



Modulo 2

Metodi di INSEGNAMENTO ATTIVO



Programma Erasmus+ Settore scolastico - Sviluppo dell'innovazione

2019-1-IT02-KA201-063149

Contenuto

Descrizione del modulo	3
Obiettivi di apprendimento	5
Contenuto del modulo - Educazione basata sulla creatività ..	6
1. Introduzione - Tecnologia della creatività	6
2. Il metodo del progetto	6
2.1 Le origini del metodo del progetto	6
2.2 Applicazione del metodo del progetto creativo	9
2.3 Fasi e passaggi della gestione di un progetto	9
2.4 Il Metodo del Progetto Creativo - Supporto e formazione per gli educatori	18
2.5 Quali sono i vantaggi del Metodo del Progetto Creativo	19
3. Introduzione al Metodo della Simulazione	20
3.1 Applicazione del Metodo della Simulazione	21
3.2 Quali sono i vantaggi del metodo della simulazione	24
Compito 2 - Il metodo del progetto creativo	25
Allegati	26

Descrizione del modulo

Motivazione

I metodi attivi nell'educazione possono essere considerati un'alternativa al sistema classe/lezione. Presentiamo qui i passaggi e le fasi dei metodi e forniamo esempi di utilizzo degli elementi nella pianificazione di un'attività didattica. I metodi tradizionali di insegnamento a tutti i livelli di istruzione non possono fornire adeguatamente il potenziale essenziale di progresso intellettuale nella capacità degli studenti di incorporare nuove idee, conoscenze e tecnologie. Il metodo del progetto creativo, come nessun altro metodo, offre l'opportunità di combinare sapientemente la teoria e l'uso pratico delle conoscenze nella vita reale. Inoltre, il metodo del progetto creativo permette di rafforzare la fiducia degli studenti in sé stessi, la loro auto-realizzazione, aiutandoli a comprendere l'importanza del lavoro di gruppo. Il metodo del progetto ha un ruolo importante nella cooperazione nel processo di completamento degli esercizi creativi e forma le capacità di ricerca.

Questo metodo non solo ha una funzione educativa, ma insegna anche come auto-educarsi. Inoltre, presentiamo un metodo di simulazione che potrebbe essere applicato con successo insieme al progetto creativo.

Il modulo ha come obiettivo

- presentare metodi di insegnamento attivi adatti a tutte le materie e a tutti i settori dell'istruzione
- sottolineare il ruolo della creatività nello sviluppo del potenziale individuale dello studente.

Il modulo si propone di contribuire all'innovazione della pratica didattica della Flipped Classroom. Presentiamo i metodi che attivano, motivano e ispirano gli studenti e li aiutano a sviluppare le competenze richieste dal mercato del lavoro. Ci auguriamo di fornire materiale metodologico sui metodi di insegnamento incentrati sullo studente per lo sviluppo delle "competenze del XXI secolo".

Dopo aver completato il modulo, ogni educatore sarà in grado di impostare uno scenario basato su metodi attivi che potrebbero essere sviluppati in modo collaborativo con la comunità delle istituzioni educative per garantire pratiche di insegnamento di alta qualità incentrate sul successo degli studenti.

Metodi attivi nell'educazione. Il concetto.

Per saperne di più sul concetto, guardate il video:



Metodi di insegnamento per ispirare gli studenti del futuro | Joe Ruhl | TED Lafayette

<https://www.youtube.com/watch?v=UCFg9bcW7Bk> Ultimo accesso 24 aprile 2020

Obiettivi di apprendimento

Risultati delle conoscenze

Al termine del modulo i partecipanti dovranno:

- conoscere il metodo del progetto e il metodo della simulazione
- conoscere le caratteristiche principali del metodo del progetto creativo e del metodo della simulazione
- avere una visione d'insieme sulle possibili applicazioni pratiche del metodo del progetto creativo e del metodo della simulazione nella formula della FC

Risultati delle competenze

Al termine del modulo i partecipanti saranno in grado di:

1. comprendere meglio le esigenze e le caratteristiche degli studenti;
2. definire i risultati di apprendimento per il curriculum;
3. definire il contesto di apprendimento e insegnamento;
4. sviluppare o rivedere un curriculum basato sul metodo del progetto creativo, definendo gli obiettivi e i risultati di apprendimento del corso;
5. valutare e migliorare i programmi di studio;
6. condurre il corso sulla base di metodi di insegnamento attivi.

Competenze

Area 1 - Impegno professionale

Comunicazione organizzativa, Collaborazione professionale, Pratica riflessiva

Area 2 - Risorse digitali

Selezione, gestione, protezione e condivisione

Area 3 - Insegnamento e apprendimento

Insegnamento, orientamento, apprendimento collaborativo, apprendimento autoregolato

Area 4 - Valutazione

Feedback e pianificazione

Area 5 - Responsabilizzare gli studenti

Differenziazione e personalizzazione, coinvolgimento attivo degli student



Area 6 - Facilitare la competenza digitale degli studenti
Comunicazione, Risoluzione di problemi

Contenuto del modulo - Educazione basata sulla creatività

1. Introduzione - Tecnologia della creatività

Secondo la metodologia definita come Tecnologia della creatività e applicata nel processo educativo durante il corso di studi, il progetto creativo come elemento di tale metodologia è destinato al soggetto - non al mondo intero. Il progetto è incentrato sul soggetto e si rivolge sempre a qualcuno. Per parlare del progetto, dobbiamo specificare un problema o una questione sociale che riguarda una persona o un gruppo di persone, anch'essi trattati come soggetti. L'obiettivo del progetto è migliorare il soggetto o la sua realtà.

Questo approccio richiede un alto livello di impegno da parte degli studenti e la loro disponibilità ad apprendere in modo indipendente. Richiede anche un notevole livello di passione e coinvolgimento da parte del personale docente. I progetti possono essere suggeriti dall'insegnante, ma sono pianificati ed eseguiti per quanto possibile dagli studenti stessi, individualmente o in gruppo.

