

Progetto KA1

“NETWORK VIRTUOSO PER  
L'INCLUSIONE E PER LA  
CITTADINANZA”

**PRAGA**  
**27 SETTEMBRE-**  
**01 OTTOBRE**  
**2021**



#### Partecipanti

- ✓ Paolo Duminuco, CPIA-Pavia
- ✓ Rosamaria Guida, IPSSEC “Olivetti” Monza
- ✓ Noemi Turri, CPIA 2 Varese “Tullio de Mauro”



## REPORT

Le lezioni sono state tenute in un'aula del CVUT (Czech Technical University Campus) della città di Praga e sono iniziate lunedì mattina 27 settembre 2021.



La classe era composta da 14 docenti-partecipanti provenienti dai seguenti paesi: Bulgaria, Grecia, Lituania, Slovacchia, Spagna e Italia.



Le scuole di appartenenza erano di diverso ordine: dalla primaria (Lituania e Grecia) alle scuole secondarie di secondo grado (Bulgaria, Spagna, Slovacchia e Italia), all'istruzione degli adulti (Italia).

Siamo stati accolti piacevolmente dal provider Lukáš Vacek e dalla nostra docente SMRITI VASISTHA e da subito si è

instaurato un clima sereno.

Ad ogni partecipante è stato chiesto di presentarsi ed esprimere le proprie aspettative riguardo al corso che stava per incominciare.

Alcuni hanno presentato slide e video del paese di origine, altri hanno parlato del proprio istituto



1PARTENZA PER IL TOUR

scolastico. La maggior parte ha offerto prelibatezze del proprio paese, persino un liquore tipico della Lituania e il salame di Varzi. Insomma, un'atmosfera di condivisione e apertura.

Nel pomeriggio è stata organizzata una visita turistica del centro storico di Praga.

Si è poi passati ad una prima introduzione delle ICT in **Education** nell'ambito del **Blended learning**, cioè la pratica di combinare la didattica online con quella in presenza in modo sinergico allo scopo di offrire agli studenti una esperienza più accattivante e creativa.

La docente formatrice ci ha proposto un'estensione di Google:

## **INSERTLEARNING.COM.**

Il plug in si integra con Google Classroom, ma dà la possibilità di creare classi virtuali.

<https://insertlearning.com>

Questa estensione permette di rendere interattive pagine web da utilizzare come materiale di studio. È necessario effettuare il login e scaricare l'estensione.

Dopodiché si sceglie un contenuto online, un articolo, un video o altro.

Come posso renderlo interattivo?

Identifico un paragrafo dell'articolo che ho scelto, lo evidenzio e cliccando su + posso inserire un commento.



Ci sono diversi tipi di interattività che si possono aggiungere per vivacizzare il contenuto, renderlo più coinvolgente e aiutare gli studenti a ritenere info importanti.



- Si possono evidenziare parti importanti, date, parole, frasi essenziali.

- Si possono aggiungere Sticky notes (POST IT) per aggiungere indicazioni, compiti, aneddoti, un reminder o dei link.
- Se si clicca su punto interrogativo si possono inserire una serie di domande e anche assegnare punti alle domande.
- Si può inserire un Video
- Si possono aggiungere domande aperte, o a scelta multipla, vero/falso e infine aggiungere domande o argomenti di discussione.
- Cliccando sui tre puntini infine si hanno una serie di applicativi, che permettono di assegnare la lezione alla classe precedentemente inserita, copiare il link o altro.

## CANVA

Ci viene proposto l'uso di un software gratuito molto conosciuto.

Si tratta di CANVA <http://canva.com>

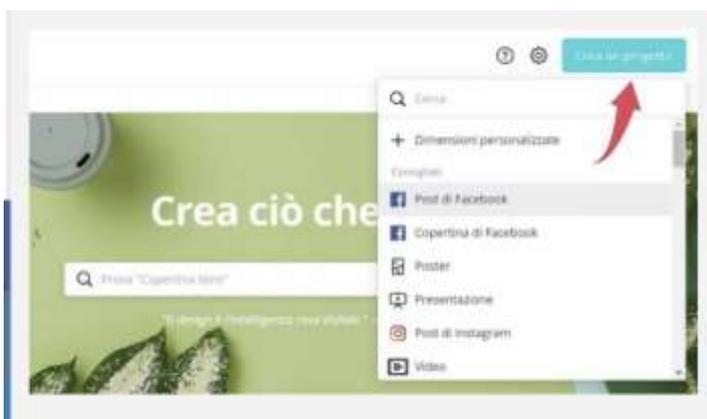
È un tool online di photo editing e progettazione grafica molto intuitivo anche grazie al formato *drag and drop*, che permette di creare e personalizzare grafiche di ogni tipo.

