Seminario nazionale della Rete ***Avanguardie educative***

Bari, 24-25 ottobre 2019

Istituto di Istruzione Secondaria Superiore
«MARCO POLO»

DIDATTICA per SCENARI: DUE SCENARI
OUTSIDE STUDY e WORKING WITH AN OUTSIDE EXPERT
JOHN HANNON
IISS MARCO POLO

ISTITUTO NAZIONALE DOCUMENTAZIONE INNOVAZIONE RICERCA EDUCATIVA

FONDI STRUTTURALI EUROPEI
PON 2014-2020
Unione Europea
MIUR
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)

Scaletta di oggi

- Caratteristiche della Didattica per Scenari
- Esempi di scenari
- Learning Scenarios, Learning stories, Learning Activities
- Lettura di learning stories e progetti
- Dalla teoria alla pratica: scheda di lavoro

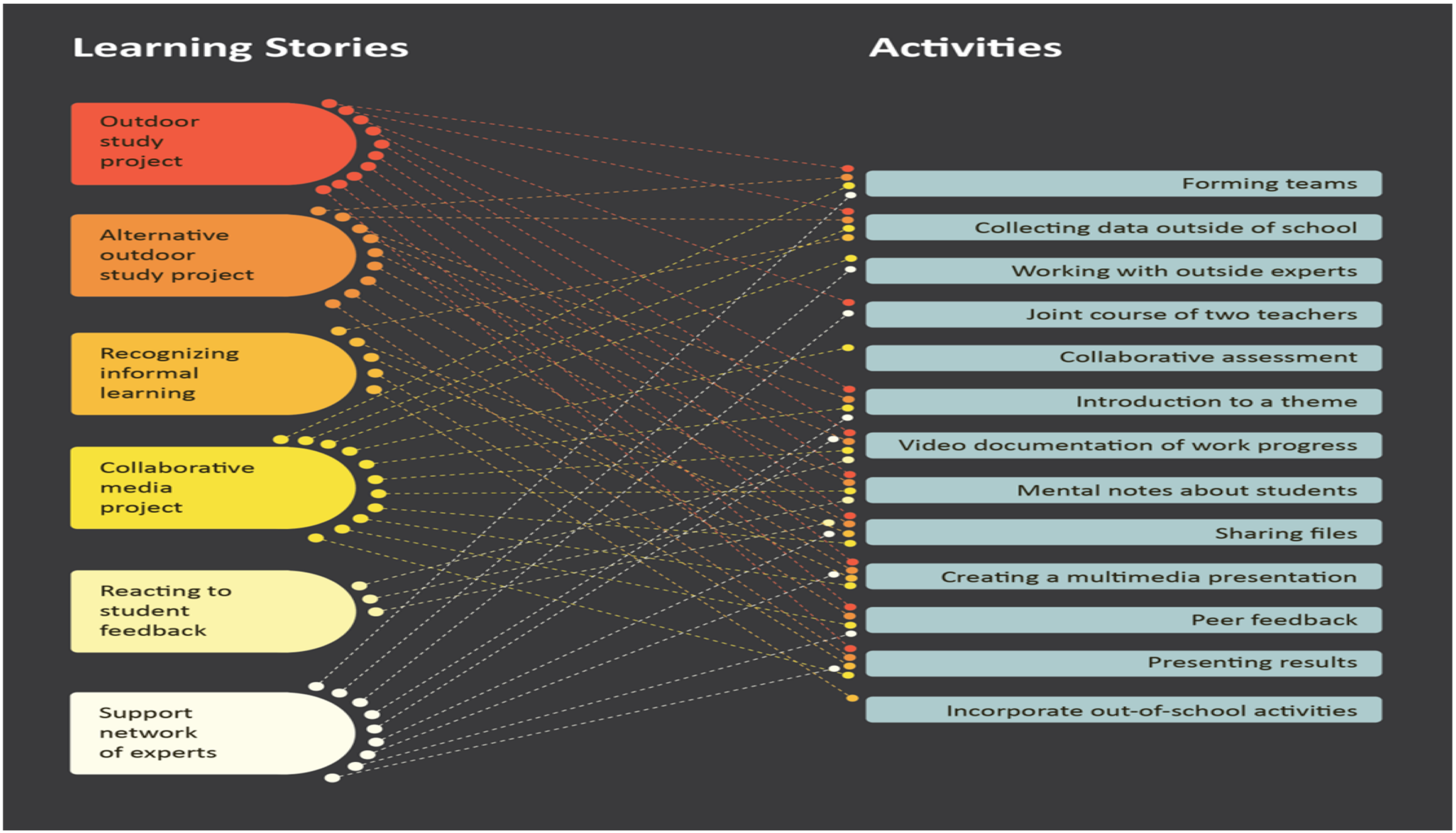
Caratteristiche della didattica per scenari