Gli studenti, così come l'insegnante, devono definire COSA e PER CHI sarà sviluppato come risultato finale. Il risultato del progetto deve essere la risposta a un'esigenza sociale o economica reale e risolvere il problema. Questo metodo non ha solo una funzione educativa, insegna come auto-educarsi, ma sviluppa anche competenze imprenditoriali e sociali (di cittadinanza) che sono fondamentali per preparare i giovani al mercato del lavoro di oggi.

2. Il metodo del progetto

2.1 Le origini del metodo del Progetto

Recentemente, il metodo del progetto è diventato lo strumento educativo più utilizzato per la conduzione di lezioni in diverse aree del sapere. Nonostante alcune affermazioni, non si tratta di una novità, ma non è destinato a sostituire o scartare i modelli di apprendimento tradizionali. Dopo tutto, l'apprendimento basato sul progetto è stato utilizzato dagli studenti di architettura della Roma del XVI secolo nella prima Accademia di Belle Arti moderna. Già allora era considerato una forma di istruzione complementare alle lezioni frontali. Da allora la definizione di progetto è stata soggetta a molti cambiamenti, ma le sue parti fondamentali sono rimaste invariate. Il metodo del progetto è stato "riscoperto" e definito democratico per eccellenza da John Dewey e ulteriormente approvato dai filosofi e dagli educatori americani che lo hanno seguito fin dai primi anni del Novecento. L'aspetto interessante è che era molto apprezzato dai bolscevichi - il concetto di Dewey fu attuato con zelo dal primo commissario del popolo per l'istruzione RFSSR Anatoly Lunacharsky. Alla fine il potere sovietico lo considerò pericoloso: si rese conto che la verità che questo metodo insegna è la libertà e non l'obbedienza. Il significato di questo metodo è stato scoperto ancora una volta alla fine del XIX secolo negli Stati Uniti, che, grazie all'accesso esteso all'istruzione pratica, hanno vissuto una vera e propria rivoluzione tecnica e i nomi di famosi inventori (Alexander G. Bell, Thomas A. Edison, Nikola Tesla) sono stati superati da eminenti rappresentanti della scienza esatta. Inoltre, il progetto si adattava perfettamente alla democrazia americana: fu Alexis de Tocqueville che, nella sua opera fondamentale *La democrazia in America*, discusse sul perché gli americani apprezzino l'uso pratico della scienza rispetto a quello teorico, e considerò la scienza applicata come altamente democratica. Per questo

motivo, fu Stillman H. Robinson ad annunciare che il metodo del progetto può essere utilizzato per far crescere qualcuno "in democrazia": mettendo in relazione l'esperienza di classi incentrate sull'industria e sulla produzione, introduce gli studenti all'autosufficienza e alla cooperazione, e inoltre per i migliori tra gli studenti crea la possibilità di salire nella gerarchia sociale, realizzando così l'idea del self-made man.

Si ritiene spesso che il primo a introdurre il termine "metodo del progetto" come metodo pedagogico sia stato Charles R. Richards nel 1900, tuttavia il termine è stato utilizzato solo in riferimento agli insegnanti americani che conducevano laboratori di formazione pratica. Una definizione e una comprensione più ampie del metodo del progetto furono proposte molto più tardi dai filosofi pragmatici americani: John Dewey e William James. Essi affermarono che ogni forma di attività intellettuale dovrebbe essere diretta a risolvere i problemi che nascono dalla nostra lotta per gestire ciò che sperimentiamo. Da qui la posizione secondo cui il valore relativo delle idee umane è determinato dal numero di modi in cui possono essere utilizzate.

Come definito nella Scuola sperimentale di laboratorio di Chicago, guidata personalmente da John Dewey, la via dello sviluppo dello studente (crescita personale) passa attraverso l'esperienza, cioè il processo di acquisizione di esperienze sul mondo circostante e su se stessi. Il principio guida di questo sistema didattico era l'"apprendimento attraverso il fare", ottenuto partecipando a diverse pratiche. Secondo Dewey, il processo educativo non può limitarsi alla semplice condivisione di informazioni, ma deve piuttosto includere l'organizzazione del processo sociale dell'esperienza, imparando a pensare e ad agire moralmente.[1]

Il metodo del progetto è stato successivamente ridefinito dal discepolo di Dewey, l'insegnante di matematica accademico William H. Kilpatrick. In un'opera ampiamente discussa, *The Project Method* del 1918, egli afferma che il progetto è definito come "Un'azione prevista eseguita con tutto il cuore in un contesto sociale".[2]

Da questo punto di vista, gli studenti non dovrebbero iniziare con l'acquisizione di conoscenze generali, che vengono poi organizzate in conoscenze più ampie, ma piuttosto in un altro modo: dovrebbero prima essere introdotti alla teoria (notizie) e alle abilità in circostanze sociali specifiche, legate alla loro vita quotidiana.

In questo caso, un fattore importante non era l'aspetto pratico o la soluzione di problemi reali, ma piuttosto l'intento seguito dalla motivazione. Dopo la Prima guerra mondiale, il metodo del progetto iniziò a guadagnare consensi anche al di fuori degli Stati Uniti.

Metodologia del Progetto Creativo presso l'Università di Scienze Umanistiche ed Economiche di Lodz, Polonia (AHE w Łodzi)

Nei metodi tradizionali di insegnamento a tutti i livelli di istruzione, l'iniziativa, la preparazione e i contenuti provengono principalmente dall'insegnante. Il metodo del progetto è un approccio educativo e collaborativo in cui gli studenti acquisiscono conoscenze e competenze resolvendo un problema pratico. Come nessun altro metodo, il progetto consente di combinare la teoria e l'uso pratico delle conoscenze nella vita reale. Permette agli studenti di sviluppare fiducia in se stessi, di realizzarsi e di capire l'importanza del lavoro di gruppo. Sono coinvolti nell'attività e nella valutazione dei risultati e hanno il controllo del loro apprendimento. L'obiettivo del metodo del progetto svolto presso l'Università di Scienze Umanistiche ed Economiche di Lodz (AHE) è quello di aumentare la qualità del lavoro di gruppo e la capacità degli studenti di realizzare un progetto reale.

