



***Boosting Classes 2.0 for high-quality teaching in  
adult education***

Ref. cod. 2020-1-IT02-KA204-079329

***103 Outputs and recommendations for classes  
2.0 implementation***

**EU-Track (Italy)**



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

*The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect 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.*

## Indice

Introduzione .....	4
1. La fase di sperimentazione .....	6
1.1 <i>Descrizione dei target group</i> .....	6
1.2 <i>La formazione degli insegnanti</i> .....	10
1.3 <i>L'ambiente di apprendimento per gli insegnanti</i> .....	12
1.4 <i>L'organizzazione del project work con gli studenti</i> .....	15
2. Raccolta dei dati qualitativi e quantitativi .....	17
2.1 <i>Il profilo iniziale degli insegnanti coinvolti</i> .....	17
2.2 <i>Il profilo degli insegnanti dopo il corso online</i> .....	23
2.3 <i>Il punto di vista degli studenti</i> .....	31
2.3.1 <i>Realizzazione del project work degli studenti</i> .....	31
3. Descrizione delle migliori pratiche realizzate .....	35
3.1 <i>Italia</i> .....	35
3.1.1 <i>Prima Buona Pratica</i> .....	35
3.1.2 <i>Seconda Buona Pratica Best Practice</i> .....	37
3.2 <i>Bulgaria</i> .....	42
3.2.1 <i>Prima Buona Pratica</i> .....	42
3.2.2 <i>Seconda Buona Pratica</i> .....	46
3.3 <i>Romania</i> .....	49
3.3.1 <i>Prima Buona Pratica</i> .....	49
3.3.2 <i>Seconda Buona Pratica</i> .....	53
3.4 <i>Spagna</i> .....	58
3.4.1 <i>Prima Buona Pratica</i> .....	58
3.4.2 <i>Seconda Buona Pratica</i> .....	60
4. Feedback e suggerimenti dai gruppi target .....	63
BIBLIOGRAFIA .....	66
ALLEGATO 1 - MODULO DI DOMANDA .....	67
ALLEGATO 2 - PRESENTAZIONE DEL CORSO - <b>L'AVVIO</b> .....	69
ALLEGATO 3 - PRESENTAZIONE DEL PROJECT WORK - <b>L'AVVIO</b> .....	72
ALLEGATO 4 - CERTIFICATO DI FREQUENZA BOOSTCLASS 2.0 .....	74
ALLEGATO 5 - QUESTIONARIO PRE-PILOTING PER GLI INSEGNANTI .....	75
ALLEGATO 6 - QUESTIONARIO POST-PILOTING PER GLI INSEGNANTI .....	79
ALLEGATO 7 - MODELLO PER LA RELAZIONE DEL DOCENTE .....	84

ALLEGATO 8 - QUESTIONARIO PER GLI STUDENTI DOPO L'IMPLEMENTAZIONE E LA  
REALIZZAZIONE DEL PROJECT WORK .....89

## Introduzione

Secondo le statistiche europee (2018): solo il 20-25% degli studenti nelle scuole europee viene formato da insegnanti che utilizzano efficacemente la tecnologia, mentre il 43% degli europei non ha ancora competenze digitali di base. Il risultato è che circa 71 milioni di studenti devono sviluppare le proprie competenze per una società digitale in trasformazione. Ciò dimostra che **seppur l'importanza dell'uso della tecnologia e delle competenze digitali nell'istruzione sono aspetti chiave del *Digital Education Action Plan***, l'apprendimento permanente rimane uno dei settori in cui l'Europa è indietro, .

Inoltre, diversi paesi europei dimostrano una particolare diversità per quanto riguarda la situazione nello sviluppo dei sistemi di e-learning nell'educazione degli adulti. Infatti, sulla base del rapporto di Eurydice (2015), la percentuale di adulti (25 - 64 anni) che ha partecipato **in un'attività formativa** a distanza (formale o informale) è stata, in riferimento alla media europea del 2,2%, in Bulgaria dell'1,5% (-0,7), in Spagna del 4,9% (+2,7), in Italia **dell'1,5%** (-0,7) e in Romania dello 0,7% (-1,5) (Dati Eurostat).

In Spagna, il tasso di partecipazione, relativamente alto, sembra riflettere gli sforzi compiuti dal Ministero dell'Istruzione, della **Cultura e dello Sport (MECD) con l'offerta** formativa di diversi percorsi da usufruire a distanza finanziati con fondi pubblici. Mentre i dati registrati in Bulgaria, in Italia e in Romania sono molto meno incoraggianti, nonostante siano in atto diverse azioni su larga scala e iniziative private che promuovono la formazione e-learning per l'educazione degli adulti.

Tuttavia, né gli insegnanti né gli studenti sono sufficientemente preparati e attrezzati per promuovere un processo di insegnamento e apprendimento che coinvolga efficacemente gli adulti, che nella maggior parte dei casi sono immigrati.

In questo contesto è stato realizzato il progetto europeo, "BoostClass 2.0", cofinanziato nell'ambito del programma Erasmus Plus, volto a costruire un framework comune tra i paesi partecipanti (Italia, Bulgaria, Romania e Spagna) per individuare quelle pratiche di insegnamento e specifiche metodologie didattiche per supportare l'integrazione delle nuove tecnologie nel settore educativo degli adulti.

Sulla base del primo risultato, *O1 - Framework to integrate new technologies in adult education*, è stata sviluppata una piattaforma e-learning per gli educatori e gli insegnanti operanti nel settore degli adulti che **hanno avuto l'opportunità di** migliorare le proprie competenze digitali e le proprie conoscenze sulle metodologie di insegnamento più utilizzate per introdurre la tecnologia in classe.

Al termine della fase formativa, gli educatori e gli insegnanti hanno potuto sperimentare, con i loro studenti, le metodologie proposte: il *project based learning* e gli *episodi di apprendimento situato*.

Pertanto, questo documento descrive e riporta le attività realizzate durante la fase di sperimentazione, dalla fase di formazione erogata tramite la piattaforma e-learning, dedicata ai docenti, alla realizzazione dei project work che hanno coinvolto gli studenti, e analizza i risultati raggiunti in relazione ai risultati attesi.

Inoltre, il presente documento fornisce anche **un'analisi** dei feedback ricevuti dai docenti, attraverso la condivisione delle esperienze e delle buone pratiche implementate nei paesi partner.

In conclusione sono state riportate alcune osservazioni che sottolineano i punti di forza e di debolezza emersi durante tale fase per incentivare future implementazioni.

## 1. La fase di sperimentazione

Ciascun paese partner ha gestito questa attività a livello nazionale attraverso l'organizzazione di eventi online e/o in presenza, la pubblicazione di annunci speciali attraverso social network o altre piattaforme dedicate, e l'invio di inviti istituzionali a diverse scuole operanti **nel settore dell'educazione** degli adulti.

Questa fase è iniziata con la selezione dei partecipanti da coinvolgere. Ciascun partecipante ha compilato il modulo di domanda (*Allegato 1 - Modulo di domanda*) predisposto tramite Google Form.

I criteri di selezione, verificati tramite autocertificazione, sono stati i seguenti:

- Dipendenti a tempo pieno da almeno un anno;
- Avere a che fare con studenti con difficoltà, in particolare, nelle materie linguistiche;
- Essere motivati e interessati a partecipare alla fase di sperimentazione.

Il criterio relativo al possesso della conoscenza della lingua inglese (livello A2-B1), precedentemente richiesto, è stato escluso, poichè il corso online di formazione **“BoostClass 2.0”**, i questionari preparati per raccogliere i dati e tutti i modelli da utilizzare e le linee guida sono stati tradotti nelle lingue nazionali: italiano, bulgaro, spagnolo e rumeno.

Il numero totale dei partecipanti alla formazione online è stato di 73, che dopo aver completato la sessione formativa, hanno realizzato i project work con i propri studenti (Tot. 246).

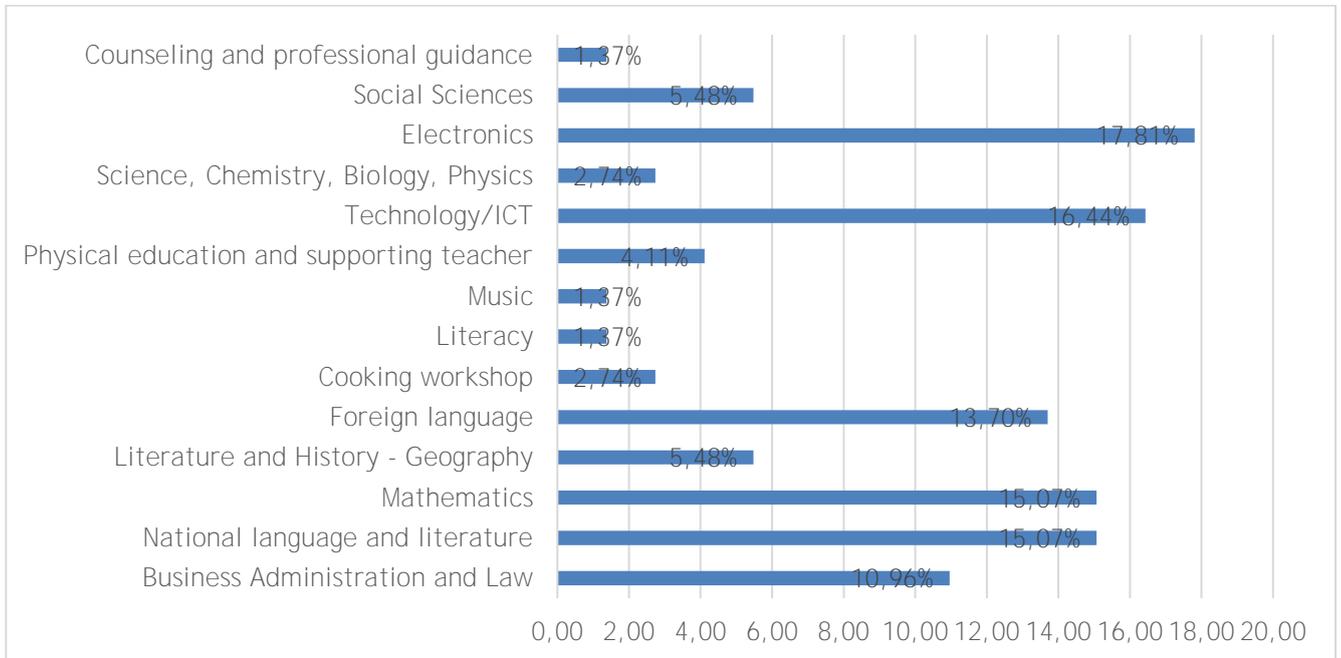
Gli studenti coinvolti nella seconda parte della sperimentazione sono stati selezionati direttamente dai docenti partecipanti. In particolare, sono stati identificati principalmente coloro che hanno avuto delle difficoltà nel processo di apprendimento, scarse competenze digitali e di base o con precedenti fallimenti scolastici, a rischio di esclusione sociale e dal mercato del lavoro.