Di grande aiuto per coloro che non sono molto creativi, poiché propone una selezione di layout preformati e adattabili ai diversi livelli.

A ciò si aggiunge una vasta gamma di illustrazioni e foto per creare i propri lavori.

Per registrarsi si possono scegliere diverse opzioni: Google, Facebook o indirizzo email.

Dopo essersi loggati si sceglie il proprio progetto cliccando su: **CREA PROGETTO** e si possono impostare le dimensioni oppure semplicemente scegliere tra una selezione di formati già pronti



e iniziare a personalizzarli.

Si possono creare presentazioni, volantini, poster, biglietti da visita e tanto altro.

In ambito didattico ne è stata suggerita l'utilità soprattutto per la creazione di presentazioni o illustrazione di contenuti.

## CODE.ORG

Viene presentata dalla nostra formatrice prof.ssa SMRITI un programma "code with Anna and Elsa", che sviluppa i concetti della programmazione in modo semplice e intuitivo.

La logica della programmazione è in realtà molto "antica", regola infatti ogni sequenza delle varie attività che ognuno di noi svolge quotidianamente, dal lavarsi i denti a preparare una merenda.

Programmazione e Coding sono concetti che sono sempre più presenti nelle attività didattiche non solo in campo informatico ma anche collegati ad altre materie.

In estrema sintesi programmare vuole dire indicare la sequenza delle operazioni da svolgere per risolvere un problema matematico o una espressione, per sviluppare con linearità un concetto in italiano o tramite un'altra lingua.

La programmazione è fondamentale per poter impostare le operazioni che dovrà svolgere un computer e quindi per "dialogare" con il computer. La programmazione diventa molto importante anche nelle varie attività scolastiche e nelle attività quotidiane in quanto il mondo moderno è estremamente più complesso di quello di anni fa: lo sviluppo, il progresso, l'aumento della complessità in ogni campo richiede un "pensiero computazionale" un approccio logico in grado di rendere efficace e produttivo il nostro agire.

Questa esigenza è fondamentale nell'ambito dell'apprendimento in quanto mette in gioco ognuno di noi e permette di sviluppare abilità che spesso la scuola non valuta né riconosce.



La cosa che abbiamo apprezzato maggiormente è la semplicità dell'approccio al programma: un "entry level" accessibile, accattivante e con una grafica moderna collegata ad un film di grande successo.

In estrema sintesi il programma prevede che una bambina "Frozen" percorra correttamente un percorso "virtuale" sul ghiaccio grazie ai comandi correttamente inseriti.

La semplicità conquista immediatamente, poi si scopre che il percorso è complesso e articolato. Questo aspetto è particolarmente utile e interessante perché offre la possibilità di confrontarsi con processi via via più complicati mettendo alla prova le capacità e le competenze di ogni alunno.

La professoressa ci ha guidati con pazienza e professionalità alla conquista del "Certificate" che si ottiene dopo aver affrontato e risolto i vari problemi proposti da programma.

Allego il link ad un video tutorial che si trova su YouTube: <https://youtu.be/5ScQYt450dQ>

Ovviamente ci sono altri programmi e applicazioni su questo argomento, ma questo programma presenta tanti aspetti positivi e interessanti.

La lezione è stata molto interessante e produttiva: durante la lezione, oltre all'aiuto indispensabile della docente, c'è stato un continuo confronto e sostegno da parte dei docenti (alunni) del corso. Abbiamo apprezzato particolarmente questa situazione perché credo che l'atmosfera collaborativa sia fondamentale per poter sviluppare una comunità di studenti che si adopera per il raggiungimento di un obiettivo grazie al contributo di tutti.

