



Introduzione al corso

Il corso si propone di fornire un apprendimento pratico e le risorse per:

- Supportare l'uso dell'approccio Flipped Classroom.
- Integrare con l'insegnamento le tecnologie digitali e le competenze creative.
- Rinnovare gli approcci didattici degli insegnanti e le metodologie di insegnamento attivo (PBL, Coop. Learn, ecc.).
- Promuovere l'acquisizione di "competenze del XXI secolo" come il sense-making, l'intelligenza sociale, il pensiero innovativo e adattivo, le competenze interculturali, la transdisciplinarietà e la collaborazione virtuale, che oggi i datori di lavoro e le organizzazioni cercano.

Gli insegnanti svilupperanno

- competenze nell'applicazione di metodi pedagogici attivi allineati con la Flipped Classroom, che implicano l'uso di abilità complementari di creatività e problem solving,
- la capacità di insegnare utilizzando le tecnologie digitali per la fase di "acquisizione delle conoscenze" a casa,
- la capacità di utilizzare le tecnologie digitali assistive per la fase d'aula utile alla personalizzazione degli studenti.

Il corso inizia con una parte di autoapprendimento su questa piattaforma, in cui gli insegnanti familiarizzeranno con 3 argomenti teorici, ovvero:

- il metodo Flipped Classroom;
- il Metodo del Progetto Creativo e il Metodo della Simulazione;
- il concetto di creatività.

Di seguito troverete una panoramica degli argomenti trattati nell'intero corso misto; gli argomenti della parte di autoapprendimento sono evidenziati con uno sfondo grigio.

1. CLASSE CAPOVOLTA

Il corso vi introdurrà nel background pedagogico della metodologia della flipped classroom, dalla progettazione delle lezioni, alla ricerca, raccolta, creazione e condivisione di contenuti digitali, fino alla valutazione delle prestazioni degli studenti. Le conoscenze, le abilità e le competenze teoriche e pratiche da acquisire rientrano in 3 aree chiave:

PIANIFICAZIONE PEDAGOGICA BASATA SUL MODELLO FC - autoapprendimento su questa piattaforma

1. Introduzione - come tutto è iniziato...
2. Un po' di storia "ufficiale"...
3. La classe capovolta - caratteristiche principali
4. Background teorico, altri metodi applicabili alla FC
5. Vantaggi della flipped classroom
6. Sfide di cui bisogna essere consapevoli...
7. Perché la FC è particolarmente importante per l'IFP nell'UE?
8. Esistono prove di efficacia? - Studi di caso

COSTRUIRE O SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI PER LE LEZIONI - faccia a faccia (previsto per novembre 2020)

1. Risorse educative aperte
2. Creazione di contenuti digitali (incluse esercitazioni sugli strumenti TIC e raccomandazioni pedagogiche).
3. Condivisione e pubblicazione di contenuti digitali

OPERATIVITÀ, Ovvero condurre la lezione, analizzarne e valutarne i risultati - faccia a faccia (previsto per dicembre 2020)

1. Pianificazione della lezione
2. Valutazione

2. METODI DI INSEGNAMENTO ATTIVI

EDUCAZIONE BASATA SULLA CREATIVITÀ - autoapprendimento su questa piattaforma

1. Introduzione - Tecnologia della creatività
2. Il metodo del progetto creativo
3. Introduzione al metodo della simulazione

METODO DELLA CREATIVITÀ A SCUOLA - faccia a faccia (previsto per novembre 2020)

ATTUAZIONE DEL METODO DEL PROGETTO CREATIVO - faccia a faccia (previsto per novembre 2020)

Nella fase di apprendimento F2F, gli educatori saranno chiamati a creare e condividere un progetto innovativo o uno scenario di corso basato sulla simulazione che possa essere replicato da altri educatori.

Durante la sessione di formazione, il formatore e gli educatori rivedranno gli scenari/curriculum sviluppati individualmente.

3. CREATIVITÀ

CONCETTO DI CREATIVITÀ - autoapprendimento su questa piattaforma

1. Una chiara conoscenza del concetto di creatività, del suo ruolo rispetto agli stili cognitivi e didattici;
2. Consapevolezza dell'importanza di coltivare uno spirito creativo e del perché;
3. Essere consapevoli di quali sono i freni e i blocchi della creatività.
4. Comprendere la mentalità (cornice) del pensiero divergente o laterale.
5. Analizzare gli elementi che caratterizzano la creatività (attivazione, metodo ed energia) nel processo di insegnamento;

METODO DI CREATIVITÀ A SCUOLA - faccia a faccia (previsto per novembre 2020)

1. Metodo della creatività (introduzione)
2. La fase della percezione (tecniche, esercizi e casi di studio).
3. La fase di analisi (tecniche ed esercizi e casi di studio)
4. La fase di produzione delle idee (tecniche ed esercizi e casi di studio).
5. La fase di selezione (tecniche ed esercizi e casi di studio).
6. La fase di implementazione (tecniche, esercizi e casi di studio).

ATTUAZIONE DEL METODO DELLA CREATIVITÀ - faccia a faccia (prevista per dicembre 2020)

1. Progetto pilota su alcune classi - Pre-test sul metodo
2. Analisi dei risultati del pre-test sul metodo

Questionario di valutazione del corso

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

1

Si prega di valutare il corso online nel suo complesso su una scala da 1 a 5:

Valutazione del lavoro professionale

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

2

Gli obiettivi del corso sono stati raggiunti, il corso ha soddisfatto le aspettative?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

3

In che misura le informazioni fornite nel corso sono state nuove?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

4

Il corso è stato utile dal punto di vista pratico?

Metodi di insegnamento

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

5

Come valuterebbe i metodi di insegnamento applicati?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

6

Nel caso dei corsi online è importante che i partecipanti imparino non solo dai contenuti e dal tutor, ma anche tra di loro. Come ha funzionato in questo corso?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7

È stato possibile soddisfare i requisiti del corso?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8

Valutare i metodi di valutazione. I compiti erano adeguati per valutare se il contenuto dell'apprendimento era stato acquisito?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

9

Come giudica il lavoro e la preparazione dei tutor?

Condizioni, attrezzature tecniche

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

10

Come valuta le condizioni tecniche (accesso, velocità)?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

11

Valuta l'organizzazione del corso.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

12

Valutare le attività di servizio al cliente dell'ente di formazione

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

13

Altri commenti, suggerimenti: ...

- Integrazione con l'insegnamento delle tecnologie digitali e delle competenze creative.
- Rinnovare gli approcci didattici degli insegnanti e le metodologie di insegnamento attivo (PBL, Coop. Learn, ecc.).

1. *Conoscenza del concetto di creatività.*
2. *Consapevolezza dell'importanza di coltivare uno spirito creativo e del perché.*
3. *Essere consapevoli di quali sono i freni e i blocchi della creatività.*
4. *Comprendere la mentalità (cornice) del pensiero divergente o laterale.*