### 1.1 *Descrizione dei target group*

Come accennato in precedenza, i gruppi target coinvolti nella fase di sperimentazione sono stati insegnanti/educatori/istruttori nel settore degli adulti, e i loro studenti.

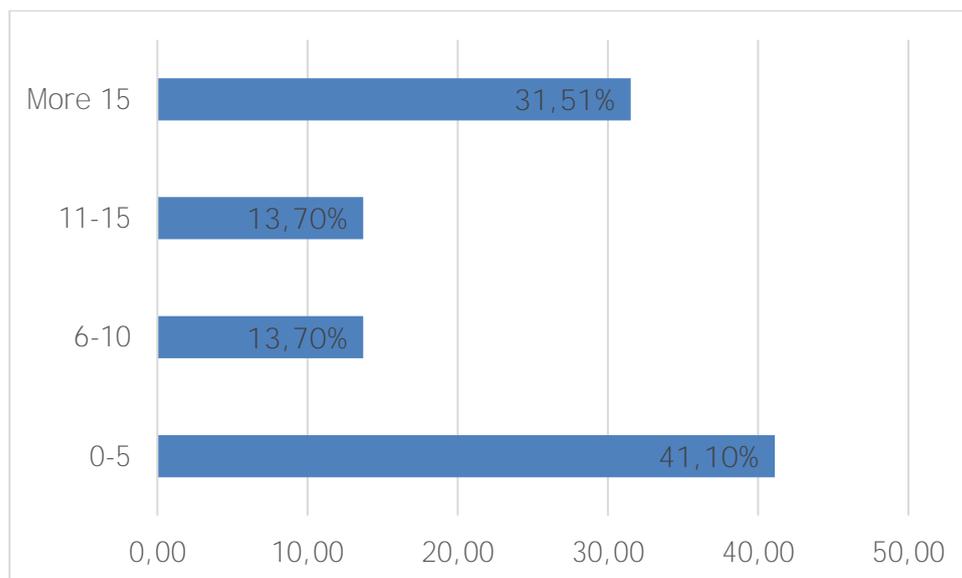
Gli insegnanti/educatori/istruttori erano composti da 73 persone (26 provenienti dall'Italia, 15 dalla Spagna, 16 dalla Bulgaria e 16 dalla Romania), di cui il 56,16% operante

nel sistema scolastico, il 34,25% in altri servizi educativi, l'8,22% nei servizi di formazione professionale e l'1,37% in "altri settori". La maggior parte dei partecipanti insegna Elettronica (17,81%), Tecnologia/ICT (16,44%), Matematica e Lingua (15,07%) e Lingue Straniere (13,70%), come mostrato nella Figura seguente.



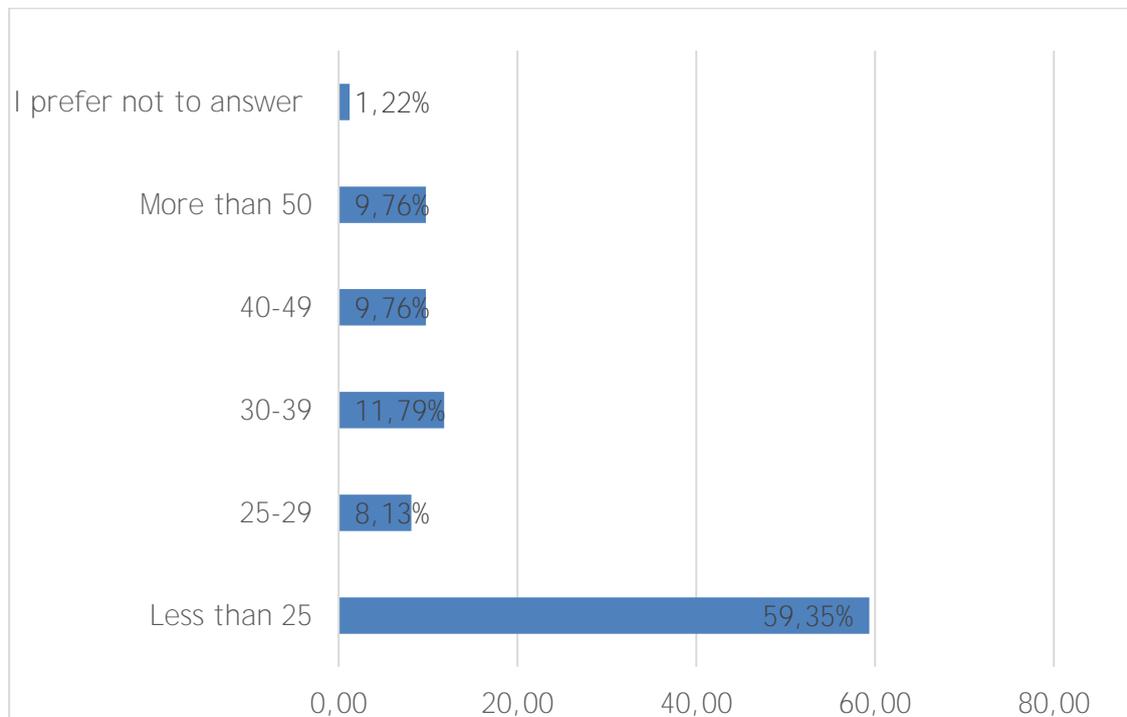
**Figura 1. Materie insegnate dai partecipanti.**

Inoltre, il campione includeva, per la maggior parte, persone con pochi anni di lavoro nel settore degli adulti: 41,10% tra 0-5 anni, 31,51% con più di 15 anni di esperienza e 27,4% in una posizione intermedia, tra 6-15 anni, come mostrato nella Figura seguente.



**Figura 2. Numero di anni di lavoro nel settore per adulti.**

Per quanto riguarda gli studenti coinvolti, i risultati mostrano che il 59,35% aveva meno di 25 anni e l'11,79% degli intervistati si collocava nella fascia 30-39 anni (Figura 3) includendo il 41,06% di donne e il 57,32% di uomini (con l'1,63% - *preferisco non rispondere*).

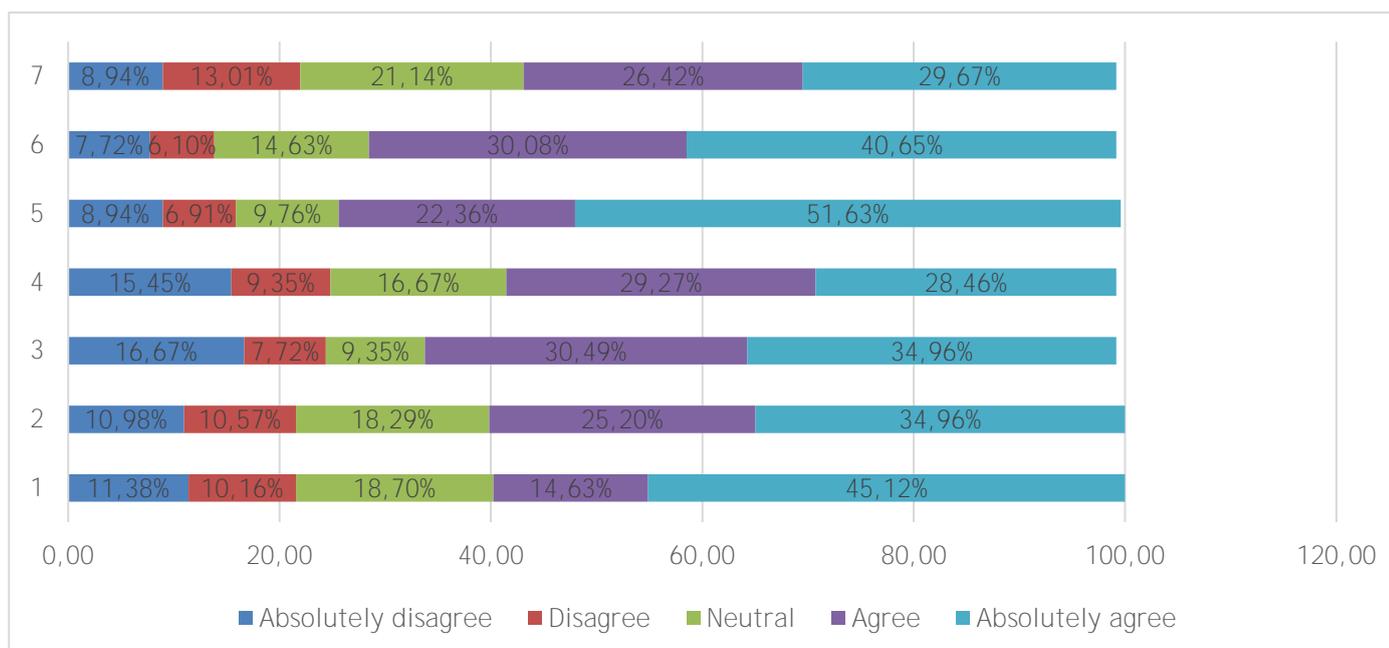


**Figura 3. Età degli studenti coinvolti nel project work svolto nei paesi partner.**

**In riferimento all'ambiente di apprendimento** (Figura 4), dove gli studenti frequentano le lezioni quotidianamente, il 65,45% dei rispondenti affermano che la direzione scolastica sostiene l'integrazione della tecnologia digitale in classe. Infatti il 59,76% possiede nella scuola almeno una lavagna interattiva, contro il 21,53% che non dispone di tali strumenti digitali.

La maggior parte delle scuole ha una connessione internet stabile e veloce (73,98%) rispetto al 15,85% che non ne ha una.

Non tutti gli studenti possono accedere ai dispositivi digitali in rete da casa (15,85%). Tuttavia, possono utilizzare le tecnologie digitali in classe (60,16%), inclusi diversi dispositivi, come portatili, tablet e smartphone (70,73%).



- 1 - In ogni aula è presente una lavagna interattiva.
- 2 - In aula, gli studenti possono utilizzare diversi dispositivi digitali (portatili, tablet e smartphone).
- 3 - La connessione Internet della scuola è stabile e veloce.
- 4 - Gli studenti hanno accesso a dispositivi digitali in rete a casa.
- 5 - La gestione della scuola supporta l'integrazione della tecnologia digitale in classe.
- 6 - La materia studiata promuove e sostiene l'utilizzo delle tecnologie digitali in classe.
- 7 - Molti dei miei compagni studenti utilizzano le tecnologie digitali in classe.