Definizione della struttura del progetto creative

Nell'incarico, il creatore definisce qual è il materiale (un punto di partenza) e qual è il risultato. Questo permette diverse soluzioni e interpretazioni, aiuta a definire le condizioni del nuovo stato di realtà che l'opera risultante deve soddisfare. L'area di attività del soggetto (maker) è il modo in cui completare l'opera. Il maker può utilizzare diverse teorie e concetti di attività, diverse esperienze e strumenti per completare l'incarico, ma è importante scegliere una soluzione che vada oltre quelle standard. Il lavoro di cui sopra può essere creato per l'uso di una terza parte, il cliente. In questo caso, è il cliente a decidere quali requisiti soddisfare. Il progetto deve includere i mezzi per acquisire informazioni sulle esigenze e le aspettative del cliente.

Valutazione:

Effetto oggettivo - Qual è il risultato? Corrisponde ai requisiti dell'utente finale? In quali aspetti corrisponde ai requisiti e in quali no?

Effetto soggettivo - Cosa ha imparato il creatore? Quali aspetti ha sviluppato e di cosa si è reso conto?

[1] Cfr. Dewey, John (1897) "Il mio credo pedagogico", The School Journal, volume LIV, numero 3 (16 gennaio 1897), pagg. 77-80.

[2] Si veda Kilpatrick, W. H. The Project Method, "Teachers College Record" 1918, vol. XIX, no. 4.

2.2 Applicazione del metodo del progetto creative

Gli **obiettivi di apprendimento** che si possono raggiungere applicando il metodo del progetto creativo sono:

- Maggiore capacità di svolgere lavori di progetto,
- Capacità di collaborare e lavorare in gruppo,
- Migliori capacità di comunicazione e di prendere decisioni,
- Maggiore senso di responsabilità personale e sociale e di cittadinanza a livello locale e globale.

Gli studenti progettano un'attività che risolva il problema delineato durante la lezione. Devono mettere in pratica il risultato del loro lavoro. Un esempio del prodotto finale:

- un articolo da pubblicare su giornali e riviste
- creazione di un sito web dedicato con i risultati della ricerca: classifica delle auto ecologiche
- formulazione di offerte e progetti per il bilancio cittadino della città
- fornire formazione gratuita alle aziende

- fornire attività per i bambini
- produrre un opuscolo
- produrre uno spettacolo teatrale

Uno degli aspetti più preziosi di questo approccio è che si basa su sfide o problemi reali. Gli studenti devono pensare a soluzioni creative al problema. È anche importante trovare alcuni risultati soggettivi - ciò che abbiamo ottenuto con questo progetto per altre persone e per noi stessi.

2.3 Fasi e passaggi della gestione del progetto

Presentiamo qui le fasi del metodo del progetto creativo e forniamo un esempio di come utilizzare questi elementi nella pianificazione dell'attività. Il modello è flessibile, può essere utilizzato sia a lungo che a breve termine e può essere facilmente adattato alla risoluzione di problemi creativi - è particolarmente utile durante lo sviluppo e la realizzazione di progetti ambientali. **Il metodo è stato sviluppato come Metodo del Progetto Creativo presso l'Università di Scienze Umanistiche ed Economiche di Lodz, in Polonia.**

Il processo

Iniziate un progetto con una chiara comprensione del motivo per cui volete iniziare il progetto e quali sono i vostri obiettivi e i risultati di apprendimento attesi. Tutti i membri del team devono essere concentrati. Scrivete e descrivete il motivo per cui avete iniziato il progetto, cosa ci si aspetta e come si può ottenere. Questo documento è essenziale per mantenere lo sviluppo del progetto sui binari giusti. Una sfida ben strutturata vi aiuterà a concentrarvi sugli obiettivi.

Fate il primo tentativo di formulare il motivo per cui avete iniziato il progetto e ciò che volete fare in un'unica frase non ambigua. Considerate domande come: Qual è il problema? - Chi ha il problema? - Qual è il contesto? - Qual è l'obiettivo? Riflettere sui risultati attesi e discutere il modo migliore per raggiungerli. Il risultato sarà una descrizione strutturata del problema e del risultato, insieme a una chiara comprensione degli obiettivi del progetto e del modo in cui si intende raggiungere i risultati nel modo più efficace.

Dopo aver inquadrato la vostra sfida, potete iniziare a ricercare nuove informazioni per trarne ulteriore ispirazione.

Le fasi:

1. Nella fase di preparazione, il docente fornisce argomenti e problemi da risolvere in specifiche aree tematiche. Le risorse e le attrezzature necessarie per lo svolgimento del metodo di progetto si basano sulla ricerca e sulla conoscenza delle problematiche attuali nel campo specifico e sul lavoro online.
2. L'insegnante inizia parlando di un problema o di una sfida specifica, ad esempio nell'area del lavoro/lavoro/occupazione - trovare un lavoro, migrazione lavorativa, mobbing o burnout.
3. Gli studenti si coalizzano, decidono il problema o la sfida specifica che vogliono affrontare e preparano un piano di lavoro che definisce le attività da svolgere, concordando le scadenze.
4. Gli studenti cercano quindi di trovare soluzioni creative al problema, cercando soluzioni nuove, non standard e che siano utili a coloro che sono interessati dal problema.

5. Gli studenti mettono in pratica il loro piano.
6. Gli studenti condividono i risultati del progetto con tutto il gruppo.
7. Gli studenti valutano il progetto.

Durante il processo, in qualità di task leader, l'insegnante agisce come un mentore nella prima fase, fornendo un quadro di riferimento, argomenti e problemi da risolvere nell'area specifica. Nella seconda fase, il ruolo dell'educatore si trasforma in quello di coach, stimolando gli studenti a fare domande, a essere creativi nelle loro soluzioni, aiutandoli a fare collegamenti e a superare eventuali ostacoli.

