

Multiplier event online

14|09|2021 ore 17.00



visit our website
fcl.eun.org/edu-regio



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

TRENTINO



Co-funded by the
Erasmus+ programme
of the European Union



Co-funded by the
Erasmus+ programme
of the European Union

Agenda

1. Il progetto: contesto, obiettivi, metodologia, partnership, timeline
2. Co-creation lab
3. Intellectual outputs realizzati
4. Come organizzare un EDUhackathon

Obiettivi del progetto

1. Sostenere le scuole, gli studenti e gli insegnanti nell'uso delle tecnologie digitali, incoraggiandoli ad essere proattivi e innovativi.
2. Attuare lo sviluppo delle principali priorità della Commissione europea relative alla *cittadinanza digitale e allo sviluppo delle competenze*.
3. Realizzare azioni rivolte all'educazione scolastica secondo il Digital Education Action Plan (DEAP) a livello regionale.
4. Valore aggiunto europeo: aiutare a risolvere problemi comuni, facilitare la condivisione di idee e risorse e incoraggiare il lavoro strategico verso obiettivi comuni.



Come ?

- realizzando un network transnazionale di scambio pedagogico con un approccio dal basso verso l'alto
- promuovendo metodi innovativi nell'educazione, nelle competenze digitali, nell'inclusione e nell'equità (Digi Comp);
- creando i “learning scenario” e scambiando buone pratiche tra i partecipanti
- partendo dai risultati del precedente progetto Future Classroom Lab Regio



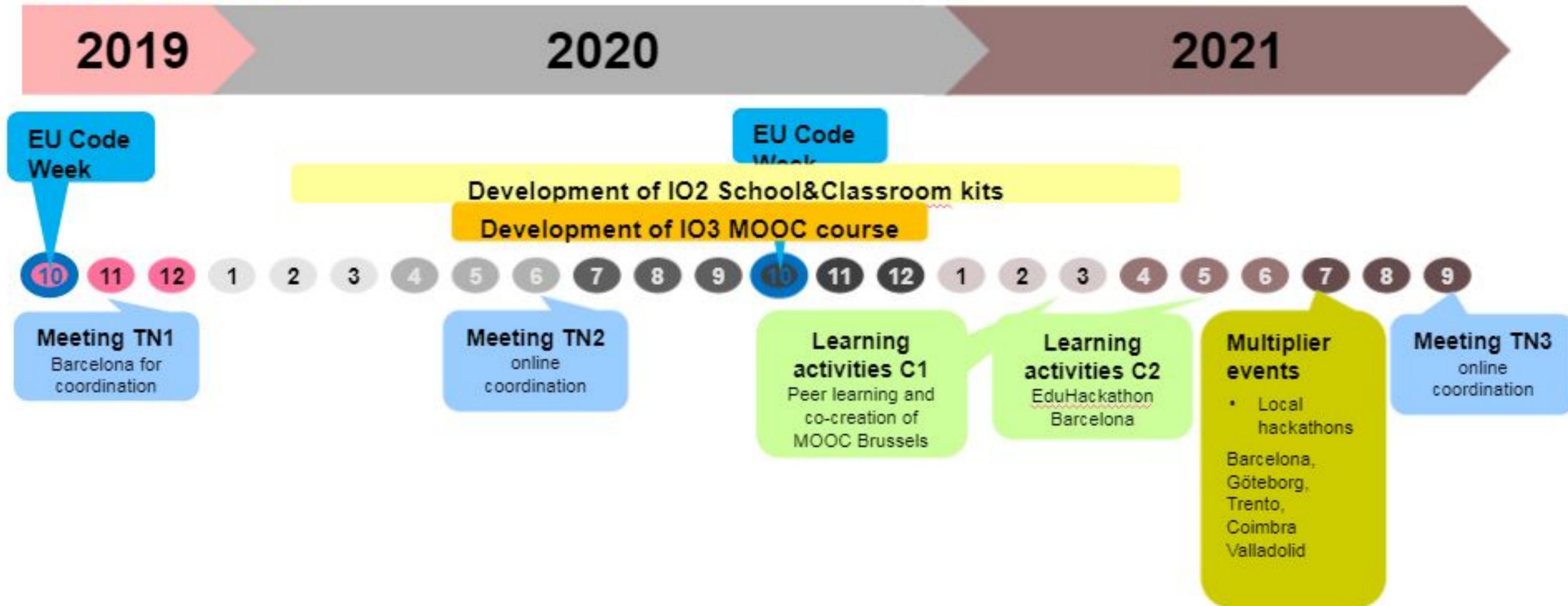
Co-funded by the
Erasmus+ programme
of the European Union