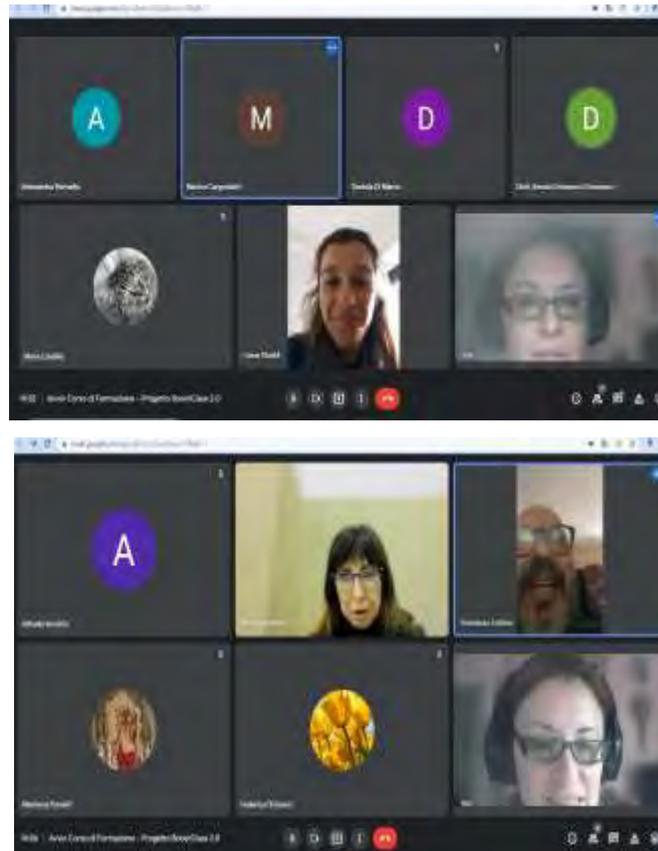
**Figura 4. Le caratteristiche dell'ambiente di apprendimento in cui gli studenti frequentano la formazione/corsi/lezioni.**

## 1.2 La formazione degli insegnanti

La formazione degli insegnanti è stata avviata a dicembre 2021, come illustrato nella Figura seguente, con l'organizzazione di webinar o incontri in presenza per presentare ai partecipanti le principali caratteristiche della fase di sperimentazione: la formazione online degli insegnanti, la piattaforma e-learning come ambiente di apprendimento e l'implementazione del project work con gli studenti (*Allegato 2 - Presentazione del corso - L'avvio*).

Non tutti i partecipanti hanno iniziato nello stesso momento. Pertanto, il team di progetto ha organizzato diversi incontri per avviare la formazione online e raggiungere il più possibile gli insegnanti, gli istruttori e gli educatori nel settore degli adulti.





**Figura 5. Tre momenti durante i webinar con gli educatori/docenti/istruttori per avviare la fase di sperimentazione, ed in particolare il corso online BoostClass 2.0. I materiali utilizzati per la presentazione sono disponibili nelle diverse lingue del partenariato.**

La formazione online degli insegnanti è stata strutturata in quattro moduli:

1. Come ripensare i confini delle classi sfruttando le potenzialità delle TIC.
2. Come sviluppare e progettare un sistema di valutazione efficace per l'apprendimento a distanza.
3. Come migliorare la motivazione degli studenti adulti con le tecnologie.
4. Come implementare approcci pedagogici combinati in modo efficace: il project based learning e gli episodi di apprendimento situato.

Ogni modulo comprendeva una lezione multimediale, una presentazione in power point e una dispensa, come mostrato nella seguente Figura.



**Figura 6. a. La dispensa; b. La presentazione in Power Point della lezione; c. La lezione multimediale.**

Tutti i materiali didattici sono disponibili in inglese, bulgaro, italiano, rumeno e spagnolo. Dopo la formazione online, il team di progetto ha organizzato un altro incontro per avviare e supportare i partecipanti nell'implementazione del project work con i propri studenti (*Allegato 3 - Presentazione del Project Work - L'avvio*).

Al termine della formazione online e della realizzazione del project work, i partecipanti hanno ricevuto un attestato di frequenza (*Allegato 4 - Certificato di frequenza BoostClass 2.0*).

### 1.3 L'ambiente di apprendimento per gli insegnanti

L'accesso alla piattaforma e-learning BoostClass 2.0, come ambiente di apprendimento, avviene attraverso il sito web di progetto ([www.boostclass.eu](http://www.boostclass.eu)), dalla sezione "Results" - *Promoting digital skills for classes 2.0 development*. Il link indirizza gli utenti al corso

online BoostClass 2.0, disponibile in italiano, bulgaro, rumeno e spagnolo, come mostrato nella Figura sottostante.



**Figura 7. L'accesso all'ambiente di apprendimento disponibile nelle lingue partner**

La piattaforma online ospita tutti i materiali didattici progettati dal team di progetto per fornire agli insegnanti, educatori/istruttori nell'educazione degli adulti le competenze necessarie per supportarli nell'integrazione delle nuove tecnologie nelle loro classi, utilizzando approcci multidisciplinari e interdisciplinari, basati su episodi di apprendimento situato e sul project based learning.

Sulla base dei risultati raggiunti nella prima parte del progetto, e secondo il *framework* sviluppato tenendo conto del *Digital Competence Framework for Educators* [1], noto anche con l'acronimo DIGCOMP [2], pubblicato nel 2013 dalla Commissione Europea e poi rivisto e aggiornato, i quattro moduli sono stati suddivisi in temi diversi a seconda delle esigenze emerse dal gruppo target:

- Modulo 1: Come ripensare i confini delle classi sfruttando le potenzialità delle TIC
  - Argomento 1.1. Gli ambienti collaborativi (es. Google apps + Drive)
  - Argomento 1.2. Siti web/blog/note collaborativi
  - Argomento 1.3. La lavagna interattiva
  - Argomento 1.4. La classe virtuale (es. Google meet)
- Modulo 2. Come sviluppare e progettare un sistema di valutazione efficace per l'apprendimento a distanza
  - Argomento 2.1. Come monitorare gli studenti con Google Classroom

Argomento 2.2. Usare i quizz/game

Argomento 2.3. Come valutare gli student utilizzando un video quiz (es. Edpuzzle)

Argomento 2.4. Come creare una rubric per valutare i propri studenti

Argomento 2.5. Come creare un e-portfolio

- Modulo 3. Come migliorare la motivazione degli studenti adulti attraverso l'uso delle tecnologie

Argomento 3.1. Come cercare le risorse digitali (es. Google search)

Argomento 3.2. Come utilizzare i quiz e I game (es. Kahoot)

Argomento 3.3. Come utilizzare YouTube

- Modulo 4. Come implementare approcci pedagogici combinati in modo efficace come il project based learning e gli episodi di apprendimento situato.

Argomento 4.1. Come implementare il project based learning

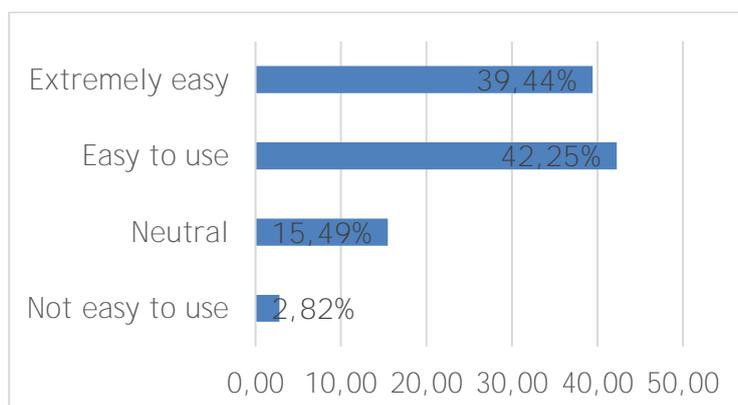
Argomento 4.2. Come costruire gli scenari di apprendimento

Argomento 4.3. Come implementare gli episodi di apprendimento situato

Argomento 4.4. Quali sono gli strumenti digitali da utilizzare con la metodologia degli episodi di apprendimento situato

Argomento 4.5. Come cercare opportunità di formazione per lo sviluppo professionale continuo

**L'ambiente di apprendimento BoostClass 2.0, come mostrato nella Figura sottostante, è stato considerato dalla maggior parte dei partecipanti alla formazione (81,69%) come "facile da usare", poiché intuitiva e i materiali sono stati facilmente accessibili e potevano essere scaricati per il loro riutilizzo. Alcuni **dei rispondenti l'ha definito stimolante**, interessante, utile e affascinante. Tuttavia, solo il 2,82% ha incontrato piccole difficoltà.**



**Figura 8. La facilità d'uso della piattaforma**

## 1.4 *L'organizzazione del project work con gli studenti*

La realizzazione del project work è iniziata a gennaio 2022 ed è proseguita fino a giugno 2022, coinvolgendo docenti formati con il corso online *BoostClass 2.0* e i loro studenti. I docenti hanno utilizzato alcuni degli strumenti digitali suggeriti durante la formazione, applicando una delle metodologie promosse: *project-based learning* oppure *gli episodi di apprendimento situato*.

Gli insegnanti, prima di iniziare il lavoro con gli studenti, sono stati impegnati nello svolgimento di diverse attività, come:

- Decidere il numero di progetti da realizzare;
- Determinare se i progetti dovessero essere mono/multidisciplinari o extracurricolari;
- Scegliere gli argomenti da utilizzare nel/i progetto/i;
- Dividere la classe in gruppi;
- Scegliere la metodologia di insegnamento: *Project-based Learning* oppure *gli episodi di apprendimento situato*.

In particolare, ai docenti è stato chiesto di preparare le attività degli studenti seguendo la Tabella 1.

**Tabella 1. La preparazione delle attività degli studenti**

<i>Fase</i>	<i>Attività</i>	<i>Prodotti finali</i>	<i>Valutazione</i>
<i>Ideazione</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Decidere il numero dei progetti: uno per l'intera classe, suddiviso in sottoprogetti o più progetti distinti;</i></li><li>• <i>Decidere se il progetto fa riferimento a uno o più argomenti;</i></li><li>• <i>Scegliere l'argomento del progetto;</i></li><li>• <i>Decidere se gli studenti lavorano in gruppo o individualmente;</i></li><li>• <i>Definire il profilo di competenza;</i></li><li>• <i>Descrivere l'idea del progetto.</i></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Mappa concettuale</i></li><li>• <i>Profilo di competenza</i></li></ul>	<i>Definire la rubrica di valutazione in base al profilo di competenza</i>
<i>Pianificazione</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Scomporre il progetto in macro-attività e assegnarle agli studenti: "chi, fa, cosa, e quando".</i></li><li>• <i>Stimare il tempo per eseguire tutte le attività.</i></li></ul>	<i>Pianificazione dei compiti e delle attività</i>	
<i>Svolgimento</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Sviluppare il progetto.</i></li></ul>	<i>Artefatto/Risultato/Prodotto /Servizio</i>	<i>Valutazione tra pari e autovalutazione attraverso la rubrica precedentemente preparata.</i>
<i>Valutazione</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Presentare i risultati del progetto ed elaborare i documenti richiesti</i></li></ul>	<i>Presentazione PowerPoint, video, blog, evento, ecc.</i>	<i>Valutazione finale tra pari, feedback dell'insegnante, considerazione finale e revisione della rubrica di valutazione.</i>

## 2. Raccolta dei dati qualitativi e quantitativi

Durante la fase di sperimentazione, il team di progetto, a livello nazionale, ha raccolto dati sia qualitativi che quantitativi dai gruppi target, docenti e studenti, per analizzare le esperienze realizzate.