- Gli studenti assumono ruoli diversi: ricercatore, organizzatore, progettista, valutatore
- I ruoli comportano l'assunzione di responsabilità
- L'insegnante guida e supporta l'apprendimento
- Si sviluppano competenze trasversali
- L'uso delle tecnologie per investigare, documentare e comunicare
- Si lavora in gruppo
- Progetto strutturato in una serie di attività specifiche
- Collegamento con il mondo esterno

Esempio: Quadro di riferimento (Scenari)

- Riconoscere e progettare per l'apprendimento informale
- Sviluppare capacità di ricerca
- Progettare e realizzare un prodotto per un utente esterno
- Fare ricerca sul campo fuori della scuola (outside learning)
- Interagire con esperti esterni per un progetto

http://itec.aalto.fi/scenarios/


Learning Stories
Activities
Outdoor study project
Alternative outdoor study project
Recognizing informal learning
Collaborative media project
Reacting to student feedback
Support network of experts
Forming teams
Collecting data outside of school
Working with outside experts
Joint course of two teachers
Collaborative assessment
Introduction to a theme
Video documentation of work progress
Mental notes about students
Sharing files
Creating a multimedia presentation
Peer feedback
Presenting results
Incorporate out-of-school activities

Scenarios

Learning Stories

Learning Activities

November 2011

Learning Stories

- Outdoor study project
- Alternative outdoor study project
- Recognizing informal learning
- Collaborative media project
- Reacting to student feedback
- Support network of experts

Activities

- Forming teams
- Collecting data outside of school
- Working with outside experts
- Joint course of two teachers
- Collaborative assessment
- Introduction to a theme
- Video documentation of work progress
- Mental notes about students
- Sharing files
- Creating a multimedia presentation
- Peer feedback
- Presenting results
- Incorporate out-of-school activities

Learning Activities (Insieme di eventi)

- attività didattiche strutturate che, combinate in "pacchetti", supportano l'attuazione di uno o più scenari.
- lo *Scenario* si limita a descrivere astrattamente un contesto di apprendimento innovativo, le *Learning Activities* descrivono in termini più concreti interazioni, strumenti e risorse necessarie per attuarlo concretamente.
- le *Learning Activities* incorporano pratiche come il lavoro in team, l'uso di strumenti tecnologici e il ricorso ad ambienti diversi dalla tradizionale aula scolastica.
- le *Learning Activities* sono indicazioni strutturate ma flessibili, che i docenti possono declinare su vari contesti disciplinari e ordini di scuola.

Esempio: strutturazioni di eventi (activities) sperimentate in iTEC

iTec 1	***iTec 2***	***iTec 3***	***iTEC 4***	***iTEC 5***
- Collecting data outside school - Notes about learners -Peer feedback - Team newsflashes - Teamwork - Working with outside experts	- Ad-hoc collaboration - Learning-oriented browsing - Reflection - Peer feedback - Information grouping - Prepare results	- Design Brief - Contextual Inquiry - Product Design -Participatory Design Workshop - Final Product Design - Reflection	Dream Explore Map Reflect Make Ask Show Collaborate	Outline Adapt Address Ask Modelize Ask