Partner

- Generalitat de Catalunya, Departament d'Educació (Spagna)
- European Schoolnet (Belgio)
- Regione Göteborg, Kommunalsverbund (Svezia)
- CIM Cosejería de Coimbra (Portogallo)
- Provincia Autonoma di Trento, Dipartimento Istruzione (Italia)
- Castilla y León, (Spagna), Consejería de Educación (Spagna)



TIMELINE





learning activities 1-2

Digital co-creation Lab

Day 1	Day 2	Day 3	Day 4	
INTRODUCTION 	PEER-LEARNING 	INDIVIDUAL WORK 	IDEATION 	CO-CREATION 

_Gamification e apprendimento basato sul gioco
_Sicurezza online

Day 1	Day 2	Day 3	
PEER-LEARNING 	INDIVIDUAL WORK 	IDEATION 	CO-CREATION 

_EDUHackhathon
_Limite temporale + lavoro di gruppo
_Sfide (es: come promuovere le STEM tra le ragazze più giovani)



Intellectual outputs

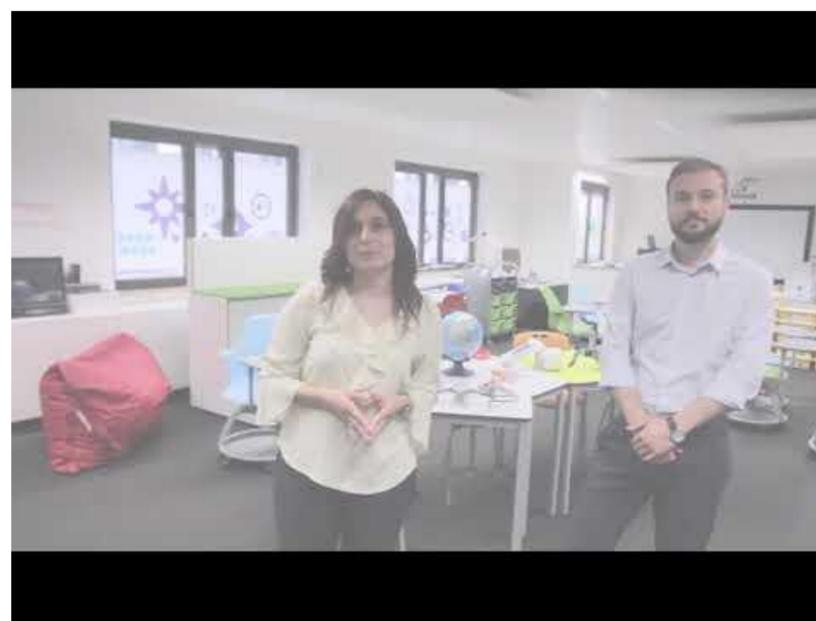


Co-funded by the Erasmus+ programme of the European Union

School and Classroom kits 3.0



MOOC_Digitally competent teachers for creative classroom



Visit our website fcl.eun.org/edu-regio



Co-funded by the
Erasmus+ programme
of the European Union

0_Policy brief recommendations

Brevi raccomandazioni su come integrare le tecnologie didattiche a livello di politiche regionali.

_Le regioni nel contesto europeo

Misure di contrasto al cyberbullismo presentazioni pubbliche nella Jornada Mòbils.Edu