Può essere impegnativo per gli studenti condividere il lavoro ed essere responsabili della propria parte.

Fase 1 - Preparazione

Questa fase dà spazio alla formulazione del problema del progetto - un'idea per un progetto creativo.

In una fase di preparazione l'insegnante fornisce argomenti e problemi da risolvere in aree tematiche specifiche. Le risorse e le attrezzature necessarie per realizzare il metodo del progetto si basano sulla ricerca e sulla conoscenza delle questioni attuali nel campo specifico e sul lavoro online.

La sfida

L'insegnante fornisce argomenti e problemi che possono essere risolti in aree specifiche. In questa fase, l'insegnante non precede il progetto ma vi è integrato. Gli studenti scelgono il progetto, discutono di ciò che devono sapere per risolvere il problema e imparano le tecniche e i concetti necessari. Possono parlare di un problema o di una sfida specifica, ad esempio la ricerca di un lavoro, la migrazione professionale, il mobbing o il burnout. Questa parte mira a pianificare il cambiamento che il progetto porterà alla realtà. Gli studenti fanno squadra, decidono il problema o la sfida specifica che vogliono affrontare e preparano un piano di lavoro che definisce le attività da svolgere e concorda le scadenze. Poi cercano di trovare soluzioni creative, nuove e non standard al problema, che siano vantaggiose per coloro che ne sono interessati.

Il gruppo di progetto

La formazione di un gruppo di persone che comunicano e collaborano dovrebbe includere la parte in cui si concorda un contratto reciproco. Definiscono un calendario, in modo che ognuno conosca le proprie attività e responsabilità nel progetto e tutti i compiti siano chiari. Una buona scelta per la collaborazione online potrebbe essere l'utilizzo di Trello (Trello è uno strumento di gestione e collaborazione che aiuta a organizzare i progetti in schede. Trello vi dice chi sta lavorando su cosa, vi permette di tenere tutte le risorse in un unico posto e di cambiare facilmente l'ordine delle cose da fare nell'elenco. È semplice, gratuito e facile da usare).

Per sapere come sarà valutato il progetto, i partecipanti devono stabilire i criteri - come si valutano a vicenda e quali aspetti saranno presi in considerazione dall'insegnante.

Elaborazione dei dettagli del progetto

Una volta concordato l'argomento all'interno del gruppo, gli studenti presentano il titolo del progetto, gli obiettivi, la forma di attuazione, i risultati attesi - per quanto riguarda il cambiamento della realtà o del soggetto. Dopo aver analizzato la proposta, l'insegnante la approva o meno. Incoraggia fortemente gli studenti a discutere gli elementi del progetto in gruppo, a sviluppare piani e strategie per risolvere il problema. I partecipanti possono stilare un elenco (individualmente o in gruppo) delle idee più interessanti e scegliere quelle su cui lavorare per realizzare il progetto.

Fase 2 – Implementazione

Il progetto viene realizzato in base all'iniziativa e all'idea degli studenti, che scelgono autonomamente gli strumenti per risolvere il problema del progetto. Pur monitorando e valutando costantemente il progetto, l'insegnante non interferisce, lasciando agli studenti lo spazio per la loro creatività e il loro autosviluppo. Durante il processo, l'insegnante funge da mentore, fornendo un quadro di riferimento, argomenti e problemi da risolvere. Gradualmente il ruolo cambia in quello di coach, stimolando gli studenti a essere creativi nel loro modo di pensare fuori dagli schemi. Man mano che il processo procede, l'insegnante deve trasferire sempre più responsabilità agli studenti. Può essere impegnativo per gli studenti condividere il lavoro ed essere responsabili della propria parte, ma dovrebbero scegliere la soluzione più innovativa e creativa. Le risorse e le attrezzature necessarie per portare avanti il metodo del progetto si basano sulla ricerca e sulla conoscenza delle problematiche attuali nel campo specifico. L'insegnante può assegnare dei compiti al gruppo, ma gli studenti devono decidere chi è responsabile delle attrezzature e distribuire i compiti ai loro colleghi. Durante tutte le fasi del progetto è necessario prevedere un tempo di riflessione che consenta agli studenti di valutare i propri progressi.

Fase di ricerca di soluzioni creative

La parte cruciale per l'insegnante è presentare il compito come un problema aperto, dando spazio a molte possibili interpretazioni e ipotizzando varie soluzioni.

Esempi di progetti creativi

Gli studenti della Facoltà di Pedagogia hanno condotto un laboratorio per bambini presso il centro diurno della comunità, durante il quale i partecipanti hanno creato una storia "Amici del riccio" che è stata poi pubblicata come radiodramma e libretto e regalata ai bambini dell'ospedale locale.



1. Laboratorio per i bambini dell'asilo nido della comunità

I risultati del progetto:

Coinvolgere la società locale, trovare sponsor, creare un'atmosfera che favorisca la creatività e la cooperazione, ottenere fondi per il progetto, creare legami.



2. Un gruppo di studenti ha deciso di ristrutturare due stanze dell'orfanotrofo locale.

I risultati del progetto: Trovare sponsor, creare un'atmosfera che favorisca la creatività e la cooperazione, ottenere fondi per il progetto, creare legami. Uno degli studenti ha iniziato a lavorare nell'orfanotrofo.



3. Incontro di Pasqua con i pazienti della Fondazione per le cellule rosse del sangue

I risultati del progetto: Coinvolgere la società locale, creare un'atmosfera che favorisca la creatività e la cooperazione, ottenere fondi per il progetto, creare legami.