http://itec.aalto.fi/learning-stories-and-activities/

Outside Study

https://www.youtube.com/watch?v=jLelqa8h4eo

Outside Study

Learning Story: Progetto natura e l'ambiente

La sig.ra Rossi, insegnante di scienze, ha collaborato con l'insegnante di geografia e hanno notato che i loro studenti devono sviluppare una comprensione più approfondita dell'ambiente naturale locale e della fauna selvatica. La sig.ra Rossi ha anche notato che sebbene la sua classe funzioni bene come singoli, trarrebbero beneficio da un maggiore apprendimento di gruppo. Decide di convincere il gruppo a lavorare in modo collaborativo su un'attività basata sui problemi a che fare con la natura e l'ambiente locale. Nel decidere un'attività specifica per la classe, si mette in contatto con l'insegnante di geografia per assicurarsi che l'attività prescelta possa anche supportare l'apprendimento in geografia. Definisce la sua classe la sfida di scoprire perché la popolazione di coccinelle è diminuita nel cortile della scuola nell'ultimo anno.

Carmen, una studentessa, esce con il suo gruppo per raccogliere dati reali per aiutare l'indagine della classe. Ogni membro del gruppo ha un ruolo diverso e uno strumento diverso per acquisire dati autentici. Carmen usa il suo telefono cellulare per catturare immagini delle aree in cui vive la maggior parte delle coccinelle, mentre altri nel gruppo registrano la temperatura e rilevano gli habitat. La sig.ra Rossi consente agli studenti di lavorare insieme in gruppo in modo da poter assumere il ruolo di osservatore e allenatore. Questo la aiuta a capire quali abilità gli studenti devono esercitare. Annota le competenze che gli studenti devono sviluppare per aiutarla a progettare le future attività di apprendimento. Si rende conto che il gruppo ha bisogno di più formazione sull'uso degli strumenti senza disturbare la fauna selvatica e anche su come fissare obiettivi specifici di gruppo.

Dopo aver raccolto una serie di foto Carmen torna in classe con il suo gruppo e condividono i loro dati e le loro scoperte. Ricevono un supporto specifico dalla sig.ra Rossi su come utilizzare un pacchetto software per trarre conclusioni dai dati numerici del gruppo. Avendo tratto le loro conclusioni, il gruppo ha scelto di creare un cortometraggio dalle loro foto e dati per condividere le loro scoperte con altri studenti della classe. Lavorano insieme usando laptop e uno strumento web per creare un cortometraggio digitale che spieghi cosa hanno trovato. Carmen e un altro studente caricano le loro foto mentre il resto del gruppo scrive una sceneggiatura per presentare le loro scoperte. Ciascuno registra una parte dello script di presentazione e utilizza il software di editing automatico sullo strumento Web per creare il film. Questo film è pubblicato sulla piattaforma di apprendimento della scuola affinché la classe possa visualizzarla per i compiti a casa, e anche per gli studenti di una classe di geografia, che stanno facendo un lavoro simile, per commentare. Il gruppo decide inoltre di pubblicarlo nell'area pubblica della piattaforma di apprendimento in modo che possano mostrare ai genitori / tutori quando arrivano a casa.

(originale inglese: http://itec.aalto.fi/scenario/outdoor-study-project/)

Learning activities di riferimento

iTec 1

- Collecting data outside school
- Notes about learners
- Peer feedback
- Team newsflashes
- Teamwork
- Working with outside experts

Learning activities: Outside study 2 – Progetto storia locale

Preparazione prima dell'inizio del corso

Effettui ricerche e crei un elenco di potenziali siti che gli studenti potrebbero visitare
pensi a potenziali punti di vista che i team potrebbero avere
Chiedi ai genitori degli studenti se alcuni di loro potrebbero accompagnare le squadre.
Creazione gruppi: inserisci in TeamUP alcune note mentali su ogni studente.
il corso si concluderà con le squadre che presentano i loro risultati,

Introduzione (1-2 lezioni)