_Lezioni apprese dalla chiusura delle scuole a causa della pandemia Covid-19

_Il caso svedese



0_Policy brief recommendations

_Lezioni apprese dalla chiusura delle scuole a causa della pandemia Covid-19

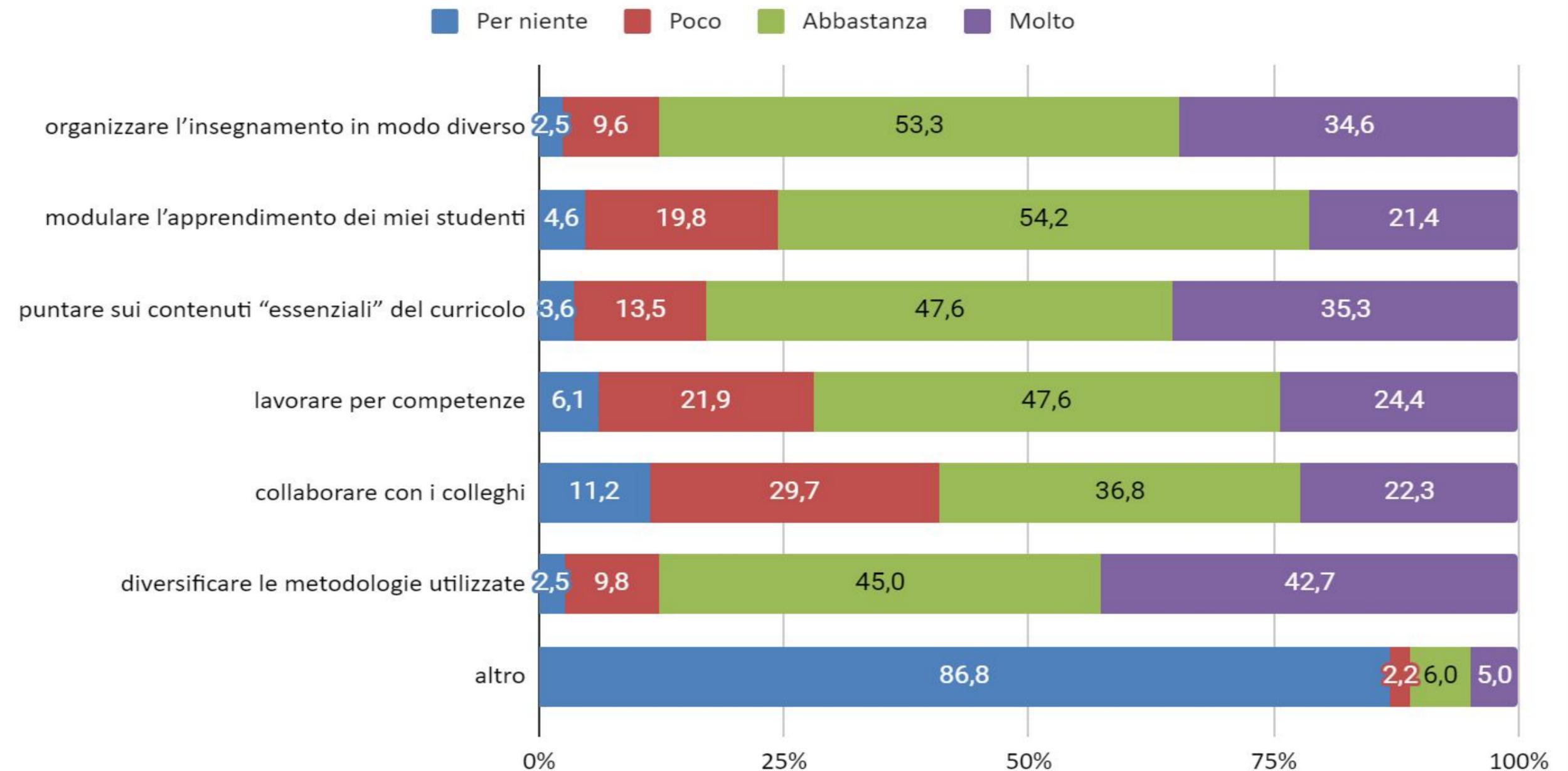
1. Digitale non è più un'opzione, ma una condizione sine qua non per tutti >**superare il digital divide**
2. Funzioni **animatore digitale** e reti di scuole >per innovare la scuola
3. DAD cambia tempi e modalità>**nuovo setting didattico**
>contenuti essenziali delle discipline, snodi interdisciplinari, gruppi collaborativi e valutazione qualitativa.
4. DDI rendere complementare online e presenza> ambiente di apprendimento digitalmente esteso.
5. **Flessibilità** > di considerare quello che funziona meglio >requisito per affrontare problemi società complessa e interconnessa

Dati in % su circa 3000
docenti scuola trentina
(rif. as 2020/21)

**A cura dell'Ufficio per la
Valutazione delle
Politiche Scolastiche**
Per conto del Comitato
Provinciale di Valutazione
Dipartimento Istruzione e
Cultura

Provincia Autonoma di Trento

Cosa ha imparato fino ad oggi da questa esperienza di Didattica Digitale Integrata?



1_Classroom kits



Manuale: uso pedagogico delle tecnologie digitali nelle scuole

- _ Come coniugare il contenuto educativo alle strategie e alle tecnologie digitali*
- _ Tecnologie digitali e metodologie incentrate sullo studente*
- _ Risorse educative digitali nell'inquiry-based/exploratory learning*

Linee guida

- _ Pianificare un'unità di apprendimento*
- _ 21CS e l'educazione supportata dalle ICT*
- _ Mercato libero delle risorse educative*
- _ Risorse per l'educazione speciale/inclusiva*
- _ Gestione della classe*
- _ Didattica a distanza nelle scuole*
- _ Valutazione*

Learnig scenarios

Cos'è un learning scenario?

- *Descrizione a priori di una situazione di apprendimento, a prescindere dall'approccio pedagogico sottostante*
- *Descrive la sua organizzazione con l'obiettivo di assicurare l'appropriazione di un insieme preciso di conoscenze, competenze o abilità attraverso contesti interattivi e motivanti*
- *Approccio centrato sullo studente, docente facilitatore*
- *Contiene ciò che è necessario per replicare un'esperienza*
- *Cassetta per gli attrezzi per AD e docenti*

Un esempio di learning scenario

Forza e pressione

Stimolo: “la nonna di Jaggu fatica a spingere il carrello della spesa quando è pieno”

→ Creare empatia, dare valore alla soluzione.