Il docente ci ha calorosamente invitati ad affrontare i 20 punti (problemi) proposti; in questo modo ognuno di noi ha potuto mettersi in gioco e apprezzare la struttura del programma che prevede una divisione dello schermo in due parti: sulla parte sinistra gli strumenti (blocchi) di programmazione disponibili, sulla destra una sorta di lavagna dove posizionare correttamente i vari blocchi di programmazione. In questo spazio si controlla se la programmazione è stata fatta correttamente e se il personaggio percorre il percorso richiesto tracciando virtualmente sul "ghiaccio" il disegno richiesto.



A conclusione del percorso completo si ottiene il certificato!

Come spesso accade la spiegazione è molto più semplice se effettuata davanti al computer!

Come ultima considerazione, il programma ricorda molto la tartarughina del programma "LOGO" che ho utilizzato sui computer "Commodore 64" di tanti anni fa! Durante questi anni programmi sono diventati più belli graficamente, più accattivanti, interessanti, articolati e complessi.)

Vorremmo infine segnalare l'evento "settimana europea della programmazione" "<https://codeweek.eu>" che offre ulteriori spunti sull'argomento (dal 9 al 24 ottobre 2021)

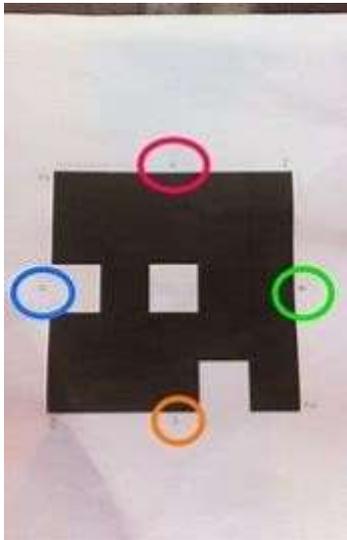
## PROGRAMMA PLICKERS



La docente ci ha presentato questo programma che ci ha da subito entusiasmato per la sua semplicità e la sua efficacia.

Ci ha poi illustrato la filosofia del programma: siamo stati invitati a costruire delle domande indicando quattro risposte e specificando la risposta corretta.

Una volta creato il questionario la docente ha distribuito ad ognuno di noi un foglio stampato: come da immagine.



Questo foglio viene usato per rispondere alle domande orientandolo in modo da rispondere correttamente (esempio: se ritengo che B sia la risposta corretta, oriento il foglio in modo che la lettera B sia in alto).

La semplicità prevede inoltre che il docente proponga la domanda sulla LIM e inquadri con il suo cellulare la classe.

L'immagine sottostante spiega meglio di tante parole la situazione.



Il controllo delle risposte alla domanda è immediato e la situazione che si crea in classe è coinvolgente, efficace e simpatica, come abbiamo potuto verificare noi stessi!

Il programma poi permette di sviluppare report sulle risposte, impostare statistiche, ecc.

La spiegazione e la possibilità di poter subito sperimentare il programma e verificare la sua efficacia e la sua semplicità ci hanno entusiasmato.

Inoltre se l'alunno viene "liberato" dal cellulare risulterà più attento e più concentrato nel cercare la risposta corretta.

Dal punto di vista del docente la possibilità di impostare una verifica rapida senza l'utilizzo di fogli, biro, cellulare, è sicuramente un aspetto molto interessante.

N.B. il foglio stampato per scegliere le risposte può chiaramente essere riutilizzato per altritest (non occorre quindi stamparne altre copie).

Allegiamo i link a due video che sicuramente risulteranno chiari ed immediati:

<https://youtu.be/320QHqcc88k> in inglese con sottotitoli in Italiano

<https://youtu.be/6jpVFTtf000> in italiano inserito nel portale "APP PER PROF" ricchissimo di suggerimenti per applicazioni didattiche

La nostra formatrice ci ha parlato ampiamente di Blended learning e di Flipped classroom e per rendere la didattica più vivace accattivante e motivante gli strumenti online sono innumerevoli.

