e commentando i vari step su padlet.

È importante che gli studenti siano stimolati a lavorare in piccoli gruppi, all'interno dei quali non deve esistere un leader, ma ci deve essere collaborazione e suddivisione delle responsabilità.

## **Collaborazione dentro e fuori dalla classe: condivisione del lavoro su eTwinning e attività di collaborazione**

Dopo la pausa pranzo, è stata presentata la piattaforma eTwinning, come strumento per sviluppare lo scambio e la collaborazione anche al di fuori delle classi. Poi, divisi in gruppi di cinque persone, ciascuno di noi ha presentato un proprio progetto di collaborazione o all'interno della propria scuola o di interazione con altre scuole. Successivamente, chi ha in atto un progetto, ha avuto la possibilità di ricercare dei possibili partner con cui condividere dei progetti su eTwinning.

## **Verbi chiave di Future Classroom Lab: giocare, sviluppare, presentare**

Tramite l'utilizzo di diverse piattaforme (Quizlet, Socrative, Padlet, Quizizz, Wooclap, Flippity), focalizzate su attività ludiche, sono stati sperimentati metodi per testare le competenze e le conoscenze acquisite dagli alunni.

Infine, ciascuno di noi, scegliendo almeno una delle tecnologie apprese, ha creato un prototipo.



## 2^ GIORNO

Sviluppare partenariati e reti

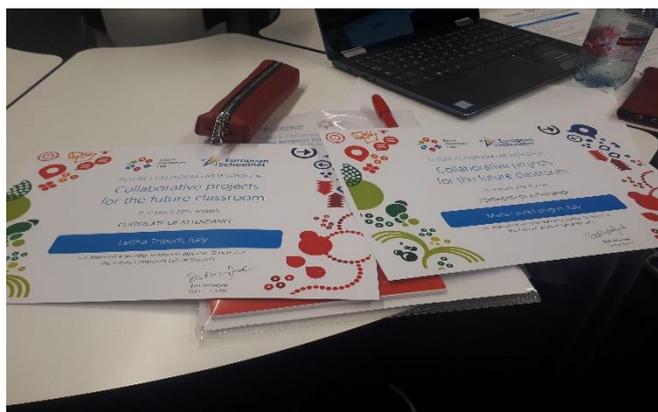
Rete di apprendimento professionale: raccolta, ordinamento, condivisione e copyright

Progettare attività collaborative

Presentazioni di attività collaborative e di prototipi di tecnologia



Il secondo giorno, il mediatore ha spiegato l'importanza dello sviluppo della collaborazione con le diverse reti, con le aziende, con gli enti del territorio e con le altre scuole. Sempre suddividendoci in gruppi, ci siamo confrontati sulle diverse tecnologie di comunicazione scuola-famiglia (ad esempio, il registro elettronico), sui vantaggi e gli svantaggi delle partnerships e sugli esempi di attività per sviluppare le partnerships. Poi, abbiamo parlato del copyright, individuando diverse forme di riutilizzo delle risorse. Per mettere in pratica le competenze acquisite, sempre adottando la metodologia del teamwork, abbiamo realizzato una t-shirt con un'immagine liberamente presente nel web, pubblicando il nostro lavoro su padlet. Infine, scegliendo una delle immagini presentateci, abbiamo scelto un argomento a essa collegato, al fine di realizzare un progetto di collaborazione, descrivendone le varie fasi, gli obiettivi, le modalità di interazione, gli strumenti utilizzati e i tempi di realizzazione. A turno, ciascun gruppo ha presentato agli altri il proprio progetto. Prima di concludere il corso, sono stati distribuiti gli attestati di partecipazione.



## COMPETENZE ACQUISITE

### COMPETENZE PROFESSIONALI

- Apprendere il concetto di classe futura e come applicarlo
- Apprendere il concetto di apprendimento attivo
- Progettare lezioni e attività per promuovere l'apprendimento attivo
- Imparare il criterio di alto livello di collaborazione
- Imparare come progettare attività collaborative in spazi di apprendimento flessibili
- Imparare tecniche di raccolta, ordinamento, condivisione
- Imparare questioni relative ai diritti d'autore, quando si riutilizzano o si condividono risorse
- Fare pratica con strumenti e applicazioni pertinenti

## **COMPETENZE LINGUISTICHE**

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

## **COMPETENZE DIGITALI**

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

## **COMPETENZE ORGANIZZATIVE E GESTIONALI**

Collaborare con i colleghi del corso nei lavori di gruppo.

## **COMPETENZE COMUNICATIVE**

Comunicare e collaborare con un gruppo multiculturale di partecipanti.

## **ALTRE COMPETENZE**

Condividere pratiche. Abilità interculturali.

### *Our International TEAM*