Fase 3 - Valutazione

In questa fase, tutti i partecipanti raccolgono e analizzano le informazioni sui risultati attesi o raggiunti, traggono conclusioni e prendono decisioni sui miglioramenti. La questione più importante dovrebbe essere discussa dai partecipanti che valutano i guadagni lavorativi/personali

Le domande da porsi sono:

1. Quali sono i valori e i profitti per il gruppo di progetto e per ciascun partecipante?

2. Quali competenze sono state sviluppate?
3. Quali competenze sono state sviluppate - personali e sociali?

Miglioramento e cambiamenti nel progetto

In questa parte va posta una domanda importante: Se aveste la possibilità di ripetere l'attività, cosa fareste di diverso?

Studio di un caso

Ogni anno gli studenti della Facoltà di Filologia dell'Università di Scienze Umanistiche ed Economiche (AHE w Łodzi) concludono il semestre con l'edizione de Il Sipario (Kurtyna), scrivendo articoli, recensioni, curando la redazione e stampandone una parte. In collaborazione e sotto la supervisione del Centro culturale giovanile di Lodz, assistono agli spettacoli del Festival dei teatri, raccolgono materiali e lavorano sodo per finire il loro compito prima della fine dell'evento, commentando le opere per il pubblico.



4. I problemi di Kurtyna, e gli studenti della facoltà di giornalismo al lavoro



Ultimo accesso 24 aprile 2020 <https://www.ahe.lodz.pl/media/5771/kurtyna>

Gli studenti della Facoltà di Giornalismo e Social Media gestiscono il canale televisivo AHE e presentano un bollettino video ogni settimana - realizzano interviste, curano il materiale e lo pubblicano. Prendono decisioni, agiscono in modo indipendente e si assumono la responsabilità dei risultati.

Guardate il video-bollettino:



5. Il video bollettino <https://www.facebook.com/dziksahe/videos/220074732767999>

Ultimo accesso 24 aprile 2020

Gli studenti della Facoltà di Grafica competono per esporre i loro poster alla fine dell'anno nella galleria esterna all'Università. La mostra si è tenuta presso l'hub delle industrie creative Art Inkubator di Lodz.

Guardate il video dell'inaugurazione:



6. Inaugurazione del progetto di mostra di poster degli studenti. Ultimo accesso 24 aprile 2020
<https://www.youtube.com/watch?v=pIgc57tT6Jk&t=27s>

Fase 4 - Archiviazione - Concorso

L'archiviazione del progetto sulla piattaforma <https://metodaprojektow.ahe.lodz.pl> messa a disposizione dall'Università di Scienze Umanistiche ed Economiche di Lodz (AHE) consente l'accesso al concorso.

un evento annuale che mira a promuovere gli studenti nelle seguenti categorie:

- Miglior progetto prosociale
- Miglior progetto artistico prosociale
- Miglior progetto imprenditoriale
- Miglior progetto che promuove l'AHE (l'Università di Scienze Umanistiche ed Economiche di Lodz).

L'Università mette a disposizione un sito web dedicato per l'archiviazione dei progetti degli studenti e la presentazione della documentazione è una procedura obbligatoria prima di ottenere il voto. Ogni membro del team responsabile del progetto riceve lo stesso punteggio.



<https://metodaprojektow.ahe.lodz.pl/> ultimo accesso 24 aprile 2020

2.4 Metodo del progetto creativo - Supporto e formazione per gli educatori

Ogni anno l'Università (AHE) offre una formazione agli educatori per aiutarli ad applicare il metodo del progetto creativo. Oltre agli incontri presso l'Università, i partecipanti possono imparare online.

Uno dei nostri obiettivi educativi primari è quello di rendere i nostri studenti capaci di pensare in modo indipendente, in modo che affrontino i problemi ben preparati anche al di fuori della scuola, utilizzino le loro conoscenze e capacità per il bene dell'ambiente e della società, per farli pensare in modo creativo. Per questo, hanno bisogno di esperienze positive acquisite nel corso del processo di apprendimento, che siano per loro fonte di energia ed entusiasmo.

Guardate questo divertente video sull'insegnante dell'Università di Scienze Umanistiche ed Economiche che ha dato

una lezione sulle forme di combattimento con la spada laser (un approccio pratico) durante l'insegnamento dell'inglese.

https://youtu.be/9M_mbkm1hhU ultimo accesso il 24 aprile 2020

Il significato della creatività nel lavoro di progetto e i valori aggiunti del metodo del progetto creativo sono:

- Sviluppare la creatività nel lavoro di progetto
- Scoprire il vero potenziale dei partecipanti (chi fa e chi riceve), sviluppando così passioni e interessi (risorse e capacità).
- Aumentare l'immaginazione e definire la visione del proprio sviluppo.
- Ricerca e generazione di modi più efficaci e innovativi di risolvere i problemi.
- Superare i propri limiti, rompere gli schemi, rispondere alle sfide, consentendo il pensiero critico.
- La molteplicità delle esperienze che permette al partecipante di notare diverse prospettive di fenomeni e problemi.

2.5 Quali sono i vantaggi del metodo del progetto creativo?

I vantaggi di questo metodo nel suo potenziale educativo, sociale e di integrazione sono, in particolare:

- consentire la realizzazione di attività educative (con obiettivi cognitivi, didattici e di educazione, ma anche terapeutici nel caso di progetti di soddisfazione emotiva),
- sviluppare il pensiero interrogativo, le abilità di carattere creativo, concettuale e analitico,
- formare la sensibilità estetica, raggiungere la soddisfazione emotiva,
- padroneggiare il proprio intelletto,
- padroneggiare le proprie abilità particolari,
- padroneggiare la capacità di lavorare in gruppo, la cooperazione e la responsabilità per il proprio lavoro,
- importanza di un lavoro di gruppo adattato agli hobby dei singoli membri del gruppo,
- la condivisione dei risultati del lavoro comunitario, - la formazione di abitudini democratiche,
- educare le persone al rispetto delle regole della democrazia e delle libere elezioni,
- formare atteggiamenti morali, - sviluppare una mentalità sperimentale,
- sviluppare la disponibilità a verificare alcune tradizioni, valori e credenze trasmesse di generazione in generazione, - affrontare le sfide e le soluzioni formali,
- sviluppare il pensiero divergente,
- andare oltre le proprie possibilità, sviluppare il pensiero trasgressivo,
- consentire la gestione della discussione e sviluppare la capacità di considerare gli argomenti "a favore" e "contro",
- l'essere umano vive in una società che apprende e la conoscenza non è costante e stabile, ma dinamica e incostante,
- tutti possono applicare i metodi di ricerca,
- non esistono certezze teologiche, metafisiche, politiche o economiche che siano considerate come dogmi e che rendono impossibile all'essere umano esaminare i vari aspetti dell'esistenza,