Compito: trovare un’alternativa alla spinta manuale, costruire un prototipo funzionante

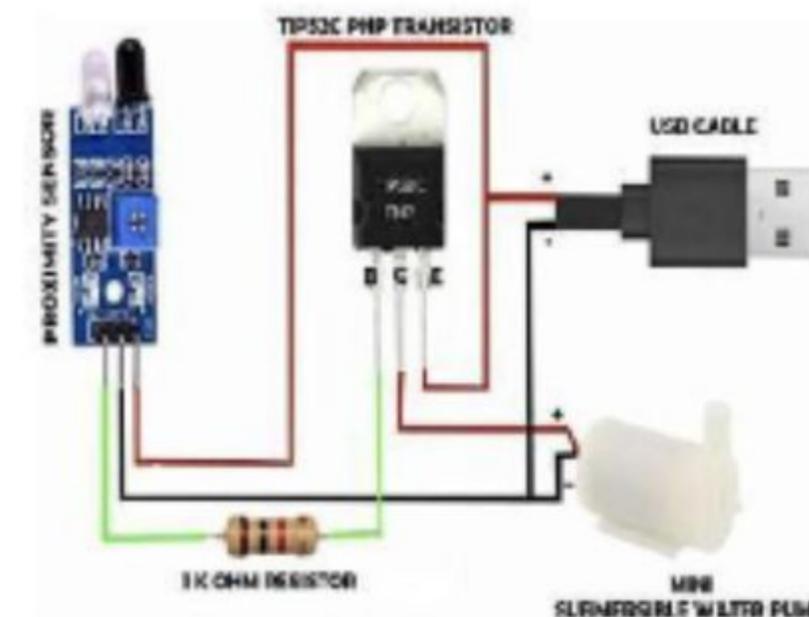
Il lavoro è scandito da sotto-obiettivi con ricompensa.



Un esempio di learning scenario

Pressione dei liquidi

Stimolo: “il nonno di Jaggu gestisce un vecchio negozio. Con l’avvento del Covid-19 ha dovuto adeguarsi alle norme igieniche. Jaggu ha notato che il distributore del sanificatore deve essere azionato con le mani da tutti i clienti e teme che questo possa causare una trasmissione del virus. Si impegna a fondo per trovare una soluzione valida al problema da portare al nonno. Riesci ad aiutarlo?”



2_Actions for schools



Azioni da intraprendere per integrare le tecnologie didattiche nelle scuole

Concetti trasversali

- _ Infrastrutture ICT*
- _ Competenze degli insegnanti*
- _ Quando implementare le tecnologie digitali*

Linee guida

- _ Integrare il coding nei curricoli*
- _ La robotica nell'educazione primaria*
- _ Computational thinking*
- _ Partecipare alla Code week europea*