Presenti l'argomento e gli obiettivi del corso, mostri un breve video storico sulla tua città, un video su YouTube di ragazzi che pattinano nel Central Park e alcune immagini di graffiti in città.
Quindi avvia TeamUP sulla lavagna interattiva e avvia il processo di team chiedendo agli studenti argomenti che potrebbero interessare. Propongono vari argomenti, alcuni dei quali accetti come sono, altri che modifichi per essere più fruttuosi e altri rifiutare poiché non rientrano negli obiettivi del corso.
Una volta che hai 10 argomenti, consenti agli studenti della tua classe di selezionare quali argomenti trovano interessanti.
Con TeamUP crei le squadre.
Decidi con i team dove devono andare e quali dati devono raccogliere. Aiuti ogni squadra a creare il proprio piano. P.e. La squadra di Carmen decide di cercare statue in città e scoprire cosa rappresentano e significano.

Compiti a casa :
ogni squadra che deve registrare uno scambio di notizie di 60 secondi in TeamUP, spiegando il loro piano, cosa faranno dopo e se vedranno alcuni problemi o sfide nel loro piano.
Dovrebbero anche guardare i flash di notizie di altre squadre prima della lezione successiva in modo che siano consapevoli di ciò che gli altri hanno pianificato e potrebbero trarne delle buone idee.
Dopo la lezione, guardi attraverso i notiziari delle squadre e prendi appunti sui consigli che ogni squadra dovrebbe ricevere prima di uscire.

Uscire (1-2 lezioni o attività doposcuola)
Carmen esce con la sua squadra per raccogliere dati reali per avviare la loro indagine.
Prendono immagini geo-taggate di statue che trovano e istantanee delle placche sulle statue.
Intervistano anche alcuni passanti

Compiti a casa :
alla fine della giornata la squadra registra un news flash di un minuto su ciò che hanno fatto.
Dai un'occhiata ai notiziari della squadra e prendi appunti su come stanno andando le squadre. Ti rendi conto che il gruppo di Carmen ha bisogno di più formazione per contattare gli estranei in modo costruttivo, una guida per trovare informazioni più approfondite e come fissare obiettivi specifici di gruppo. Aggiorna le tue note mentali nello strumento TeamUP.

Analisi dei dati (1 o più lezioni o attività doposcuola)

Il giorno successivo le singole squadre condividono i loro dati e le loro scoperte tra loro e con le altre squadre della classe.

Per analizzare i loro dati, il gruppo di Carmen fa delle ricerche online per trovare maggiori informazioni sulle persone rappresentate dalle statue.

Raccolgono le informazioni su un documento condiviso online e iniziano a costruire una sequenza temporale visiva di persone ed eventi importanti.

Alla fine della lezione registrano un altro flash di notizie di 1 minuto che documenta le attività della giornata.

Spiegano cosa hanno fatto, i loro passi futuri e riassumono le difficoltà incontrate**.**

Compiti a casa :

i team di guardano i notiziari di altri team e di inviare critiche e consigli costruttivi su come possono migliorare il loro lavoro, quali altre cose dovrebbero trovare e così via.

Dai un'occhiata ai notiziari e aggiorni le tue note mentali.

Uscire di nuovo (1-2 lezioni o attività doposcuola)

I team intraprendono un'altra escursione per individuare i dati di cui hanno ancora bisogno per completare la loro inchiesta. La squadra di Carmen fa un altro risveglio alla fine del viaggio usando un laptop di uno dei membri del team.

Controlli i notiziari e aggiorni le tue note mentali

Produzione di file multimediali condivisibili (1 o più lezioni o attività post-scolastica)

I team tornano in classe per fare ricerche online, classificare le loro scoperte e formulare le loro conclusioni. Dopo aver completato la ricerca, iniziano a lavorare sulla presentazione. Usano il documento condiviso come base per la loro sceneggiatura, includono la sequenza temporale visiva e una mappa delle posizioni delle statue. Scrivono uno storyboard e registrano segmenti video, quindi modificano tutto insieme in un film di 10 minuti. Questo film è condiviso con le altre squadre della classe per vedere e commentare. Tutti i team decidono di pubblicare le loro presentazioni e video su un blog online in modo da poterlo mostrare ai loro genitori o tutori quando arrivano a casa.