- sviluppare il pensiero critico e "prendere in prestito" alcune idee da altri studenti,
- prendere una decisione nel rispetto dei diritti della maggioranza e della minoranza[1],
- la possibilità di esprimere le proprie opinioni, i propri pensieri, le proprie idee indipendentemente dalle opinioni e dalle convinzioni degli adulti (PDF) Il metodo del progetto nella pratica educativa.

Disponibile presso:

https://www.researchgate.net/publication/321747866_Project_method_in_educational_practice
[Accesso al 22 aprile 2020].

Ulteriori informazioni di base sono contenute nel video:

<https://www.erasustrainingcourses.com/project-based-learning.html> ultimo accesso 24 aprile 2020

[1] Maciej Kołodziejcki et al. / University Review, Vol. 11, 2017, No. 4, p. 26-32

3. Introduzione al metodo di simulazione

L'uso di giochi di ruolo e simulazioni nell'istruzione superiore non è una novità. Si possono trovare esempi che risalgono a più di cinquant'anni fa in diverse discipline, tra cui legge, psicologia, economia e politica. Entrambi i metodi rientrano in un insieme più ampio di strategie didattiche spesso definite "tecniche di apprendimento attivo". Questa forma di insegnamento comprende anche discussioni di gruppo, dibattiti, progetti collaborativi e stage. In sostanza, può includere qualsiasi metodo che chieda agli studenti di contribuire a sviluppare e applicare le proprie conoscenze (Shaw 2010).

L'apprendimento esperienziale, come la simulazione, è stato promosso come mezzo per sfidare la creatività degli studenti. È stato utilizzato a diversi livelli di istruzione. L'apprendimento esperienziale incoraggia l'apprendimento di ordine superiore, che promuove le capacità di pensiero critico e l'apprendimento auto-diretto[1]. L'insegnante può utilizzare questo metodo per l'apprendimento pratico e teorico e gli studenti possono essere formati in situazioni simulate prima di entrare nel mercato del lavoro. La simulazione è un'attività didattica in cui gli studenti sperimentano una situazione lavorativa reale con l'insegnante come supervisore. L'insegnante definisce uno scenario e i parametri della procedura e si assicura che gli studenti comprendano i compiti prima di iniziare. Il ruolo permette agli studenti di acquisire esperienza, di imparare un lavoro e una funzione specifici e di scegliere meglio il percorso di carriera futuro.

L'obiettivo generale di questo metodo di insegnamento attivo è l'acquisizione di conoscenze e competenze interagendo con una situazione e un ambiente del "mondo reale".

[1] Kreber, 2001

3.1 Applicazione del metodo di simulazione

Applicando il metodo della simulazione, si possono raggiungere i seguenti **obiettivi di apprendimento**:

- Capacità di collaborare e lavorare in gruppo,
- Miglioramento delle competenze nella comunicazione e nel processo decisionale,
- Aumento del senso di responsabilità personale e sociale e della cittadinanza a livello locale e globale.
- Maggiore esperienza nel campo di studio e nel lavoro futuro.

I **risultati di apprendimento** specifici che ci si può aspettare sono:

- fornire un'esperienza il più possibile simile al "lavoro reale".
- acquisire conoscenze e competenze attraverso la pratica esperienziale
- promuovere l'uso del pensiero critico e valutativo
- sviluppare l'apprezzamento degli studenti per la comunità e la cultura

Fasi e passaggi del metodo di simulazione

All'inizio del corso l'insegnante fornisce uno scenario della situazione e dei compiti da simulare in un ambiente di lavoro reale. (È compito dell'insegnante trovare lo spazio di lavoro). Gli studenti decidono se partecipare e quale ruolo assumere. Nel caso di AHE, si trattava di un processo nello spazio di un vero tribunale, con gli studenti della Facoltà di Giurisprudenza nel ruolo di pubblico ministero, difensore, accusato e testimoni. (Il giudice era reale). Allo stesso tempo, è stata una grande opportunità per la valutazione del lavoro degli studenti, che hanno dovuto convincere il giudice con le loro argomentazioni. Gli studenti delle scuole superiori della classe di giurisprudenza hanno creato un pubblico, che è stato concordato in anticipo. Il caso è stato documentato (filmato).

Fase di preparazione

Nella fase di preparazione l'insegnante deve sviluppare uno scenario per un'esperienza di apprendimento e pianificare una forma di valutazione dell'apprendimento degli studenti attraverso la simulazione - spesso è più complesso che con altri metodi. Il compito degli studenti all'inizio è quello di fare una ricerca sul contesto della situazione da simulare. Durante il corso l'insegnante fornisce un quadro della situazione e dello scenario del caso, supervisionando la ricerca e assegnando i materiali da studiare.

Gli studenti si preparano il più possibile in anticipo, provando le parti della simulazione che sono prevedibili, acquisendo le conoscenze necessarie. Durante la simulazione il docente e gli studenti discutono lo sviluppo del caso, riflettendo sul loro lavoro e sulle loro esperienze.

Le risorse necessarie per il metodo della simulazione sono il materiale basato su Internet durante il corso e le consultazioni con il docente. L'impegno degli studenti garantirà il successo della simulazione.

Studio di un caso

Nell'Università di Scienze Umanistiche ed Economiche di Lodz (AHE) il metodo della simulazione è stato applicato alla Facoltà di Giurisprudenza nel corso sui procedimenti legali.