Learnig scenarios

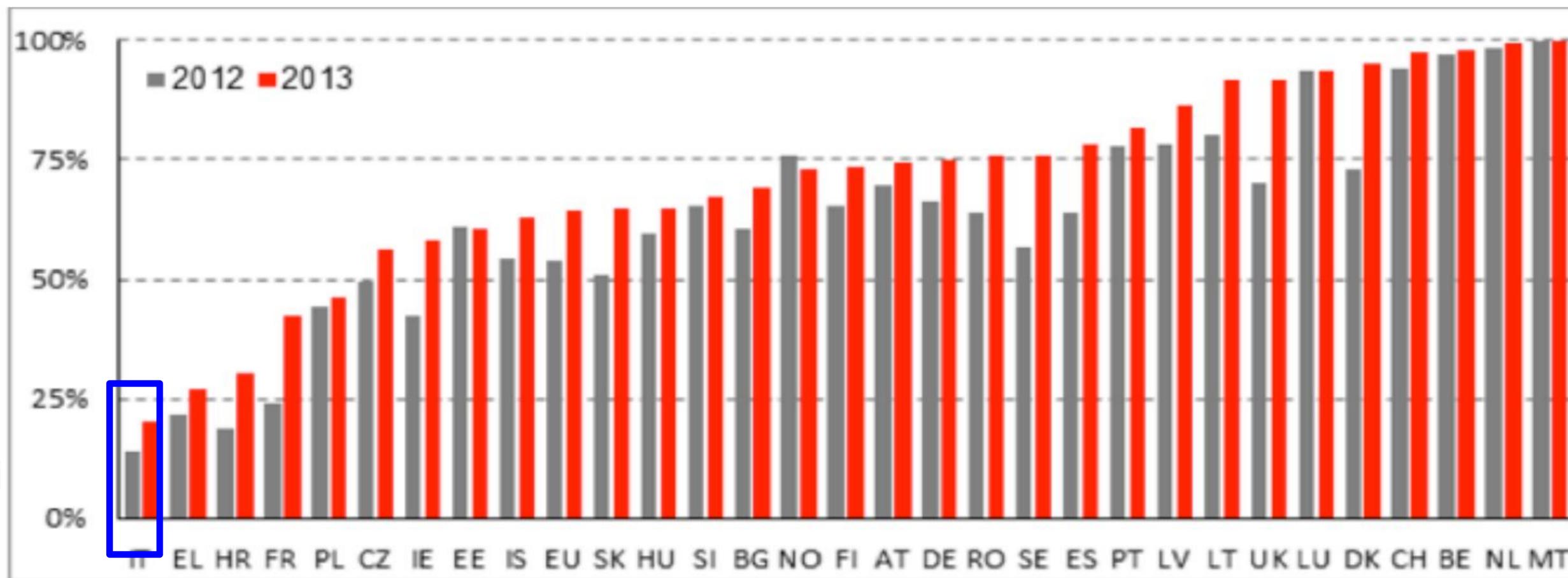
2_Actions for schools_



Co-funded by the
Erasmus+ programme
of the European Union

Infrastrutture ICT _ Connettività_ Banda ultralarga in Italia 2012-2013

Figura 1.1: Copertura NGA nei paesi UE



Fonte: Strategia italiana per la banda ultralarga Presidenza del Consiglio dei Ministri
Roma 3 marzo 2015/Commissione UE, 2013

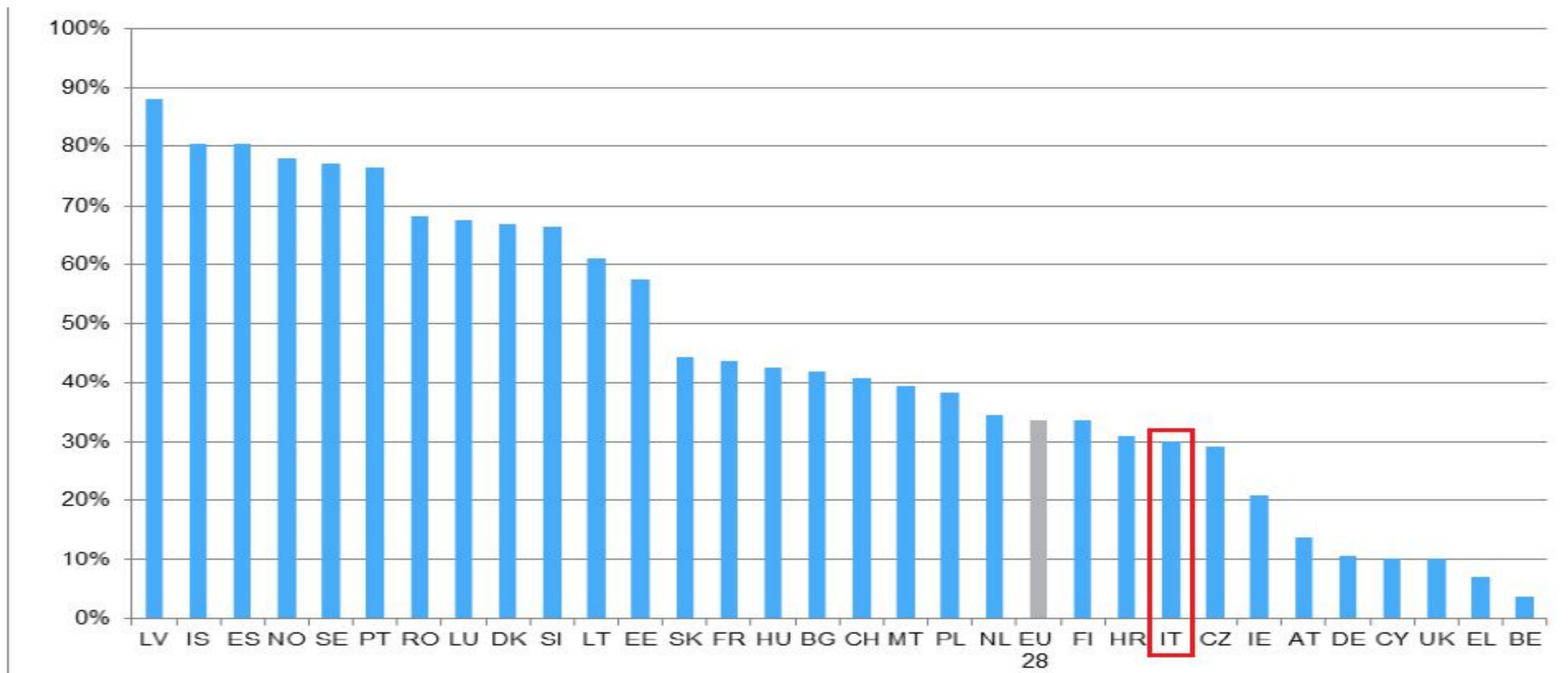
- fattore chiave per lo sviluppo della Società dell'Informazione
- condizione indispensabile per la crescita economica e sociale.
- dal 2012 strategia italiana > interventi avviati in tutta Italia