Registrano notiziari alla fine di ogni giornata lavorativa per documentare i loro progressi.

Compiti a casa :

i team continuano a lavorare sul loro progetto dopo le lezioni. Dopo la lezione finale, come compiti a casa, gli studenti dovranno esaminare tutti i progetti realizzati dagli altri team. A ciascuna squadra viene assegnata un'altra squadra da rivedere. I membri del team scriveranno i loro commenti sull'altro progetto.

Infine, ogni squadra crea il loro ultimo flash di notizie in cui riassumono il loro lavoro sul progetto.

Valutazione al termine del corso

Guarda gli ultimi flash di notizie delle squadre e confrontali con il primo fatto dalle squadre. Se necessario, guarda anche i notiziari intermedi. Considerare il processo di ogni squadra, i risultati finali, nonché il feedback dei pari che hanno ricevuto e fornito e stimare lo sforzo individuale di ciascun membro del team. Finalmente dai i voti.

http://itec.aalto.fi/story/learning-story-a-outdoor-study-project/

Working with outside experts

Learning Story: Progetto Ricerca ambientale

Agli studenti viene chiesto di ideare e completare un progetto che coinvolge risorse diverse materie nel curriculum e richiede che coinvolgono esperti esterni.
Linee guida e una lista di controllo di valutazione che soddisfano i requisiti del curriculum sono stati concordati da insegnanti e studenti.
Nella scuola di Juan hanno concordato che i progetti dovrebbero esplorare come diversi paesi affrontare le questioni ambientali. Una delle linee guida create è che i gruppi devono coinvolgere esperti esterni della regione locale, un'organizzazione nazionale e un livello internazionale. Un altro è che deve includere l'apprendimento delle lingue come parte delle sue attività. Sono d'accordo che lavoreranno in piccoli gruppi di due e tre per decidere argomento e focus del loro progetto.
Juan organizza di lavorare con Maria-Elena e Pablo e scelgono di indagare e analizzare le diverse pratiche di riciclaggio nei paesi di tutta Europa. Sono d'accordo confrontare specificamente le pratiche nei paesi che parlano le lingue in cui sono state imparare a scuola. Infine, il loro progetto fornirà anche raccomandazioni sul riciclaggio miglioramenti per la propria località e il proprio paese, nonché i risultati del progetto e le raccomandazioni verranno riportate agli altri gruppi, nonché al locale esperto con cui lavorano. Presentano il loro piano alla sig.ra Galinis, la loro insegnante, che suggerisce di creare una pagina Web o un blog in modo che i loro risultati e i consigli sono facilmente accessibili.

Galinis lavora quindi per collegare i gruppi di studenti con esperti di cui hanno bisogno completare i loro progetti. Usa le sue reti di insegnanti all'interno della scuola e locali corpo educativo (attraverso i siti di social network online e l'apprendimento virtuale ambiente) per identificare e contattare specialisti vicini e lontani che offrono il servizio informazioni e risorse di cui gli studenti hanno bisogno. Ogni gruppo ricerca anche esperti in i loro campi per trovare altri con cui dovrebbero parlare. Con l'aiuto di Galinis, Juan e i suoi amici contattano il coordinatore del riciclaggio per la regione locale, un funzionario del governo che lavora su questioni ambientali e professore all'università condurre ricerche internazionali nell'area. Galinis li usa anche online reti per ottenere supporto da altri insegnanti e coordinatori ICT su come utilizzare comunicazione sincrona efficacemente nei progetti (ad es. attraverso forum online o tramite e-mail).

Utilizzando gli strumenti di messaggistica istantanea e di videoconferenza nella biblioteca della scuola, il gruppo intervista i loro "esperti" nel corso di una settimana, sia in classe che in proprio tempo a scuola. Gli esperti condividono inoltre documenti e risorse con il gruppo tramite siti Web di posta elettronica e condivisione di documenti. Oltre all'ambiente esperti, i gruppi comunicano tramite messaggistica istantanea o video con insegnanti di lingue che hanno sono stati trovati dalla sig.ra Galinis per dare seguito a qualsiasi domanda.