Durante il primo incontro all'università, il docente ha proposto la situazione e i compiti da simulare in un ambiente di lavoro reale. Gli studenti hanno deciso se partecipare e quale ruolo assumere. In questo caso, il docente, essendo un avvocato, ha invitato gli studenti a vedere come funziona un vero tribunale. Ha organizzato la situazione didattica, chiedendo il permesso di svolgere la lezione in tribunale. (L'argomento della simulazione dipende dal background professionale dell'insegnante e dalle sue conoscenze).

Insieme hanno sviluppato uno scenario per un'esperienza di apprendimento. Allo stesso tempo, gli studenti hanno acquisito conoscenze sulle regole del procedimento giudiziario in aula, sui fatti o sulle questioni del caso controverso.

Gli studenti hanno descritto i possibili ruoli e deciso chi si sarebbe assunto la responsabilità di una parte. Hanno provato i loro ruoli durante le lezioni all'università. Sono riusciti a recitare la simulazione in tribunale.

Dopo l'evento, all'università, hanno valutato la simulazione, riflettendo su ciò che hanno imparato.

Illustrazione 1. Due studenti nel ruolo di parti direttamente coinvolte in una causa: un pubblico ministero e un imputato che recitano le loro parti di fronte a un tribunale.

un accusatore e un imputato che recitano le loro parti di fronte al vero giudice che gentilmente sostiene la situazione educativa. Entrambi gli studenti hanno apprezzato la simulazione, soprattutto la ragazza, che ha insistito per indossare delle vere manette durante la scena. Dietro la telecamera c'è un collega accademico che registra il procedimento e realizza un documentario della simulazione.

La documentazione completa è disponibile su Illustrazione 1.

<https://www.ahe.lodz.pl/news/13275/symulacja-rozprawy-sadowej-w-wykonaniu-studentow-ahe-w-lodzi>



Illustration 1.

<https://www.ahe.lodz.pl/news/13275/symulacja-rozprawy-sadowej-w-wykonaniu-studentow-ahe-w-lodzi>

Ultimo accesso 24 Aprile

Guardate il video che documenta la simulazione:

<https://www.youtube.com/watch?v=Yfq2qSwJmu8&feature=youtu.be> Last access April 24, 2020

Attraverso i giochi di ruolo e l'insegnamento, è possibile comprendere meglio il funzionamento di alcuni concetti teorici. Imparare in questo modo è molto più divertente che ascoltare una semplice lezione.

Guardare il video:

<https://www.youtube.com/watch?v=Ua57yXxJscE> Last access April 24, 2020

3.2 Quali sono i vantaggi del metodo di simulazione?

La simulazione può migliorare le competenze degli studenti e consentire loro di apprendere in un ambiente reale o in una scena.

Gli studenti possono acquisire una maggiore comprensione delle procedure e dei problemi rilevanti per la materia e imparare dall'esperienza.

La simulazione offre la partecipazione degli studenti. Invece di assistere a una lezione, gli studenti possono mettere in pratica ciò che hanno imparato e imparare rapidamente da eventuali errori. Gli studenti sviluppano competenze pratiche e di pensiero, tra cui la conoscenza dell'azione, le procedure, il processo decisionale, il pensiero critico e la comunicazione efficace. L'apprendimento simulato può essere organizzato in luoghi appropriati e ripetuto tutte le volte che è necessario. Il feedback può essere fornito agli studenti immediatamente e permette loro di capire esattamente cosa possono migliorare. [1]

[1] (Moorthy, Vincent, & Darzi, 2005)(Brooks, Moriarty, & Welyczko, 2010) Retrieved from <https://simulatedtraining.wordpress.com/advantages-disadvantages-of-using-simulation-training/>

Assignment 2 - The Creative Project Method

After reading the content of this module, answer the questions related to the contents of self- learning on Creative Project Method and Simulation Method.

The questions on Creative Project Method:

1. Descrivere il concetto di metodo di progetto creativo
2. Completare l'affermazione: Il progetto inizia con...
3. Cosa si intende per insegnamento centrato sullo studente?
4. Quali sono le fasi del progetto creativo?
5. Quale delle seguenti affermazioni è corretta?

In Creative Project Method you probably:

- non si vedranno insegnanti che fanno lezione
- non si vedranno quiz a scelta multipla.
- non si vedranno compiti a casa
- si potrebbe vedere una qualsiasi di queste cose

1. Quali sono i fattori di successo del metodo del progetto creativo?
2. Quali sono le fasi del Metodo del Progetto Creativo?
3. Cosa si intende per valutazione del progetto?
4. Scrivete almeno tre caratteristiche di un progetto creativo?

Le domande sul metodo di simulazione:

1. Descrivere il concetto di metodo di simulazione
2. Completate l'affermazione: La simulazione inizia con...
3. Quali sono le fasi della simulazione?
4. Quali sono i fattori di successo del metodo di simulazione?

Presentazione

- Utilizzate il modello Word allegato (rispondete alle domande). Dimensioni: 1-2 pagine A4
- Nominare il file (YourName_Module_2) e caricarlo.

Valutazione

- Metodo del progetto creativo **6 punti**
- Metodo della simulazione **4 punti**
- Punti massimi ottenibili: **10 punti**

Allegati

1) Modello di progetto creativo per gli studenti (esempio)

Anno di Corso	Tipo di studi:	Semestere:	Gruppo:
Facoltà			
Corso			
Insegnante			
Titolo del progetto			
Scopo del progetto			
Obiettivi:	<ul style="list-style-type: none"> ● knowledge ● skills ● personal and social competencies 		
Risultato del progetto	<ul style="list-style-type: none"> ● material ● subjective / personal gain 		
Perché il progetto è stato realizzato in un modo specifico: spiegate la vostra scelta.			
Aspetto innovativo del progetto			
Descrizione del contenuto del progetto			