Co-funded by the
Erasmus+ programme
of the European Union

2_Actions for schools_

Connettività _ Copertura FTTN 2019 Europa

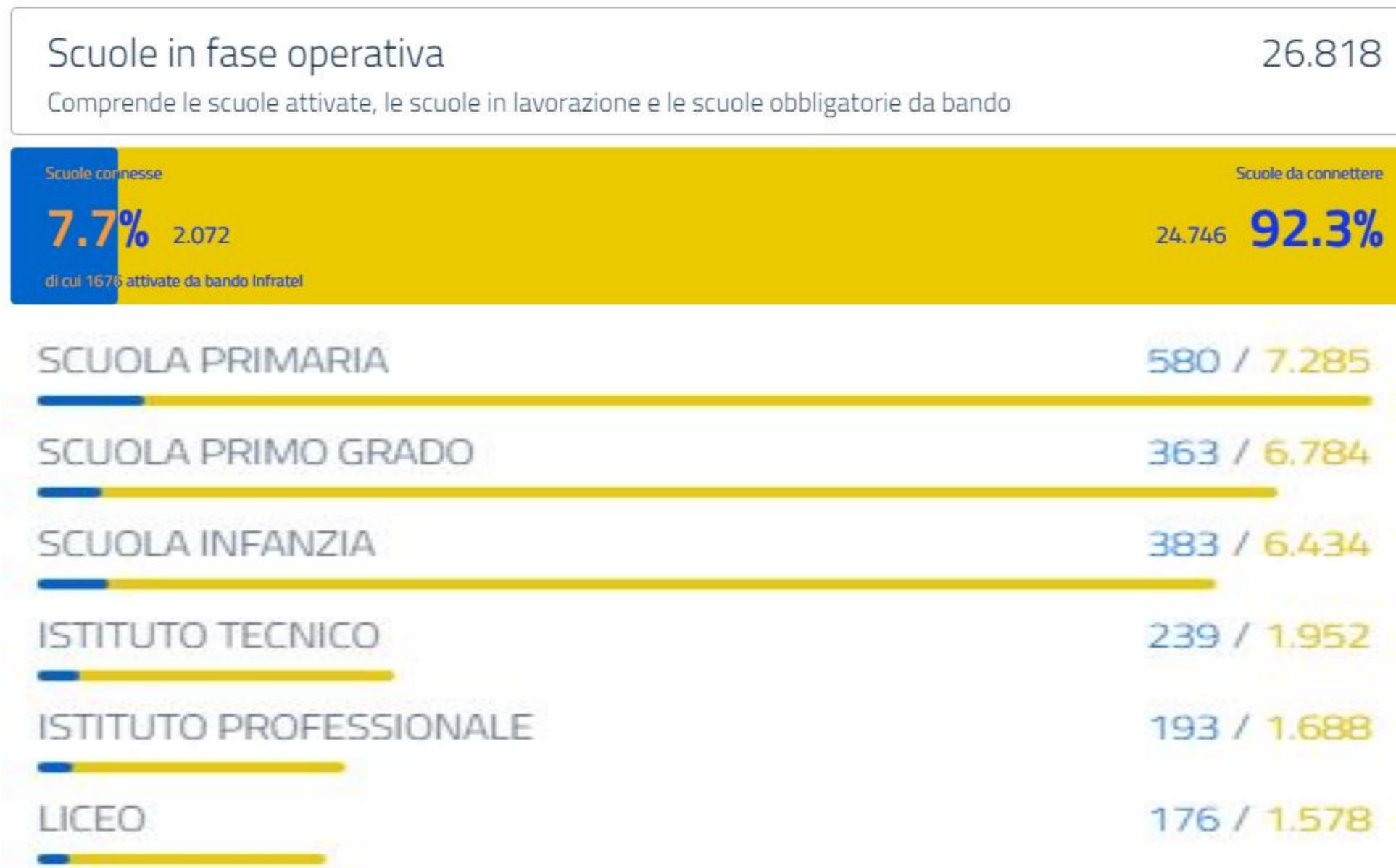


Fonte: Broadband Coverage in Europe 2019, a study by IHS Markit, Omdia and Point Topic for the European Commission ©
2020 IHS Markit, Omdia