Infatti, i docenti partecipanti alla formazione online hanno compilato due questionari. Il primo, *Questionario pre-piloting per gli insegnanti (Allegato 5)* prima di iniziare il corso online sulla piattaforma *BoostClass 2.0* e il secondo, *Questionario post-piloting per gli insegnanti (Allegato 6)*. L'obiettivo era raccogliere e confrontare dati rilevanti per elaborare raccomandazioni finali per coloro che intendono replicare l'esperienza o trasferirla in un altro settore.

**Inoltre, dopo l'implementazione** del project work, i partecipanti hanno consegnato una relazione (*Allegato 7 - Modello per la relazione del docente*) per descrivere i lavori realizzati con gli studenti sottolineando i punti di forza e di debolezza delle metodologie introdotte dal progetto.

Anche, gli studenti hanno dovuto compilare un questionario online, *Allegato 8 - Questionario per gli studenti dopo l'implementazione e la realizzazione del project work*. Questi strumenti hanno permesso al team di progetto di raccogliere risultati rilevanti sulle metodologie e gli strumenti che sono stati sviluppati durante i due anni di progetto.

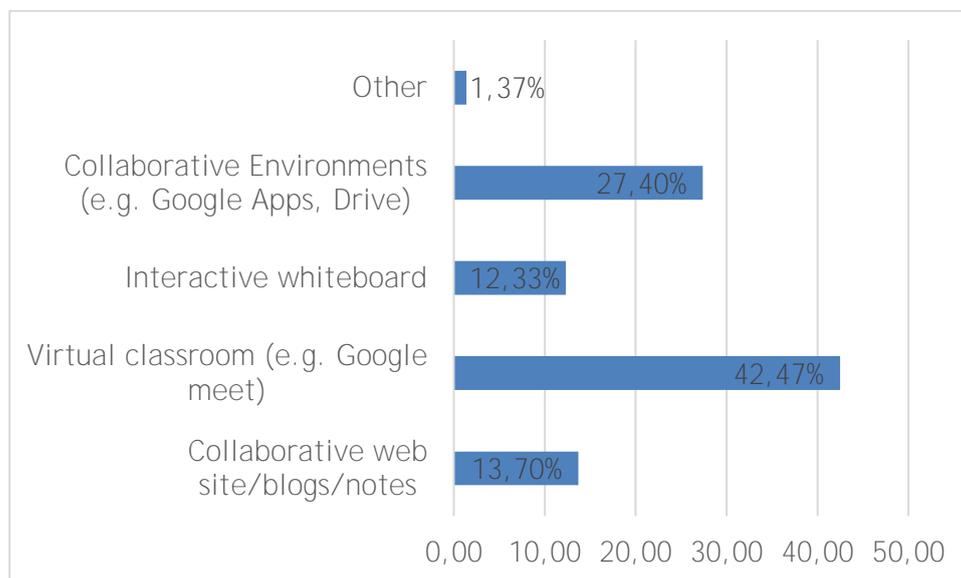
### 2.1 Il profilo iniziale degli insegnanti coinvolti

Il primo questionario, compilato dai docenti/istruttori/educatori partecipanti al corso online *BoostClass 2.0*, mirava ad ottenere una panoramica dei profili principalmente legati alle conoscenze e competenze nelle TIC e al loro uso in classe.

La maggior parte dei rispondenti (94,52%) utilizza normalmente la tecnologia in classe rispetto al 5,48% che non la usa.

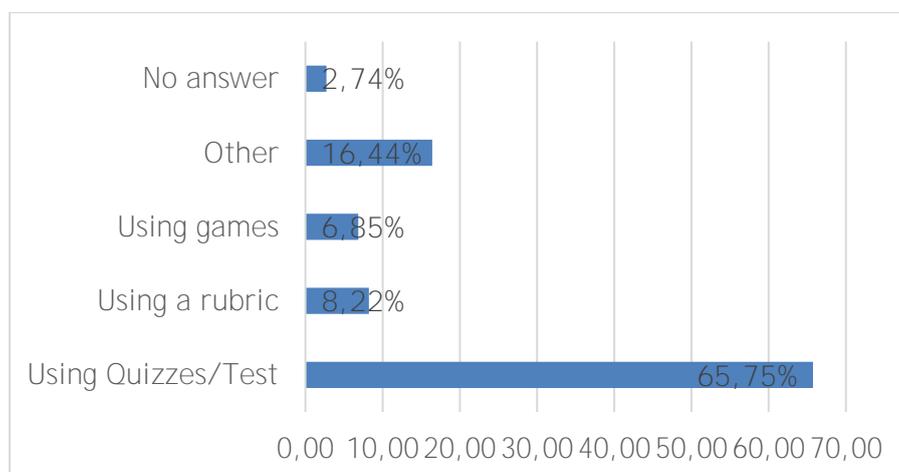
Gli insegnanti, che utilizzano la tecnologia, prediligono le aule virtuali (42,47%), ad esempio *Google Meet*, o comunque ambienti collaborativi (27,40%), ad esempio *Google Apps e Drive*, seguiti da strumenti per produrre siti web o blog o note (13,70%) collaborative e da strumenti come la lavagna interattiva (12,33%). Un altro tipo di risorsa digitale utilizzata è Youtube per mostrare video. Ciò è stato evidente, in particolar modo, durante le restrizioni COVID19, quando gli insegnanti e gli educatori sono stati obbligati

ad organizzare le proprie lezioni a distanza. Solo due intervistati non hanno fornito una risposta (Figura 9).



**Figura 9. Il tipo di tecnologia solitamente utilizzata in classe. (\*)**  
(\*) Il campione è n. 73, ma ci sono due "Nessuna risposta".

Per quanto riguarda la modalità di valutazione delle prestazioni degli studenti nell'apprendimento a distanza, la maggior parte degli intervistati (65,75%) utilizza quiz e raramente rubriche (8,22%) o giochi (6,85%), come mostrato nella Figura seguente. Tuttavia, altri modi per valutare le conoscenze e le prestazioni degli studenti includono interviste video, prove su registro elettronico ed esami orali e scritti come la risoluzione di esercizi o la preparazione di saggi. Nel caso dello studio di circuiti elettronici specifici in programmi specializzati, vengono organizzate simulazioni con oscilloscopi virtuali.

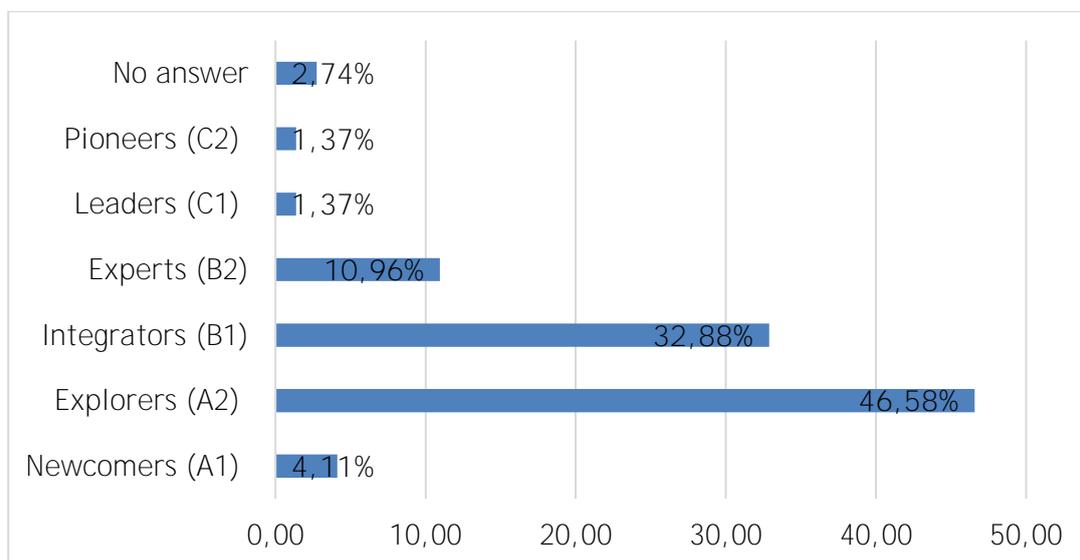


**Figura 10. La modalità di valutazione degli studenti a distanza. (\*)**  
(\*) Il campione è n. 73, ma ci sono due "Nessuna risposta".

Successivamente, **l'indagine** ha analizzato l'autopercezione dei partecipanti sulle proprie competenze digitali [2] tenendo conto dei profili digitali e del livello di competenza (Newcomer, Explorer, Integrator, Expert, Leader e Pioneer) come descritto nel *DigiComp Framework* [1].

Come mostrato in Figura 11, la maggior parte dei partecipanti aveva competenze digitali **di base. Il 46,58% degli intervistati si percepisce come "Explorer" che corrisponde a un livello A2**, nel senso che ha iniziato ad utilizzare strumenti digitali senza seguire un approccio esaustivo **o coerente. Il 32,88% si percepisce come "Integrator" corrispondente ad un livello B1** che utilizza e sperimenta gli strumenti digitali per vari scopi, cercando di capire quali strategie digitali funzionano meglio e in quali contesti.

Solo tre persone hanno valutato il proprio livello di competenze digitali come "Newcomer" (A1), il che significa che hanno un contatto minimo con gli strumenti digitali e hanno bisogno di una guida per espandere il proprio repertorio. Una persona ha valutato il proprio livello come "Leader" (C1), possedendo un ampio repertorio di strategie digitali flessibili, complete ed efficaci, **mentre un'altra** persona come "Pioneer" (C2), esperto nell'uso delle pratiche digitali e della pedagogia contemporanea.



**Figura 11. Autovalutazione delle attuali competenze digitali. (\*)**  
(\*) Il campione è n. 73, ma ci sono due "Nessuna risposta".

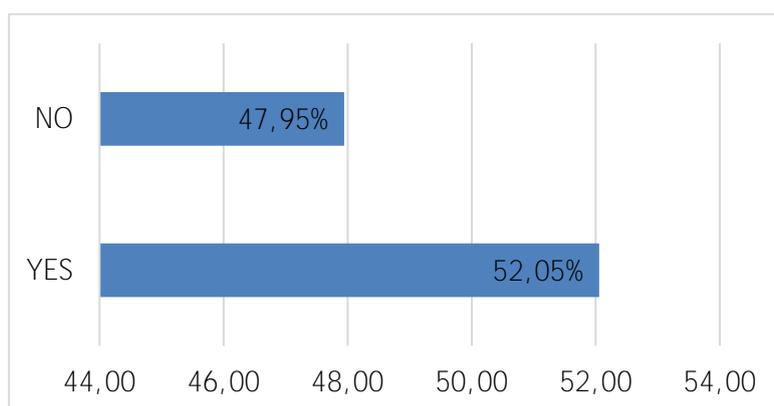
Per quanto riguarda la metodologia di insegnamento utilizzata, metà degli intervistati (52,05%) (Figura 12) utilizza il project based learning perché supporta gli studenti ad essere creativi, sviluppare il loro pensiero critico, essere attivi, autonomi e indipendenti e ad essere più collaborativi con i loro pari. Questo rende gli studenti più flessibili e

responsabili nel loro processo di apprendimento. Inoltre, questa metodologia può aiutare lo sviluppo delle competenze digitali, delle capacità di ricerca individuali in modo multidisciplinare e delle capacità di comunicazione nella scrittura, nella discussione e nella visualizzazione attraverso la presentazione del loro progetto finale davanti alla classe. Poiché il *project-based learning* si concentra su scenari di apprendimento autentici, può fornire agli studenti diversi tipi di esperienza nella risoluzione dei processi lavorando in team migliorando la loro motivazione all'apprendimento.

