

2017-1-IT02-KA101-036200

Nuove Competenze Europee
per Animatori Digitali

Bruxelles

European Schoolnet 4-7 march 2018

prof.ssa Alessia Baldin IIS Gae Aulenti - Biella

prof. Sandro Landorno IIS Quintino Sella – Biella

Docente **Kornelia Lohynova**

Rethinking teaching and learning

Il Future Classroom Lab è stato creato da European Schoolnet, con il supporto di 30 ministeri partner, quale esempio dell'evoluzione dei nuovi spazi di apprendimento in grado di supportare i mutevoli stili d'insegnamento.



Il Future Classroom Lab dispone di ambienti in didattica innovativa dotati di strumentaz



Ambienti in cui interagire, presentare, investigare, creare, condividere e sviluppare

Atelier Digitale

- Ambienti di manipolazione digitale



Ambienti di coworking

- Funzionali
- Professionali
- Informali

Alcuni Tool

<https://vocaroo.com/>



Vocaroo è una applicazione web free con cui è possibile effettuare registrazioni audio

<https://padlet.com/>



Padlet è un'applicazione on line che permette di creare bacheche virtuali condivise t





<https://socrative.com/>

Socrative è un semplice sistema per effettuare verifiche in classe che dà a tutti gli studenti la possibilità





<https://www.mentimeter.com/>

Mentimeter è uno strumento online ideato per realizzare presentazioni interattive. Si tratta

Funzionamento di Mentimeter

L'uso di questa applicazione risulta chiaro dalla presentazione offerta da Luca Raina.

IN SINTESI si devono effettuare tre passaggi:

- Si pone una domanda secondo le varie tipologie rese disponibili da Mentimeter;
- si fornisce il codice agli studenti che con i loro dispositivi mobili potranno votare o rispondere;
- I risultati saranno visibili in tempo reale a tutti o potranno essere visualizzati alla fine della presentazione.



<https://spiral.ac/>

Spiral è un sito che fornisce diversi servizi per docenti e studenti che consentono di creare e gestire un

Cos'è Spiral?

Spiral è una piattaforma educativa che fornisce una suite di strumenti costituita da 4 applicazioni web. Studenti e docenti possono infatti comunicare e collaborare via web o da PC o tramite i propri dispositivi. Spiral è progettato come ambiente e sistema integrato di strumenti per l'apprendimento tramite i quali

Quickfire: verifica tramite quiz

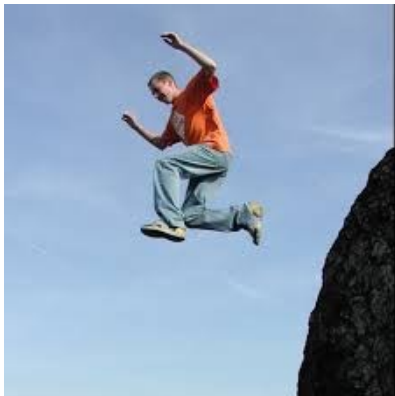
Discuss: discussione a partire da una presentazione

Team Up: realizzazione di lavori di gruppo

Clip: discussione a partire da un video



- Business Incubator
- Team Work
- Ripensare ai propri limiti
- Lifelong Learning
- Vision
- Brainstorm ideas
- No pain, no gain



Key Competences for Lifelong Learning

- ✓ Communication in the mother tongue
- ✓ Communication in foreign languages
- ✓ Mathematical competence and basic competences in science and technology
- ✓ Digital competence
- ✓ Learning to learn
- ✓ Social and civic competences
- ✓ Sense of initiative and entrepreneurship
- ✓ Cultural awareness and expression



How school can support Entrepreneurship Education EE

@lohynova



EE activities take place in an interdisciplinary way



EE includes collaboration with the world outside of school - world of work, institutions



EE is integrated in the regular school curricula



Teachers, head masters are aware of the importance of EE and support the activities

Learning environment is organized in a flexible and adaptable way In - or outdoor



EE activities are designed to stimulate and to strengthen self-efficacy and participants' initiative



Classrooms and work environments promote the innovative and creative behaviour

Focus on "learning by doing", "hands on work" activities



Real & virtual: blogs, chat rooms, Facebook-groups are as much learning environments like the traditional classroom



Teachers are working as facilitators of the learning process



Students participating in EE see themselves as owners of the learning processes



It's about making real world tasks for students

A key perspective is the emphasis on the aspect of action



The classroom instruction are goal oriented (allow students to have control over their learning activities)



Stress on self-learning; and inter-learning/peer learning/learning from various sources



Come la scuola può favorire l'educazione imprenditoriale

IDEAS AND OPPORTUNITIES

Based on
The Entrepreneurship
Competence Framework
@lohynova



Spotting opportunities

Use your imagination and abilities to identify opportunities for creating value

Develop creative and purposeful ideas

Creativity



Vision

Work towards your vision of the future

Make the most of ideas and opportunities

Valuing ideas



Ethical and sustainable thinking

Assess the consequences and impact of ideas, opportunities and actions

Come promuovere l'innovazione

Apprendimento Continuo

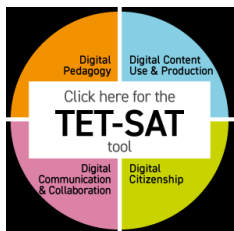


MENTEP (Mentoring Technology-Enhanced Pedagogy) è un grande progetto di ricerca. E' attualmente disponibile on-line il test di autovalutazione TET-SAT che permette agli i

<http://mentep-sat-runner.eun.org/>

Apprendimento Continuo

Autovalutazione delle competenze:



Cos'è TET-SAT

In base alle risposte che hai fornito, il tuo punteggio complessivo è **71%**



Sulla base del punteggio che hai ottenuto qual è il tuo livello?