Una volta che la ricerca e le interviste sono state completate, il gruppo analizza il informazioni e crea un rapporto su una pagina web dei loro risultati, tra cui raccomandazioni su miglioramenti locali e nazionali. Possono scegliere di presentare le loro informazioni attraverso diversi formati multimediali e utilizzando strumenti multi-touch come la lavagna interattiva. Il loro progetto viene valutato utilizzando il progetto originale linee guida e feedback dei loro insegnanti, colleghi e gli esperti con i quali condividono le informazioni.

(Inglese originale: http://itec.aalto.fi/scenario/support-network-of-experts/)

Learning activities di riferimento

iTec 1

- Collecting data outside school

- Notes about learners

-Peer feedback

- Team newsflashes

- Teamwork

- Working with outside experts

Learning activities: Working with outside experts – ricerca ambientale

Preparazione

Gli studenti dovrebbero elaborare argomenti sulle questioni ambientali e collegare ogni argomento a un esperto. Poiché desideri che ogni studente sia in contatto con tutti gli esperti e apprenda tutti gli argomenti, stai pianificando di applicare il metodo del "learning cafe", in cui gli studenti passano da un argomento all'altro e lavorano in numerosi gruppi.

Chiedete agli esperti materiale informativo leggero e visivo che descriva la loro area di competenza per introdurre l'argomento e ispirare gli studenti.

Decidi che gli studenti e gli esperti devono tenere almeno una videoconferenza e una corrispondenza e-mail. .

Uno ad uno, aggiungi i nomi e le immagini dei tuoi studenti a TeamUP lasciando tutti gli studenti in fila davanti al tuo computer. Come già conosci la maggior parte degli studenti, inserisci in TeamUP alcune note mentali su ogni studente.

Introduzione (1-2 lezioni)

Presenti l'argomento e l'obiettivo del corso agli studenti e mostri loro il materiale informativo che gli esperti e tu hanno compilato.

Creare gruppi in TeamUP.

Dopo aver raccolto dieci argomenti, chiedi agli studenti di votare tre argomenti di loro interesse. Condividi l'indirizzo di TeamUP, in modo che gli studenti possano accedervi dal proprio computer e votare.

Formi il primo turno di squadre di 4-5 persone usando TeamUP.

Juan è unito a Maria-Elena, Pablo e Sarah. L'argomento del loro team è di indagare e analizzare diverse pratiche di riciclaggio nei paesi di tutta Europa. Ti presentano il loro piano e tu li aiuti a migliorarlo.

Compiti a casa:
dopo il turno di prove, istruisci i team a registrare ogni volta un flash di notizie di 1 minuto in TeamUP, spiegando il loro piano di progetto, cosa faranno dopo e i problemi che prevedono. Tutti i newsflash e i blog del team devono essere visualizzati e commentati prima della lezione successiva.

Pianificazione di una videoconferenza (1-2 lezioni)
All'inizio della lezione, ciascuna squadra ascolta i propri news flash per rinfrescare la memoria su dove erano partiti per ultimi e quali fossero i loro prossimi passi previsti.
Offri a ciascun team di rivedere anche il materiale informativo dell'esperto che contatteranno oggi, prima di chiedere loro di comporre un messaggio per l'esperto che chiede di programmare almeno una videoconferenza,

Compiti a casa:
ogni squadra è tenuta a rivedere i notiziari delle altre squadre e i loro post sul blog aggiuntivi.
è particolarmente importante rivedere e commentare questa volta, perché nella lezione successiva le formazioni dei team cambieranno.
Usi i notiziari e i commenti per rivedere le tue note mentali sugli studenti.