Tuttavia, la maggior parte dei rispondenti (47,95%) preferisce non usarlo con la propria classe per i seguenti motivi:

1. **Non c'è stata occasione.**
2. *Perché i miei studenti non hanno esperienza di lavoro in gruppo per mancanza di spazi adeguati ad hoc per la realizzazione di progetti (es. laboratori).*
3. *Non c'è bisogno di farlo.*
4. *Difficoltà di lavorare in gruppo per differenze culturali e di età.*
5. *Nessuna presenza costante da parte degli studenti.*
6. *La discontinuità della frequenza caratterizza gli studenti delle mie classi e spesso questo ha causato lacune nelle loro precedenti esperienze di apprendimento. Per questo motivo, molti studenti trovano difficoltà nello sviluppare un metodo di approfondimento dei metodi di pensiero autonomo che sicuramente richiede il *project-based learning*.*
7. *Non ho una conoscenza approfondita del *project-based learning*.*
8. *Non pensavo che gli studenti fossero pronti per questo tipo di lavoro.*
9. *Competenze linguistiche insufficienti degli studenti.*
10. *Gli studenti non hanno familiarità con questo tipo di apprendimento.*
11. *Covid.*
12. *Difficoltà nella valutazione.*
13. *Mancanza di esperienza.*
14. *Perché non ho tempo.*
15. *Mancanza di tempo per la preparazione.*
16. *Non l'ho mai considerato.*

L'obiettivo di chi utilizza questo approccio è di incoraggiare lo sviluppo degli studenti, facendogli sperimentare sul campo per migliorare la propria creatività, comunicazione, coinvolgimento attivo e capacità di scambio culturale.

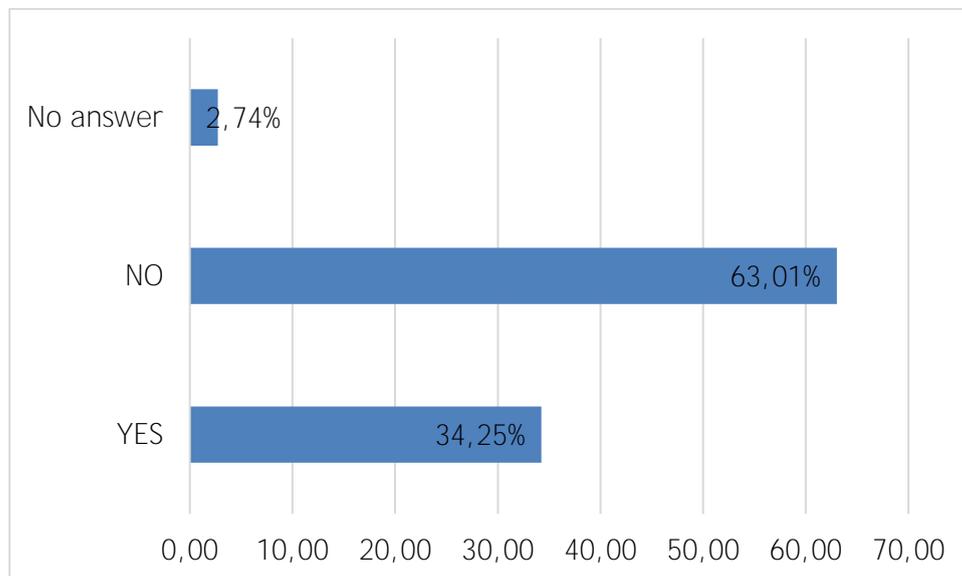


**Figura 12. L'uso del project-based learning nella classe.**

La situazione è peggiore se il metodo considerato è quello degli *episodi di apprendimento situato*. Infatti, il 63,01% (Figura 13) non utilizza questo approccio in classe per insufficienti conoscenze, difficoltà nella sua applicazione, perché la maggior parte degli studenti non può studiare autonomamente a causa di precedenti lacune di apprendimento, e la frequenza discontinua delle lezioni regolari. Inoltre, gli intervistati hanno sottolineato come ostacolo nell'applicazione di questa metodologia, il basso numero di ore a disposizione per lavorare con gli studenti o la scarsa familiarità degli insegnanti nel suo utilizzo.

D'altra parte, il 34,62% utilizza questo approccio per evitare una lezione basata solo sui suoi contenuti, stimolando la curiosità degli studenti, sviluppando azione, discussione, riflessione e valutazione e incoraggiando la partecipazione attiva degli studenti al loro processo di apprendimento e scambio culturale. Inoltre, gli *episodi di apprendimento situato* possono supportare lo sviluppo delle capacità di comunicazione e collaborazione **e di ricerca nell'imparare** ad utilizzare le informazioni e a selezionare le fonti corrette. Attraverso questo approccio, gli studenti sviluppano ulteriori capacità di lettura, ascolto

e comprensione ed imparano a progettare e creare un prodotto riflettendo su tutti i processi attivati.



**Figura 13. L'uso degli episodi di apprendimento situato in classe. (\*)**  
(\*) Il campione è n. 73, ma ci sono due "Nessuna risposta".

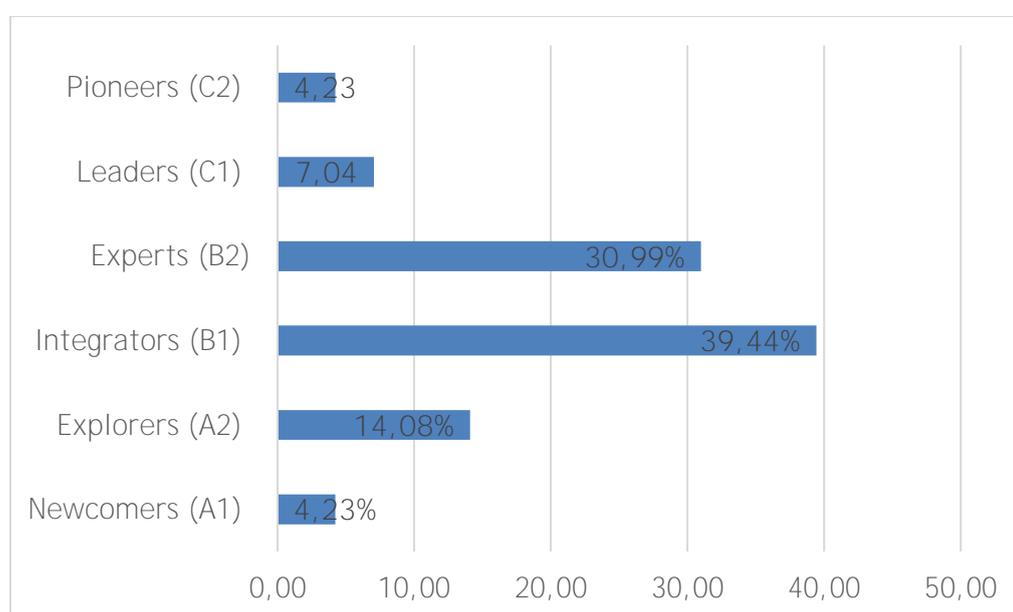
Gli elementi ritenuti più importanti per la partecipazione al corso di formazione *BoostClass 2.0* sono stati i seguenti:

1. *Integrazione delle tecnologie nella didattica;*
2. *Una migliore conoscenza di se stessi, degli altri e della diversità;*
3. *Migliorare le competenze digitali per l'apprendimento innovativo nell'educazione degli adulti;*
4. *Aumentare la motivazione degli studenti;*
5. *Valorizzare il potenziale degli studenti;*
6. *Apprendimento delle metodologie di insegnamento (EAS e project-based learning);*
7. *Migliorare i sistemi e i metodi per la valutazione degli studenti;*
8. *Aumentare il coinvolgimento degli studenti;*
9. *Stimolare la capacità di apprendimento innovativo, adattabile a condizioni di rapido cambiamento sociale;*
10. *Motivare gli studenti nel processo di apprendimento attraverso un feedback rapido;*
11. *Familiarizzazione con nuovi concetti educativi.*

## 2.2 Il profilo degli insegnanti dopo il corso online

Il numero totale dei partecipanti al corso di formazione *BoostClass 2.0*, che hanno completato i moduli disponibili, è stato 71, rispetto ai 73 iniziali (- 2 persone). Al termine della formazione, i partecipanti hanno compilato un altro questionario online (*Allegato 6 - Questionario post-piloting per gli insegnanti*) in cui si chiedeva di autovalutare le competenze digitali acquisite grazie alla formazione sviluppata dal team di progetto.

I risultati (Figura 14) mostrano un miglioramento significativo delle competenze digitali di tutti i partecipanti incrementando il proprio livello di conoscenza.



**Figura 14. Autovalutazione delle competenze digitali dopo la formazione BoostClass 2.0.**

Come mostrato nella Tabella 2, il livello “Newcomers” (A1) è aumentato di 0,12 punti, mentre il livello “Explorer” (A2) è diminuito di 32,5 punti rispetto al livello iniziale dei partecipanti. La percentuale iniziale del livello “Integrator” (B1) è aumentata di +6,62 punti e il livello “Expert” (B2) di 20,03 punti.