Connettività_ Italia, piano scuole connesse

35mila scuole da connettere entro il 2023

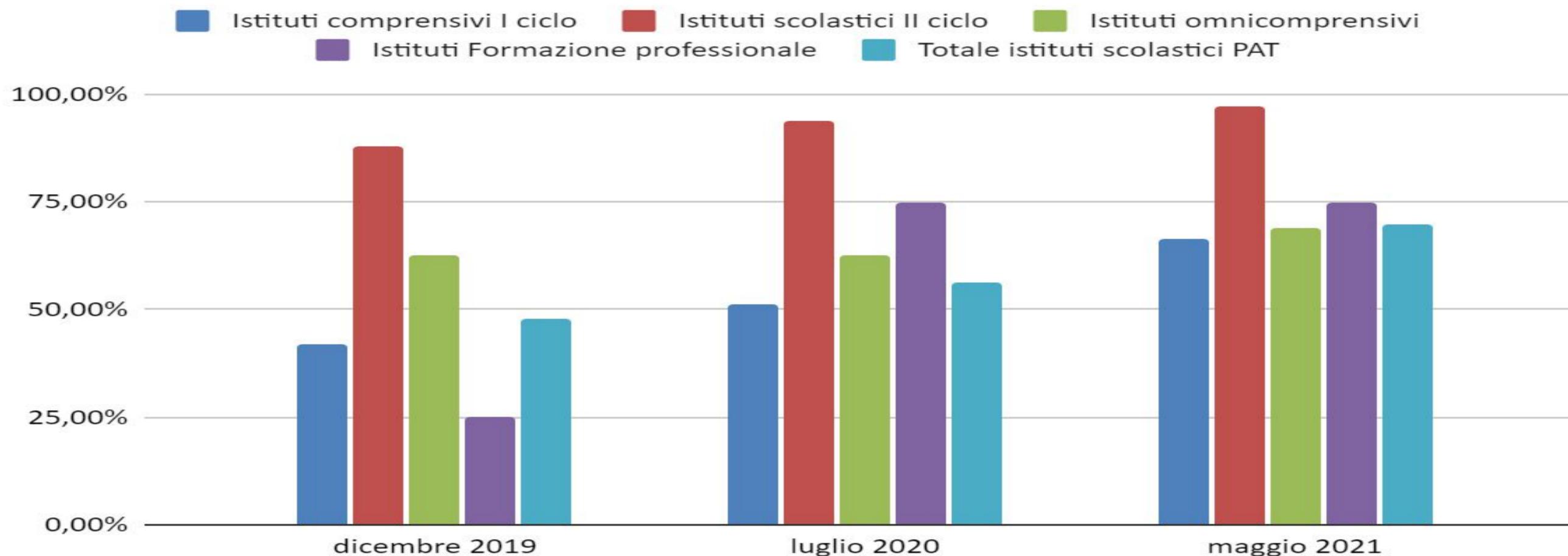




Connettività_La situazione delle scuole in Trentino

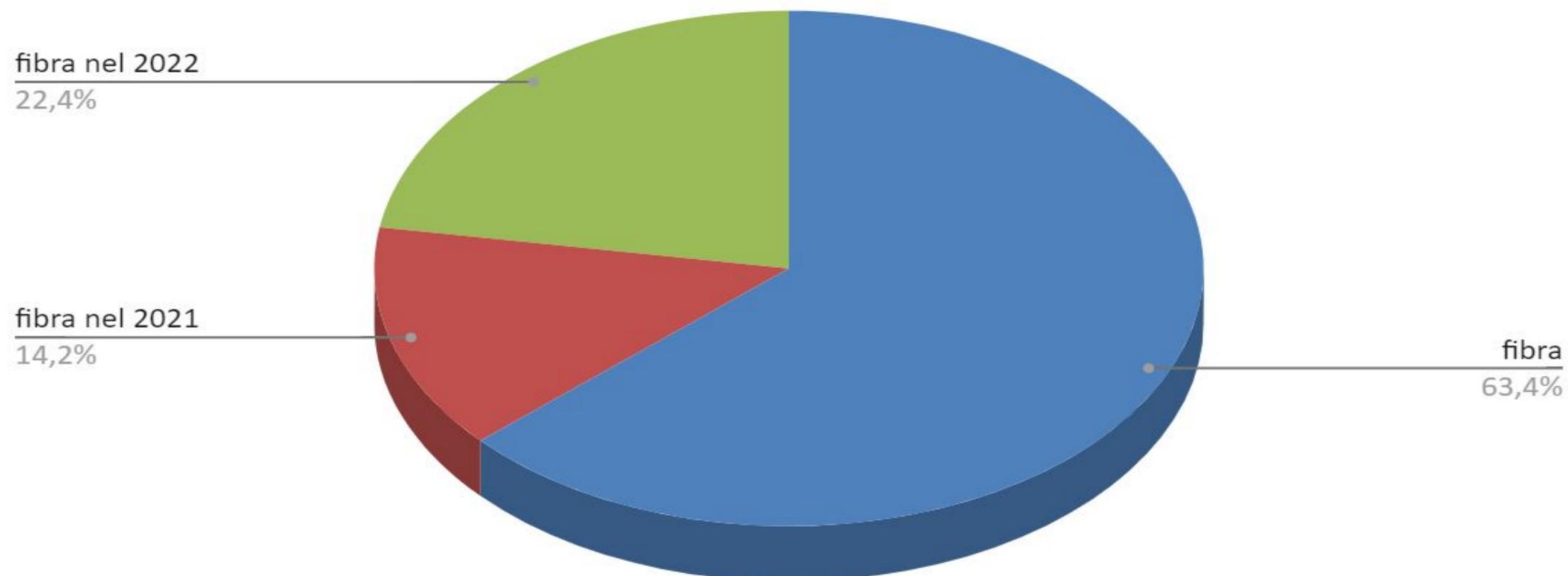
2019-2020-2021

Connettività in banda ultra larga istituti scolastici PAT - 2019-2021





Connettività_La situazione delle scuole in Trentino_Il completamento del progetto





3_Hackathon for schools

Concetti trasversali

*Come organizzare eventi a scuola: un Hackathon
una Coding Jam*

Linee guida

- _ *Definire una challenge*
- _ *Definire le strategie di gruppo*
- _ *Strumenti e risorse*
- _ *Realizzare un Hackathon/Coding jam online*
- _ *Da locale a internazionale*

Learning scenarios



4_Code Jam



Cos'è?

competizione di coding a gruppi che affrontano delle challenge

Metodologia

Lavoro in team a sfide

Obiettivi

- _ Sviluppo di competenze di lavoro in gruppo*
- _ Acquisire strategie per la soluzione di problemi*
- _ Acquisire competenze digitali di "alto livello" nell'uso degli strumenti digitali → **da fruitore di contenuti e dispositivi a creatore e "utente" esperto***

code jam

`printf("hello, world!\n");`



Esempi

- [Python Discord](#)
 - Code Jam 7: Early Internet
 - Code Jam 6: Ancient Technology
 - Code Jam 5: Climate Change
 - Code Jam 4: This App Hates You
 - Code Jam 3: Games!
 - Code Jam 2: Mythology API
 - Code Jam 1: Snake Bot
- [Google Code Jam](#)





Co-funded by the
Erasmus+ programme
of the European Union