Videoconferenza (1 o più lezioni)
Durante l'ultima lezione, è stata programmata una videoconferenza con il professore / esperto che sta conducendo ricerche internazionali nel settore del riciclaggio. Con il tuo aiuto, Juan e i suoi compagni di squadra preparano le domande per la videoconferenza. Il team contatta il professore universitario e discute le domande tramite videoconferenza.
Rispetto alle leggi sul copyright, raccolgono immagini su Internet da pagine come Wikimedia Commons e Flickr Creative Commons per integrare visivamente le loro scoperte.

Compiti a casa:
al termine della lezione, ogni squadra registra un flash di notizie di un minuto che descriva cosa è successo durante la sessione, i passi futuri pianificati e le possibili difficoltà che hanno incontrato. Ricorda inoltre ai team di guardare i post dei blog degli altri per rimanere aggiornati sulle attività degli altri team, perché i team ruoteranno di nuovo durante la lezione successiva.

Follow-up corrispondenza (1 o più lezioni o attività doposcuola)
Ancora una volta, le squadre ruoteranno, mentre uno studente rimane sull'argomento. Usando lo strumento TeamUP puoi riordinare i team come facevi prima. Utilizzando strumenti di messaggistica istantanea e di videoconferenza, il team intervista i propri esperti nel corso di una settimana, sia in classe che nel tempo libero a scuola.
Gli esperti condividono inoltre documenti e risorse con il team attraverso servizi di e-mail e condivisione dei documenti come Dropbox.
Oltre agli esperti ambientali, i team comunicano tramite messaggistica istantanea o videoconferenza con insegnanti di lingue con i quali li hai collegati.

Compiti a casa:
i team pubblicano aggiornamenti quotidiani dei loro progressi affinché gli esperti e gli insegnanti possano vedere,
ogni giorno gli studenti sono tenuti a leggere i post sul blog degli altri team per rimanere aggiornati per la successiva rotazione del team.

Output e raccomandazioni (2 o più lezioni)
Una volta completate la ricerca e le interviste, le squadre cambiano di nuovo.
I team analizzano le informazioni e creano un rapporto sui loro risultati, incluse raccomandazioni su miglioramenti locali e nazionali.
Il rapporto, inclusi i file multimediali, viene pubblicato nei blog.
I team contattano gli esperti, che supportano e consigliano il lavoro sugli argomenti e chiedono loro di utilizzare la funzione di commento online per fornire feedback sui loro rapporti.

Compiti a casa: Gli studenti registrano una notizia sul loro lavoro, i possibili passi futuri e i problemi che hanno incontrato durante questa lezione. Usa i newsflash per aggiornare le tue note mentali usando TeamUP. Gli studenti sono inoltre tenuti a visualizzare e commentare i rapporti degli altri team.

Riflessione

Utilizzando i commenti degli altri team, nonché i notiziari che sono stati creati durante il lavoro del progetto, i team riflettono sulla progressione del progetto e su ciò che potrebbero migliorare la prossima volta. Li supportate per accedere a tutti i dati che devono visualizzare. Alla fine della lezione, ogni squadra registra un notiziario che riassume le intuizioni della loro riflessione.

Valutazione

Valutate il lavoro del progetto usando le linee guida del progetto originale e il feedback avuto da voi, dai colleghi e dagli esperti con cui i team hanno condiviso le informazioni. Se necessario, guardi anche i notiziari intermedi. Prendi in considerazione il processo di ogni squadra, i risultati finali, il feedback tra pari che hanno ricevuto e dato, e valuta lo sforzo individuale di ciascun membro del team, e dai i voti. Usi le tue note mentali per guidare la tua valutazione dei singoli studenti.