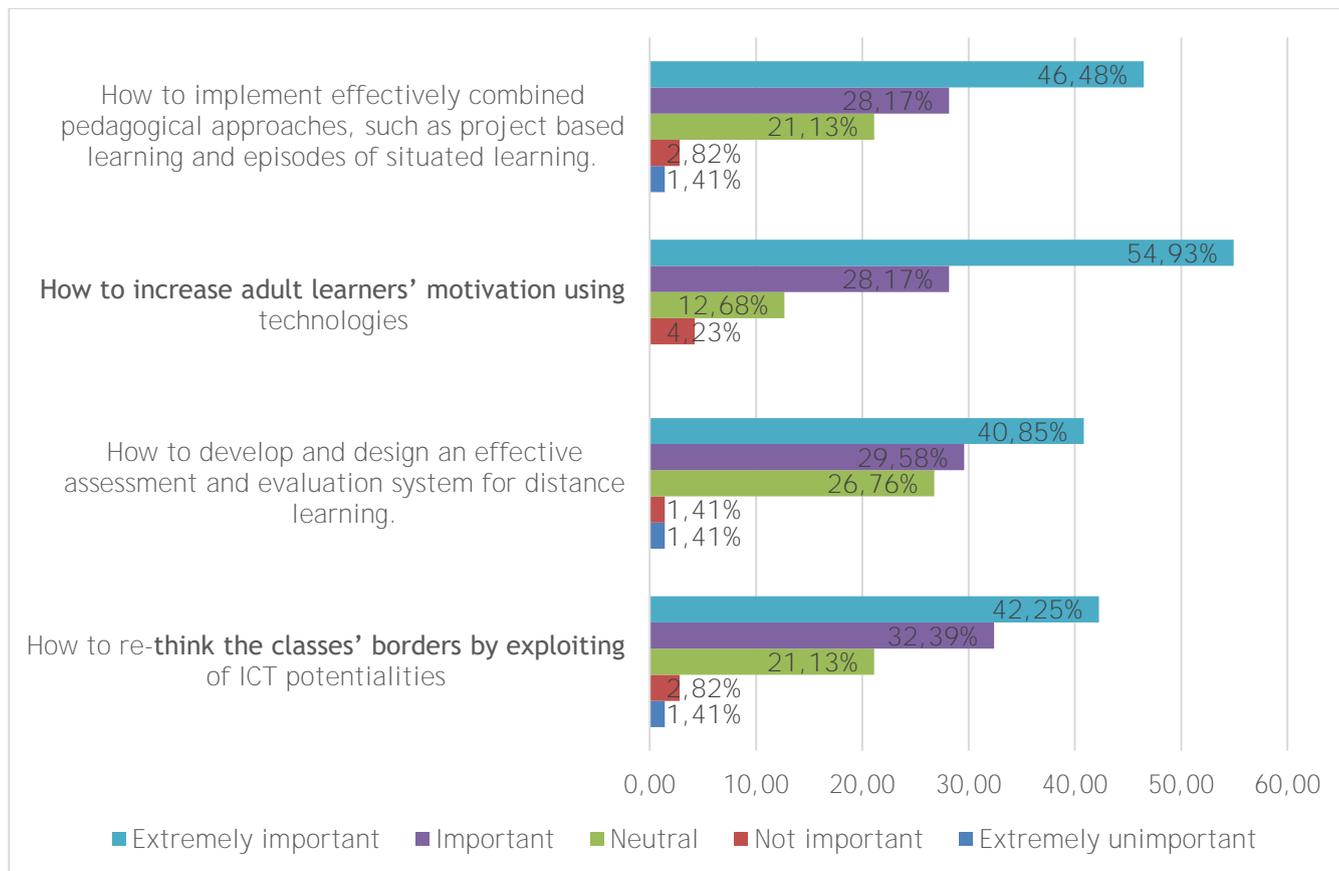
Inoltre, il miglior risultato è dimostrato dal miglioramento del livello “Leader” (C1) e “Pioneer” (C2), che registrano rispettivamente un incremento di +5,77 e +2,86.

**Tabella 1. Confronto tra il livello di padronanza iniziale e finale dei partecipanti nell'uso della tecnologia**

LIVELLO	DESCRIZIONE	LIVELLO INIZIALE (%)	LIVELLO FINALE (%)	DIFFERENZA
Newcomer A1	L'utente ha pochissimi contatti con gli strumenti digitali e ha bisogno di una guida per espandere il proprio repertorio.	4,11	4,23	+0,12
Explorer A2	L'utente ha iniziato ad utilizzare strumenti digitali senza, tuttavia, seguire un approccio esaustivo o coerente.	46,58	14,08	-32,5
Integrator B1	L'utente utilizza e sperimenta gli strumenti digitali per una vasta gamma di scopi, cercando di capire quali strategie digitali funzionano meglio in quali contesti.	32,82	39,44	+6,62
Expert B2	L'utente utilizza una gamma di strumenti digitali in modo sicuro, creativo e critico per migliorare le proprie attività professionali.	10,96	30,99	+20,03
Leader C1	L'utente fa affidamento su un ampio repertorio di strategie digitali flessibili, complete ed efficaci.	1,37	7,04	+5,77
Pioneers C2	L'utente è un esperto nell'uso delle pratiche digitali e pedagogiche contemporanee.	1,37	4,23	+2,86

La seconda sezione del questionario ha raccolto informazioni sull'utilità delle attività didattiche apprese attraverso le conoscenze acquisite durante la formazione (Figura 15). La maggior parte dei partecipanti (84,51%) ha trovato queste conoscenze molto utili per le proprie pratiche didattiche, contro il 15,49% che è rimasto in una posizione neutrale. Il secondo modulo ha raggiunto un livello di soddisfazione di circa l'83,10%, mentre il primo e il quarto hanno raggiunto la percentuale del 74,65% e il terzo il 70,42%. Questi dati rivelano una persistente difficoltà nel rivedere le attuali pratiche didattiche basate su modalità in presenza, integrate con strumenti digitali. Insegnanti ed educatori sono ancora vincolati a metodi tradizionali di valutazione delle prestazioni dei propri studenti, come test, interviste ed esercizi. Infatti, in relazione al primo, al secondo e al terzo modulo, il quarto, relativo al sistema di valutazione per la formazione a distanza,

rimane un tema ostico evidenziato da una percentuale piuttosto alta di chi ha assunto una posizione neutrale (26,76%).

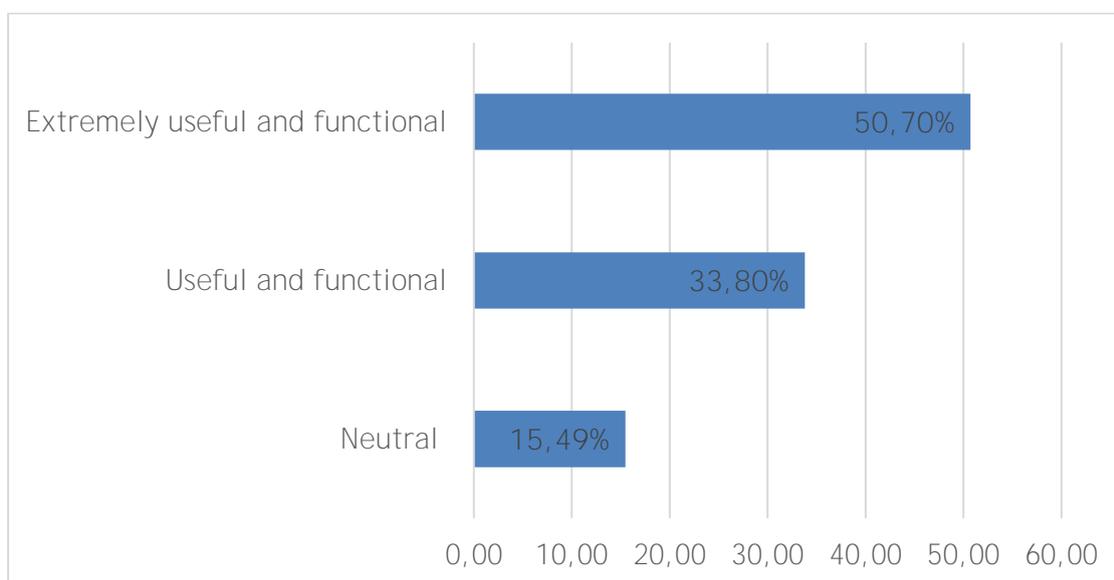


**Figura 15. I campi di conoscenza e le abilità ritenute utili e importanti per le attività didattiche dai partecipanti a BoostClass 2.0.**

I risultati precedenti sono stati confermati da quelli descritti nella seguente Figura in merito all'utilità e funzionalità dei materiali didattici e ai suggerimenti didattici per la pratica quotidiana, forniti dal corso di formazione *BoostClass 2.0*. Infatti, l'84,51% ha valutato positivamente i materiali didattici e i suggerimenti didattici per le proprie pratiche didattiche quotidiane per i seguenti motivi:

1. Sono utili per un apprendimento significativo.
2. Non conoscevo la maggior parte di questi strumenti.
3. Molto utili in quanto offrono un'ottima alternativa per creare lezioni innovative e digitali.
4. Puoi sperimentare nella pratica quotidiana queste nuove metodologie e utilizzare i materiali didattici e i suggerimenti del corso Boostclass 2.0
5. Ho imparato nuove tecniche e metodi che non conoscevo.
6. Forniscono una panoramica completa del potenziale delle TIC.

7. Sono complete e ben spiegate.
8. Sono interessanti esempi, modelli e nuove informazioni.
9. Sono tecniche facili di valutazione, insegnamento rapido e informazioni efficienti.
10. Mi ha fornito molte informazioni tecnologiche da utilizzare in classe.
11. Sono molto utili perché snelliscono le lezioni, le rendono più divertenti e migliorano la comprensione degli studenti.
12. Sono molto utili poiché consentono la loro immediata applicazione in classe.
13. È utile perché funge da guida. Ora dovrei fare il passo per implementarli.
14. Mi danno la libertà di lavorare.
15. Ho conosciuto cose che non sospettavo nemmeno esistessero e, allo stesso tempo, mi sarebbero di grande aiuto nell'implementare lezioni interattive.



**Figura 16. Le aree di conoscenza e le competenze ritenute utili per le attività didattiche dai partecipanti al corso di BoostClass 2.0.**

Tuttavia, una piccola percentuale (15,49%) ha classificato le attività in una posizione neutra perché gli intervistati avrebbero voluto informazioni più dettagliate partendo da competenze digitali di base molto basse, o perché difficili da implementare, visto che alcune scuole hanno ancora problemi di connessione.

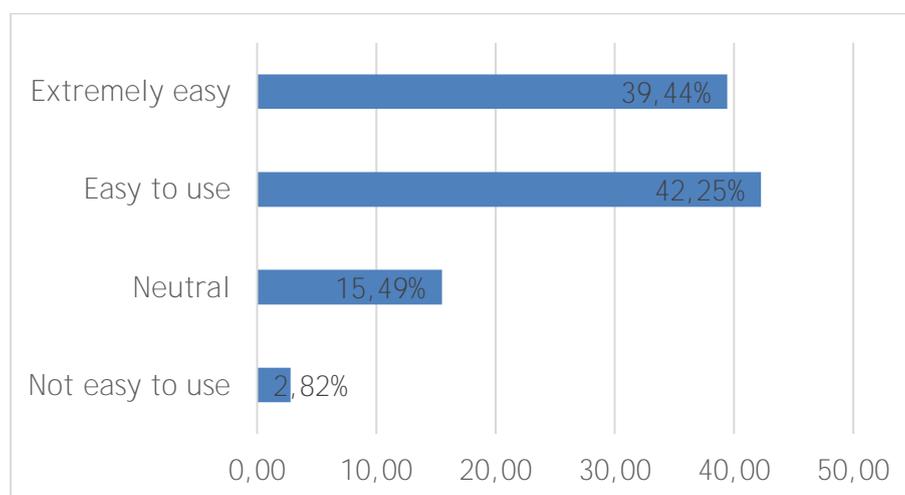
In alcuni casi, gli intervistati affermano che non tutte le risorse digitali possono essere utilizzate perché gli studenti non hanno la necessaria conoscenza delle TIC o non hanno

un computer a casa. L'utilità delle risorse didattiche per la loro pratica quotidiana dipende dal tipo di studenti in classe.