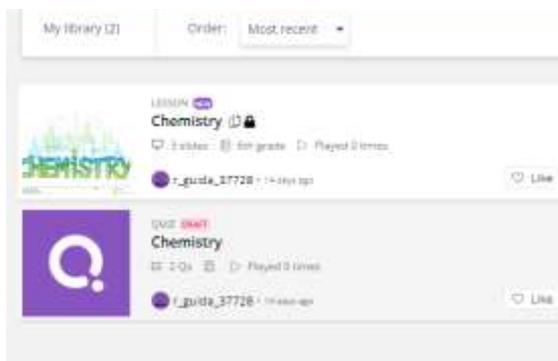
Ancora alcuni esempi presentati ed applicati durante il corso:



**Quizizz** è un'applicazione che consente di creare quiz interattivi con domande di vario tipo (risposta multipla, completamento, ecc.) per organizzare giochi, TEST, GARE in sessioni sincrone e asincrone.

Dopo aver creato il quiz, questo viene archiviato nella propria libreria. Si può accedere a migliaia di quiz già pronti su tutti gli argomenti.

## ESEMPI DI TEST CREATI DURANTE IL CORSO



## BUSYTEACHER



È un archivio di worksheet gratuiti e stampabili su moltissimi argomenti per insegnare l'inglese. Non importa se insegna a bambini o adulti, principianti o studenti avanzati - BusyTeacher ti farà risparmiare ore nel tempo di preparazione. Non è necessario registrarsi.

## DIDATTICA CON I FUMETTI



Make Beliefs Comix, applicazione web molto semplice ma funzionale per la creazione di fumetti. È molto facile apprenderne l'uso ed è gratuita. Non richiede registrazione e permette di creare

fumetti inserendo personaggi, sfondi, oggetti, fumetti. Drag and drop. Si possono utilizzare fino a 9 pannelli o vignette. Il prodotto finale può essere salvato come immagine, condiviso su Facebook, inviato via email o stampato.



Liveworksheets ti permette di trasformare i tuoi tradizionali fogli di lavoro stampabili (doc, pdf, jpg ...) in **esercizi interattivi online con auto-correzione**, che chiamiamo "fogli di lavoro interattivi".

Gli studenti possono fare i fogli di lavoro online e **inviare le loro risposte all'insegnante**. Questo è positivo per gli studenti (è motivante), per l'insegnante (fa risparmiare tempo) e per l'ambiente (fa risparmiare carta).

Inoltre, i fogli di lavoro interattivi sfruttano appieno le **nuove tecnologie applicate all'istruzione**: possono includere suoni, video, esercizi drag and drop, unirsi con le frecce, scelte multiple e persino esercizi di conversazione, che gli studenti devono fare usando il microfono.



**Weebly** ([www.weebly.com/it](http://www.weebly.com/it)) è un builder per siti web adatto per la didattica. È facile da usare e include app e funzionalità per costruire il tuo sito, come funzionalità [SEO](#). Puoi creare un sito come blog, [scolastici](#) e siti aziendali con l'editor drag-and-drop di Weebly.

Un servizio gratuito e straordinario che permetterà di creare un **sito Web** o un

Blog in maniera estremamente facile e intuitiva.

Per poter utilizzare Weebly non è necessario preoccuparsi di **nulla**: non bisogna installare software, stare dietro agli aggiornamenti; si potrà gestire tutto attraverso l'intuitiva **interfaccia** web messa a nostra disposizione da Weebly. Weebly fornisce il

dominio del sito e nella versione gratuita nel nome rimane sempre il marchio Weebly.

A pagamento è possibile eliminarlo.



Durante il corso ognuno di noi ha cominciato ad impostare un proprio sito web scegliendo la tematica e la grafica.



**Edpuzzle** è un'applicazione gratuita per educatori, insegnanti e studenti, pensata per l'apprendimento e l'interazione docente-studente. È una web-app (cioè un'applicazione che funziona online e che non va né scaricata né installata) che permette di trasformare i video standard in strumenti didattici interattivi.

Con EDpuzzle si possono creare lezioni interattive utilizzando i video di YouTube, i video della

Khan Academy, i TED Talks, i video del National Geographic e molto altro. Si può aggiungere la voce ai video, i commenti e domande a scelta multipla.