Un esempio Italiano: Game@School

La più importante competizione nazionale dedicata al videogioco
nella didattica:
<https://videogioco.imparadigitale.it/>

LA PIÙ IMPORTANTE COMPETIZIONE NAZIONALE DEDICATA AL VIDEOGIOCO NELLA DIDATTICA

GAME@SCHOOL
OLIMPIADI NAZIONALI DEL VIDEOGIOCO NELLA DIDATTICA

15 FEBBRAIO 2020

ORGANIZZATORI: **INDIRE** ISTITUTO NAZIONALE DI RICERCA DIDATTICA

PARTNER: **EPSON** EXCEED YOUR VISION

SPONSOR TECNICI: **G2 GROUP**

<https://videogioco.imparadigitale.it>

*Una squadra del Guetti
nel 2018 è arrivata al 2°
posto... di sole ragazze!!!*





MOOC_Digitally competent teachers for creative classroom



L'obiettivo generale del corso è far sì che gli insegnanti imparino come integrare efficacemente la tecnologia in classe e, riescano a raggiungere gli studenti per renderli capaci di essere **creatori di tecnologia, anziché solo consumatori.**



Chi, come e quando...?

Il kit di strumenti e il MOOC

ottobre 2019- settembre 2021

<https://fcl.eun.org/edu-regio>

Insegnanti esperti di ogni regione partner hanno collaborato alla realizzazione di contenuti e alla revisione di materiale prodotto da altri.

Hanno contribuito ad alimentare il set dei learning scenario anche i partecipanti al MOOC e alla EDUHackathon.

Un grazie particolare agli insegnanti PAT del progetto:
Alessandra Menapace, Massimo Bosetti e Sonia Sartori.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Multiplier event online

**Come organizzare un
EDUHackathon a scuola**
Elisabetta Nanni

14|09|2021