In ogni caso, l'ambiente di apprendimento *BoostClass 2.0* è stato facile da navigare ed utilizzare (81,69%):

1. *I moduli sono stati spiegati in modo molto semplice.*
2. *Ho trovato molto utili i video che sintetizzano gli argomenti.*
3. *Le slide e i video sono molto utili, sintetici e precisi, pratici, ben organizzati, completi e funzionali.*
4. *L'ambiente di apprendimento è stato progettato e strutturato in modo semplice.*
5. *L'esperienza è utile per stimolare l'uso delle nuove tecnologie, anche per chi ha competenze modeste in questo campo.*
6. *Offre un'interessante e innovativa alternativa all'insegnamento classico e frontale.*
7. *L'approccio intuitivo è incoraggiante e facilita la collaborazione tra pari.*
8. *L'accesso alla piattaforma e la navigazione tra le lezioni sono stati facili.*
9. *Lezioni molto ben presentate.*
10. *L'ambiente di apprendimento era semplice e intuitivo.*
11. **Tutto è ben strutturato, anche se, a prima vista, è poco attraente perché c'è molto testo.**
12. *Le risorse sono disponibili in qualsiasi momento e possono essere scaricate per essere riutilizzate.*

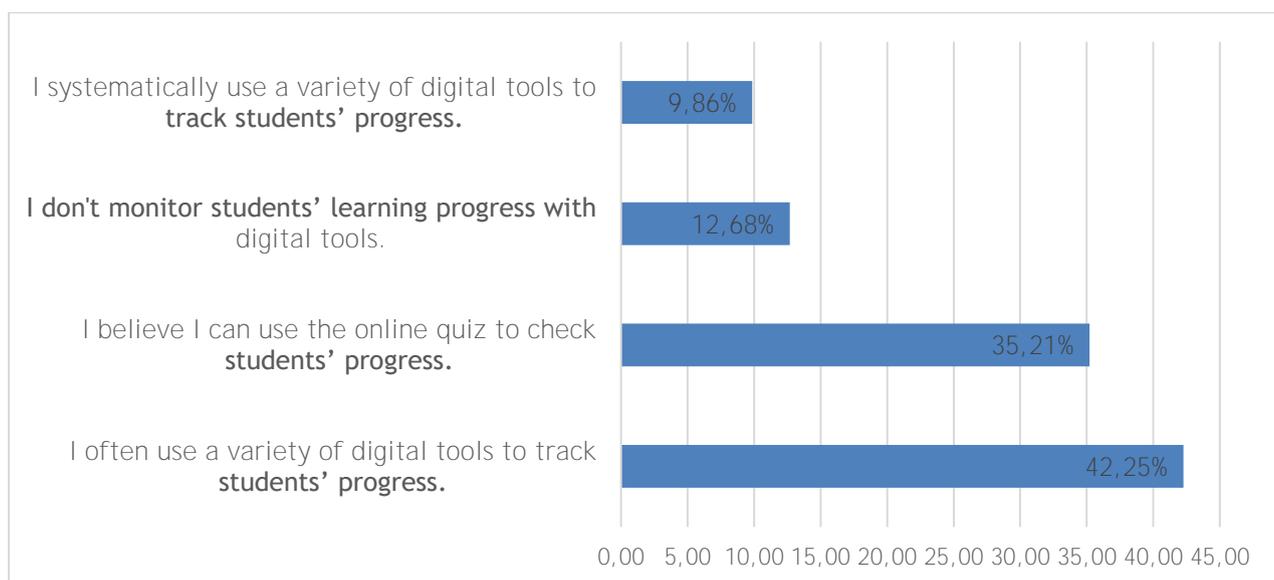
Tuttavia, il 2,82% (Figura 17) non considera la piattaforma facile da navigare a causa di alcune difficoltà incontrate.



**Figura 17. Facilità di navigazione dell'ambiente di apprendimento BoostClass 2.0**

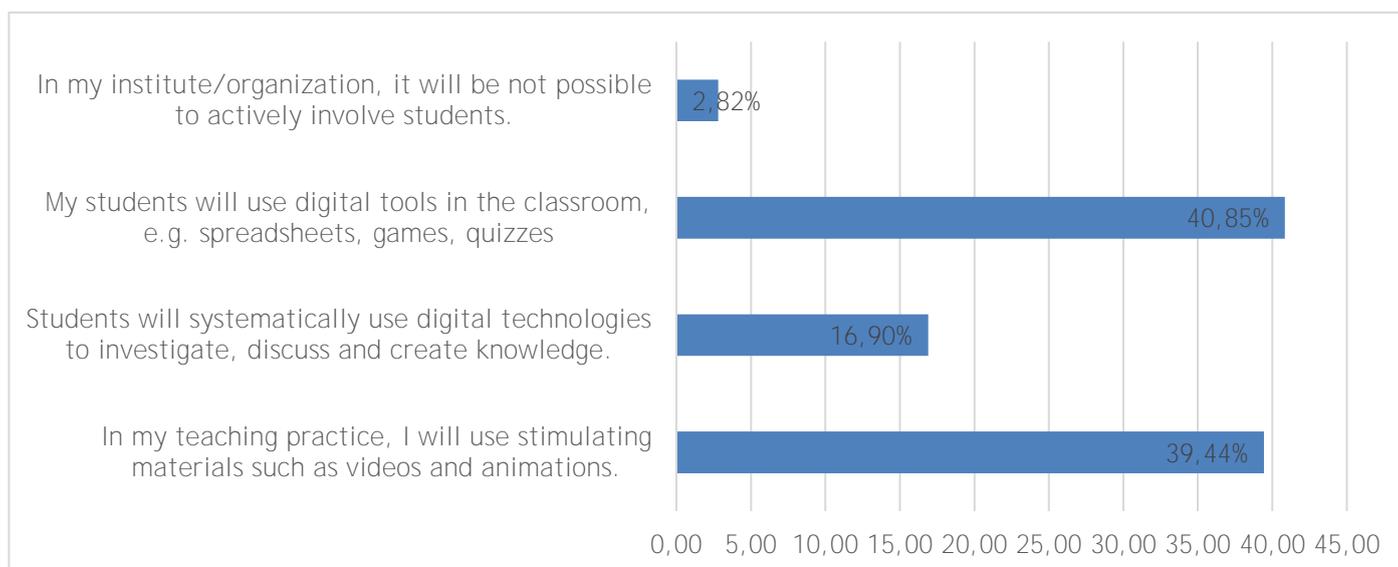
Come suggerito dai partecipanti, il materiale didattico potrebbe essere migliorato sostituendo le ripetizioni dei singoli concetti con dei video esplicativi o materiali multimediali aggiuntivi, **come l'utilizzo** di una lavagna interattiva e una stanza virtuale separata.

Per quanto riguarda i sistemi di monitoraggio e valutazione con le tecnologie digitali (Figura 18), il 12,68% non monitora i progressi dei propri studenti con uno strumento digitale, rispetto al 52,11% che afferma di utilizzare spesso e sistematicamente diversi dispositivi digitali, principalmente quiz (67,61%), giochi (11,27%) e rubriche (9,86%), per monitorare e valutare i propri studenti.



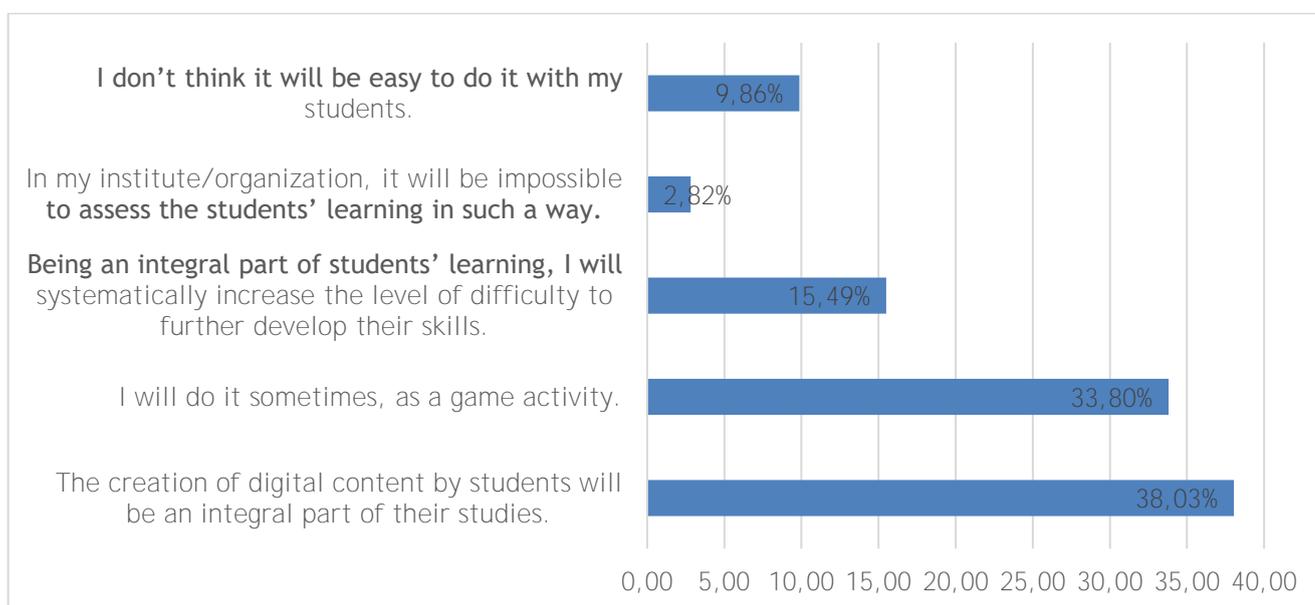
**Figura 18. L'uso di strumenti di valutazione digitale per monitorare e valutare i progressi degli studenti. (\*)**  
(\*) Il campione è 71, ma c'è un "Nessuna risposta".

Tuttavia, i partecipanti preferiscono valutare in presenza senza gli strumenti digitali. Per il futuro utilizzo degli strumenti digitali relativi al coinvolgimento attivo degli studenti in classe, il 97,18% dei partecipanti (Figura 19) integrerà le pratiche di insegnamento quotidiano con la tecnologia, come quiz, giochi e strumenti digitali per indagare e discutere, e utilizzando video e animazioni. Solo il 2,82% degli intervistati afferma che il coinvolgimento degli studenti non sarà possibile a causa dell'ambiente dell'istituto/organizzazione.