Gruppo progetto	di		Nome e cognome	Numero d'indice	Il ruolo nel progetto
	1.				
	2.				
	3.				
	4.				
	5.				
	6.				
Compiti scadenze	e	Compiti	Scadenza	Costi	Persona responsabile
	1.				
	2.				
	3.				
	4				
	n				
Presentazione del risultato finale-prodotto	<ul style="list-style-type: none"> ● Metodo di presentazione ● Durata ● Luogo 				

Valutazione del progetto		
Documentazione e del progetto		Metodo di documentazione
		Persona responsabile
	1.	
	n	
Risorse		

Programma di esempio

<i>Calendario (concordato con il gruppo di progetto durante il primo incontro)</i>		
Data		Attività
	I - le riunioni - riunione organizzativa Descrizione generale del progetto, assegnazione dei compiti	Consulenza via e-mail, f2f, telefono
	II - l'incontro - presentazione del progetto, analisi SWOT	Consulenza via e-mail, f2f, telefono
	Migliorare il progetto, realizzare il progetto	
	Implementazione del progetto	
	III - incontro - difesa e valutazione del progetto con il gruppo e l'insegnante (10 min) - il progetto deve essere presentato nel modo più interessante possibile.	
	IV incontro – difesa e valutazione del progetto con gli altri gruppi (15 minuti ciascuno, il progetto deve essere presentato nel modo più interessante) Voto finale	
Criteri di valutazione		

1) Evaluation and assessment of the project

Nome e cognome:

Parte I: Autovalutazione

Compiti che ho portato a termine in modo indipendente:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Il valore percentuale del mio contributo ai progetti:

Cosa ho imparato durante il progetto:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Il mio punteggio finale è... (1 - 6) perché:

.....
.....
.....

Parte II. Valutazione del lavoro in un gruppo di progetto

Chi fa parte del gruppo di progetto:

Nome-cognome	Compiti completati	Percentuale del contributo al progetto	Punteggio (1-6)

1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

Autovalutazione (1 -6)

in base a:

- a) importanza dell'argomento
- b) preparazione dello scenario
- c) sviluppo della ricerca
- d) formulazione delle conclusioni
- e) punteggio generale:

Il punteggio per la partecipazione al progetto: cooperazione, comunicazione, aiuto reciproco (1 - 6):

Parte III. Valutazione di altri progetti:

Progetto I

Titolo:

Presentazione (attraente, leggibilità, accuratezza)

Valore del progetto (1-6):

Preparazione del progetto (1-6):

Aggiungere osservazioni:

2) Valutazione e punteggio del progetto - valutazione formativa e sommativa

Valutazione e punteggio del progetto

Durante lo svolgimento del progetto, si consiglia di utilizzare due tipi di valutazione: formativa e sommativa.

La valutazione formativa viene utilizzata durante lo svolgimento del progetto. Viene utilizzata come strumento per sostenere l'impegno dello studente, consentendogli di esprimere le proprie esigenze nell'ambito del curriculum, ma anche dei metodi e degli strumenti utilizzati. Questo tipo di valutazione dovrebbe aiutare sia l'insegnante che lo studente a definire i punteggi delle componenti dello studente e a identificare le aree di conoscenza e abilità che potrebbero essere carenti per lo studente. Un insegnante che utilizza efficacemente il punteggio di questa valutazione dovrebbe adattare gli strumenti didattici alle esigenze e alle aspettative del gruppo con cui sta lavorando. Non è necessario che questa valutazione abbia un effetto sul punteggio finale dello studente. A seconda dell'orario e della complessità del progetto, la valutazione formativa può essere utilizzata più di una volta, e può essere utilizzata dopo la durata di un terzo e due terzi del tempo previsto per il progetto.

Uso della valutazione formativa nella formazione universitaria.

La valutazione può essere condotta sotto forma di intervista o di questionario che lo studente deve compilare e poi discutere con il docente. Nel caso di un gruppo, si raccomanda di fare una discussione di gruppo con il docente. La valutazione formativa può includere

1. Ci sono state difficoltà nella preparazione del progetto?
2. Come gestisce uno studente la ricerca e l'utilizzo delle fonti di informazione?
3. Lo studente partecipa a tutti gli argomenti del modulo e riesce a combinare conoscenze provenienti da aree diverse (argomenti, classi, materie diverse)?
4. Lo studente possiede la capacità di dedurre e formulare conclusioni?
5. Lo studente è in grado di utilizzare le proprie conoscenze nel mondo reale?
6. Lo studente possiede le capacità di comunicazione e di lavoro di gruppo?
7. Lo studente sa dove è diretto (obiettivi definiti, effetti)?
8. Lo studente sa cosa vuole imparare?
9. Qual è il livello di motivazione e di impegno dello studente nel progetto?
10. Gli studenti hanno bisogno di aiuto per la realizzazione del progetto? Di quale aiuto si tratta?

Gli studenti devono preparare un piano dettagliato per il progetto e il suo calendario. Il piano deve essere utilizzato come base per la valutazione formativa.

La valutazione sommativa viene effettuata alla fine del progetto e deve essere utilizzata per verificare quali risultati di apprendimento sono stati raggiunti e in che misura. La valutazione sommativa non deve verificare tutti i risultati definiti, ma solo i loro rappresentanti.

Un esempio di valutazione sommativa nella formazione universitaria.

La valutazione dovrebbe avere una parte scritta e una orale (modulo di iscrizione + discussione con la partecipazione dell'intero gruppo). Dovrebbe includere la valutazione dello studente, del gruppo e dell'insegnante. Nel caso di un progetto di gruppo, è meglio proporre una valutazione interna al gruppo.

La valutazione sommativa può comprendere:

I. Conoscenza e comprensione

1. Quali fonti ha utilizzato lo studente? (quantità, qualità, completezza)
2. Come lo studente ha utilizzato le conoscenze? (valutazione della qualità)
3. Lo studente ha scelto la teoria in modo indipendente dal pool di risorse disponibili che descrivevano il compito?
4. In che misura lo studente ha mostrato la capacità di dedurre e formulare conclusioni?