Congratulazioni! Hai raggiunto il livello 4 della competenza digitale. Questo indica che usi già le ICT con successo per migliorare il tuo approccio pedagogico all'insegnamento e all'apprendimento. Usi le ICT ogni qual volta migliori l'insegnamento e l'apprendimento, o i risultati dei tuoi studenti.

Per progredire ulteriormente, valuta di provare idee innovative per ampliare e variare il tuo uso delle ICT, per esempio in progetti di collaborazione o interdisciplinari. Potresti concentrarti sul cambiamento sistematico basato sulla riflessione continua.

Consulta le risorse per la formazione fornite di seguito.

Legenda



Confronta con altri

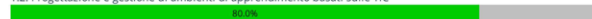
Per ciascuna area, puoi cliccare sul tasto "Confronta con altri". Cliccando su questo tasto, visualizzerai il confronto tra i tuoi risultati e quelli degli insegnanti del tuo paese o di altri paesi europei che hanno già compilato questa autovalutazione.

Pedagogia digitale (Punteggio: 70%)

1.1. Pianificare e implementare l'insegnamento con le TIC (Progettazione dell'apprendimento)



1.2. Progettazione e gestione di ambienti di apprendimento basati sulle TIC



1.3. Valutazione supportata dalle TIC



Uso e produzione di contenuti digitali (Punteggio: 68%)

2.1. Selezione e uso delle risorse digitali



2.2. Produzione creativa



2.3. Copyright e licenze



2.4. Programmazione informatica



Collaborazione e comunicazione digitale (Punteggio: 73%)

3.1. Comunicare usando le tecnologie e i social media



3.2. Condividere informazioni e risorse con gli studenti



3.3. Partecipazione online



3.4. Collaborazione attraverso le TIC



Cittadinanza digitale (Punteggio: 73%)

4.1. Comportamento online



4.2. Gestione dell'identità digitale



4.3. Protezione dei dispositivi



4.4. Salute e ambiente



Qui di seguito troverai alcune risorse per la formazione (nella tua lingua e in inglese) che ti aiuteranno ad approfondire le 4 aree di competenza digitale per gli insegnanti.

Qui di seguito, gli insegnanti trovano i link agli strumenti nazionali ed europei):

Risorse nazionali
Risorse europee

Corsi on-line gratuiti European Schoolnet

Catalogo Corsi 2019 Academy European



2019 - FIRST SEMESTER
ONLINE COURSES

Are you a **TEACHER** or **EDUCATION PROFESSIONAL** looking for **INNOVATIVE PROFESSIONAL DEVELOPMENT?**



Europeana in your classroom (Rerun)

Improve your understanding of Cultural Heritage in order to efficiently integrate it in your lessons and practices, regardless the subject you usually teach. This course will be offered in two additional languages in March 2019.

Start date: 14 January 2019



"Yes I Can" – Empowering Student Learning

Learn how to better support students by connecting learning that takes place in formal, non-formal and informal learning contexts.

Start date: 21 January 2019



The Networked Teacher - Teaching in the 21st Century

Become a 'networked teacher', and develop your pedagogical competences, learn about collaborative and active approaches to learning, and connect with fellow student teachers.

Start date: 25 February 2019



Boosting bioeconomy knowledge in schools

Immerse yourself in the topic of bio economy and boost your confidence in teaching STEM subjects with the help of bio economy educational tools, knowledge, and lesson plans.

Start date: 4 March 2019



Inquiry-Based Teaching in Life Sciences (Rerun)

Life sciences teacher? Enhance your pedagogical competences and practices, strengthen your conceptual understanding of the topic, and help further establish and share IBSE.

Start date: 9 April 2019

- All courses hosted on the European Schoolnet Academy are developed in **collaboration with our valued partners** from the education, research, and industry communities.
- Course pages with **more details** about the content, projects, funding and organizations involved are accessible from www.eunacademy.org as soon as available.

Register at www.eunacademy.org



IN NUMBERS

ALL TIME



30k participants with an impact on **360k** pupils via **34** courses

2018 SO FAR



7
MOOCs



5k participants,
60k impacted pupils



8
PARTNER
PROJECTS



+220
VIDEOS featured
on courses



+10.3K
FACEBOOK GROUP
comments & replies



18
ONLINE LIVE
EVENTS



+36%
average COURSE
COMPLETION RATE



+97%
find the course
(VERY) GOOD

All our online courses:
ARE COMPLETELY FREE • CAN BE TAKEN IN YOUR OWN TIME • OFFER CERTIFICATION

Register at www.eunacademy.org



European Schoolnet 4-7 march 2018

prof.ssa Alessia Baldin IIS Gae Aulenti - Biella
prof. Sandro Landorno IIS Quintino Sella – Biella