## THE SCAVENGER HUNT – GOOSE CHASE

Nel pomeriggio di giovedì la nostra docente ci ha proposto una divertentissima attività nel parco adiacente l'istituto, una caccia al tesoro con l'utilizzo del cellulare scaricando l'applicazione [GOOSE CHASE](https://www.goosechase.com).



Nel parco accanto alla scuola

<https://www.goosechase.com>

Goose Chase è una piattaforma che permette di creare una caccia al tesoro interattiva nella quali gli studenti, attraverso l'uso del cellulare, devono portare a termine delle missioni di vario tipo in modo da ottenere il punteggio più alto possibile rispetto agli altri partecipanti.

Le missioni possono consistere nel fotografare o filmare determinati obiettivi, rispondere a domande o raggiungere posizioni geografiche.

Attraverso l'APP Web i docenti procedono alla progettazione della caccia al tesoro, mentre per effettuare il gioco, gli studenti (uno per gruppo) scaricheranno l'App che permetterà loro di partecipare.

L'iscrizione è gratuita. Bisogna registrarsi inserendo nome, email e password.

Una volta aperta la schermata si clicca su: [HOW IT WORKS](#) e appare un menu a tendina con due voci:

- **ORGANIZING:** informazioni per coloro che devono creare il gioco
- **PLAYING:** info per gli utenti che devono partecipare.  
Poi si può
- compilare i campi per l'organizzazione del gioco
- attribuire un'immagine al gioco e una descrizione (può essere un aiuto o una regola)
- definire le 'missioni' a cui verrà assegnato un punteggio.

Per aggiungere le missioni è sufficiente andare in **MISSION BANKS** e scegliere tra le numerose missioni e aggiungerle alla Mission List.

Ogni missione ha un punteggio che verrà visualizzato nel riquadro a destra della schermata.

Dopo aver deciso le varie missioni del gioco potremo aggiungere i partecipanti decidendo se giocheranno in team o individualmente: **CREATE NEW**

Si possono invitare i giocatori dando un codice che si trova alla fine del **MENU** a sinistra. Successivamente bisognerà attribuire una durata al gioco scegliendo l'opzione manuale o automatica. Una volta iniziato il gioco, l'organizzatore potrà controllare nell'App web lo svolgimento, le missioni raggiunte e la classifica.

## STORYJUMPER

<https://www.storyjumper.com>



Story Jumper è un'App gratuita e molto intuitiva che permette di creare libri digitali. Ideale per la didattica nella scuola dell'infanzia e primaria perché favorisce l'apprendimento attraverso l'uso del racconto per

immagini.

Ci si deve registrare e dopo aver creato l'account, si entra nel profilo.

Basta poi accedere alla sezione principale per creare il proprio ebook: **CREATE A BOOK**

Si può inserire un testo, oggetti e personaggi (props), sfondi (scenes) ed elementi interattivi come audio e musica oltre che registrare la propria voce.

Interessante il fatto che diversi utenti possono modificare la stessa storia, la quale può essere condivisa poi via mail o in altro modo.

Questo l'ebook che abbiamo iniziato a creare come prova in pochissimi minuti.

<https://www.storyjumper.com/book/read/114831692/6156d3339add4>

Qui di seguito esempi di ebook già pubblicati:

<https://www.storyjumper.com/book/search>

## QR CODE READER/QR CODE GENERATOR

La docente ha poi suggerito l'utilizzo di [QR code Reader](#) o [QR Code Generator](#) per creare dei QR code a scopo didattico.

Il procedimento è il seguente:

1. Si prepara un file da allegare al codice QR (testo, audio, immagini o link)
2. Si scarica una di queste applicazioni per generare i codici (e ovviamente sullo smartphone una per leggerli)
3. Si seguono i vari passaggi indicati per generare un codice QR e allegarvi il file scelto.
4. Si stampa il codice e si distribuisce agli alunni corredato eventualmente dalle indicazioni per il suo utilizzo.

Il fine potrebbe essere quello di incentivare gli studenti ad utilizzare il cellulare in modo costruttivo e a scopo didattico.

La nostra docente Smirti ne ha anche suggerito l'uso come alternativa al biglietto da visita.

## E infine gli ATTESTATI!



*1 Consegna certificazioni finali*