(Originale inglese: http://itec.aalto.fi/story/learning-story-b-working-with-outside-experts/)

Lavoro di gruppo

Spunti di riflessione

1. **Confrontate i due scenari**
   a. **Gli scenari ben riconoscibili e innovativi?**
   b. **Quali differenze trovate nelle narrazioni: sono dettagliate? Danno un'idea chiara del contesto, delle motivazioni, degli obiettivi, delle attività ecc?**
   c. **Quali differenze trovate nell'articolazione dei progetti e nelle fasi che sono previste?**
   d. **Quali competenze del 21° secolo cercano di sviluppare?**
   e. **Da una lettura veloce sembrano complete (numero e tipologie delle attività necessarie per un lavoro del genere) o secondo voi manca qualcosa? Quali sono gli aspetti innovativi e quali gli approcci già consolidati?**

1. **Scegliete uno dei due scenari: Outside Study o Working with an outside expert.**
   a. **Individuate l'idea di un progetto da sviluppare.**
   b. **Scrivete una breve Learning Story (narrative) per raccontare come si svolgerà il progetto**
   c. **Considerate la struttura delle attività suggerita per questi progetti. Indicate le attività che il progetto dovrebbe contenere. Se ritenete la struttura non adeguata, proponete delle modifiche.**

Future Classroom Lab
by European Schoolnet

Schoolnet

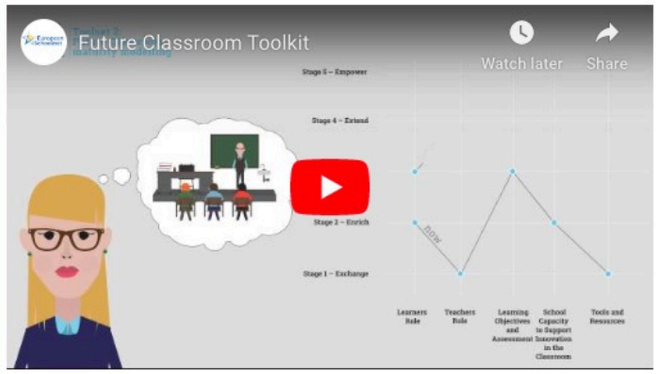
About / Activities / News / Courses / Interactive Classroom / Resources / Toolkit / Projects /

FCL · Toolkit

Future Classroom Toolkit

The Future Classroom Toolkit enables teachers, school leaders, education policy-makers and technology suppliers to create and implement Future Classroom Scenarios. A Future Classroom Scenario is a narrative description of teaching and learning that provides a clear vision for innovation and advanced pedagogical practice supported by technology. The toolkit can be used to introduce or scale up innovative use of digital technologies in a school or across a number of schools within an education system. The rationale for this process is to bring about incremental but sustainable change in the education system.

Before starting, please read how to use the toolkit.



Toolset 1: Identifying Stakeholders and Trends

Toolset 2: Future Classroom Modelling

Toolset 3: Creating a Future Classroom Scenario

Toolset 4: Learning Activities

Toolset 5: Evaluation

The current, updated version of the Future Classroom Toolkit was published in April 2018. The toolkit was originally developed within the EC-funded iTEC project (Innovative Technologies for an Engaging Classroom - FP7, Grant agreement Nº 257566). The toolkit reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International

http://fcl.eun.org/it/toolkit

Alcune risorse per progettare e realizzare uno scenario

http://itec.eun.org/ Home page iTec
http://itec.aalto.fi/ - Scenarios, Design and Prototyping
http://itec.aalto.fi/scenarios/ - alcuni scenari realizzati in iTEc
http://fcl.eun.org/it/toolkit - Future classroom Toolkit: una serie di informazioni, consigli e strumenti per progettare le varie fasi di uno scenario. Testi in italiano, primo video in inglese (https://www.youtube.com/watch?v=mPSg3S_yA78 Youtube: stesso video sulla future classroom toolkit- possibile aggiungere sottotitoli in italiano)
http://fcl.eun.org/tool4p2 Tecnologie per le attività d'apprendimento:
http://www.itec-sde.net/en/home - idee e risorse iTEC

http://teamup.aalto.fi/?lang=it-IT - per creare gruppi e registrare progressi
http://teamup.aalto.fi/TeamUp-Manual.pdf - manuale d'uso per teamup
http://reflex.aalto.fi/ - per registrare le riflessioni

https://padlet.com/ - per brainstorming ed altro

http://popplet.com/ - per creare mappe mentali