**Figura 19. Il futuro utilizzo degli strumenti digitali che consentano agli studenti di partecipare attivamente in classe.**

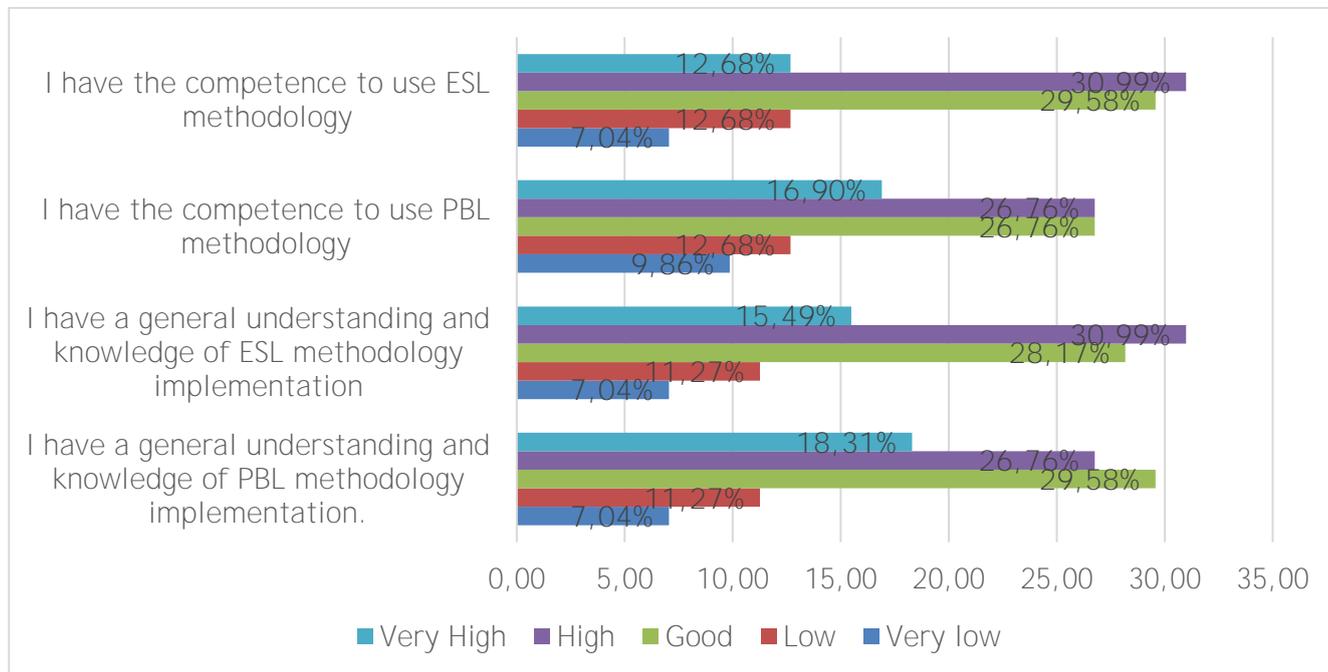
Per quanto riguarda la valutazione dell'apprendimento degli studenti, solo il 12,68% (Figura 20) non prevede l'utilizzo di strumenti digitali per scarse competenze TIC degli studenti o per la tipologia di istituto/organizzazione per cui lavorano. Tuttavia, l'87,32% degli intervistati li integrerà sistematicamente nel processo di apprendimento dei propri studenti.



**Figura 20. L'uso futuro degli strumenti digitali per valutare l'apprendimento degli studenti.**

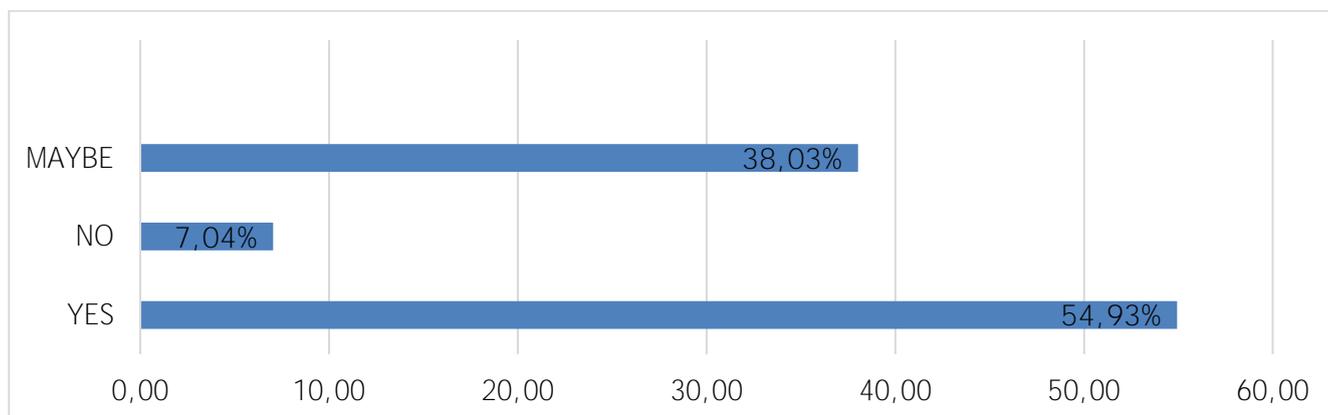
I partecipanti hanno, inoltre, valutato le proprie conoscenze e competenze generali su entrambe le metodologie proposte, il *project-based learning* e gli *episodi di apprendimento situato* (Figura 21). Come mostrato, la maggior parte degli intervistati ha

acquisito una maggiore familiarità. Tuttavia, alcuni hanno bisogno di più tempo per sperimentare entrambi i metodi per essere sicuri di usarli correttamente con i loro studenti.



**Figura 21. Il livello di conoscenza, abilità e competenza relative alle metodologie di apprendimento proposte.**

Il 54,93% (Figura 22) pensa che il *project-based learning* (PBL) sia fattibile nella propria classe e il 38,03% vede alcune possibilità nell'applicare questa metodologia ai propri studenti. Tuttavia, il 7,04% non prevede di utilizzare il PBL **per l'alto assenteismo e turnover** degli studenti che non darebbe modo di completare il lavoro iniziato.



**Figura 22. La fattibilità della metodologia PBL in classe.**

Al contrario, l'approccio “*episodi di apprendimento situato*” è ritenuto più fattibile da adottare e applicare in classe con studenti adulti (59,15%) e il 36,62% prevede alcune possibilità di utilizzo.

## 2.3 *Il punto di vista degli studenti*

Dopo aver implementato la fase di sperimentazione e realizzato il project work con gli studenti coinvolti, il team di progetto ha raccolto feedback e commenti compilando un questionario online (*Allegato 8 - Questionario per gli studenti dopo l'implementazione e la realizzazione del project work*).

### 2.3.1 *Realizzazione del project work degli studenti*

I project work sono stati gestiti in gruppi (per il 64,23%) i cui membri hanno sottolineato i seguenti punti di forza per tale modalità di lavoro:

1. *La capacità di generare idee.*
2. *Lavorare in gruppo stimola la competitività.*
3. *Il lavoro di squadra ti aiuta a trovare le soluzioni migliori.*
4. *Ho imparato a lavorare in squadra, a gestire il tempo e a condividere i compiti.*
5. *La distribuzione dei compiti, un ruolo ben definito nel team, la possibilità di lavorare da casa, sono stati i punti di forza di questa esperienza.*
6. *Ho apprezzato il fatto che ogni membro del team abbia ricevuto un compito da risolvere e/o su cui lavorare da casa. Questo fatto ci ha reso responsabili. Mi è piaciuto anche che ho presentato il risultato del nostro lavoro ai miei compagni di classe.*
7. *La collaborazione tra i membri del team è stata molto buona. Ci è piaciuto l'argomento del progetto. Gli insegnanti hanno sostenuto la cooperazione tra gli altri insegnanti e noi.*
8. *I membri del team ti aiutano sempre ad analizzare un problema da più prospettive.*
9. *Lavorare in gruppo è utile per l'apprendimento e il miglioramento.*
10. *Lavorando in gruppo, impari ad essere leale e a fidarti dei tuoi colleghi.*

Per quanto riguarda i punti deboli delle attività di gruppo, gli studenti hanno evidenziato quanto segue:

1. *Gestione del gruppo nei compiti da svolgere.*
2. *La parte più difficile è stata il processo decisionale.*
3. *C'era un solo computer per entrambi i gruppi.*

Il 35,77% dei partecipanti ha preferito lavorare individualmente. I punti di forza per tale modalità di lavoro sono stati i seguenti:

1. *Libertà di scelta.*
2. *Sviluppo delle capacità creative.*
3. *Concentrazione e attenzione sul compito.*
4. **Organizzazione dell'apprendimento secondo i propri ritmi.**
5. *Libertà di lavorare.*
6. *Libertà di tempo.*
7. *Capacità di organizzazione personale per comprendere gli obiettivi.*

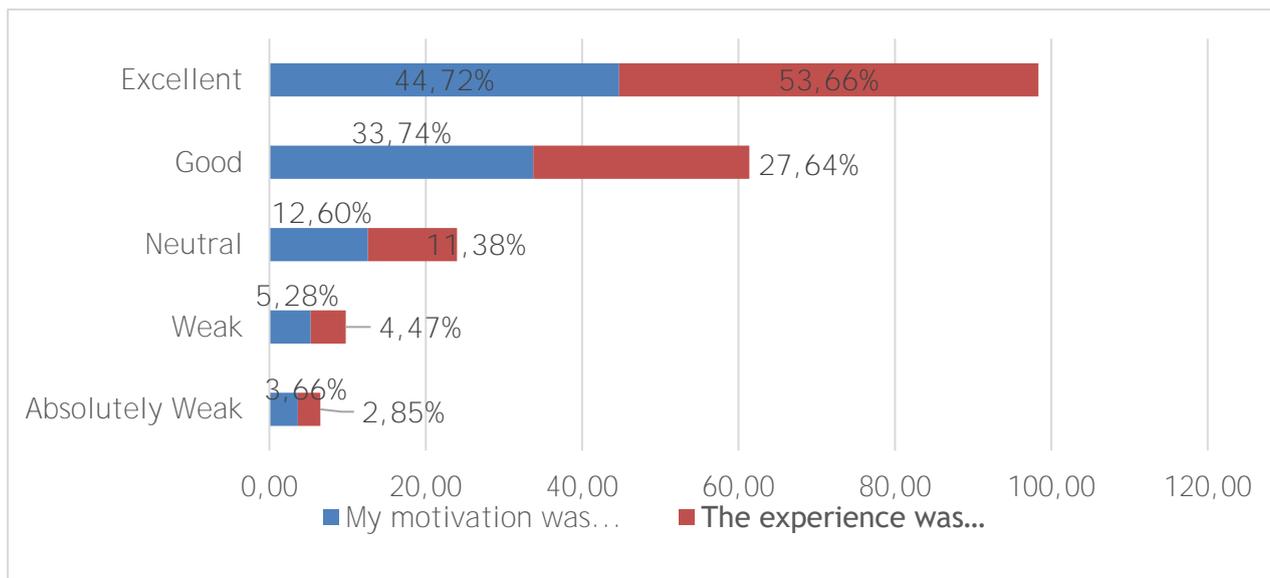
Tuttavia, le difficoltà nel lavorare individualmente sono state: 1. Uso del computer a causa delle scarse capacità e 2. svolgere il compito da solo quando si soffre di ADHD - Disturbo da Deficit di Attenzione/Iperattività.

In ogni caso, per entrambe le modalità di lavoro (in gruppo o individuale), l'esperienza è stata considerata interessante e motivante, principalmente nello svolgimento di attività di ricerca.

Il risultato del lavoro consegnato agli insegnanti è stato principalmente una presentazione PowerPoint (27,64%), video (21,95%) e un saggio (18,50%). Gli altri (31,71%) hanno utilizzato Kahoot, Microsoft Word e PDF.

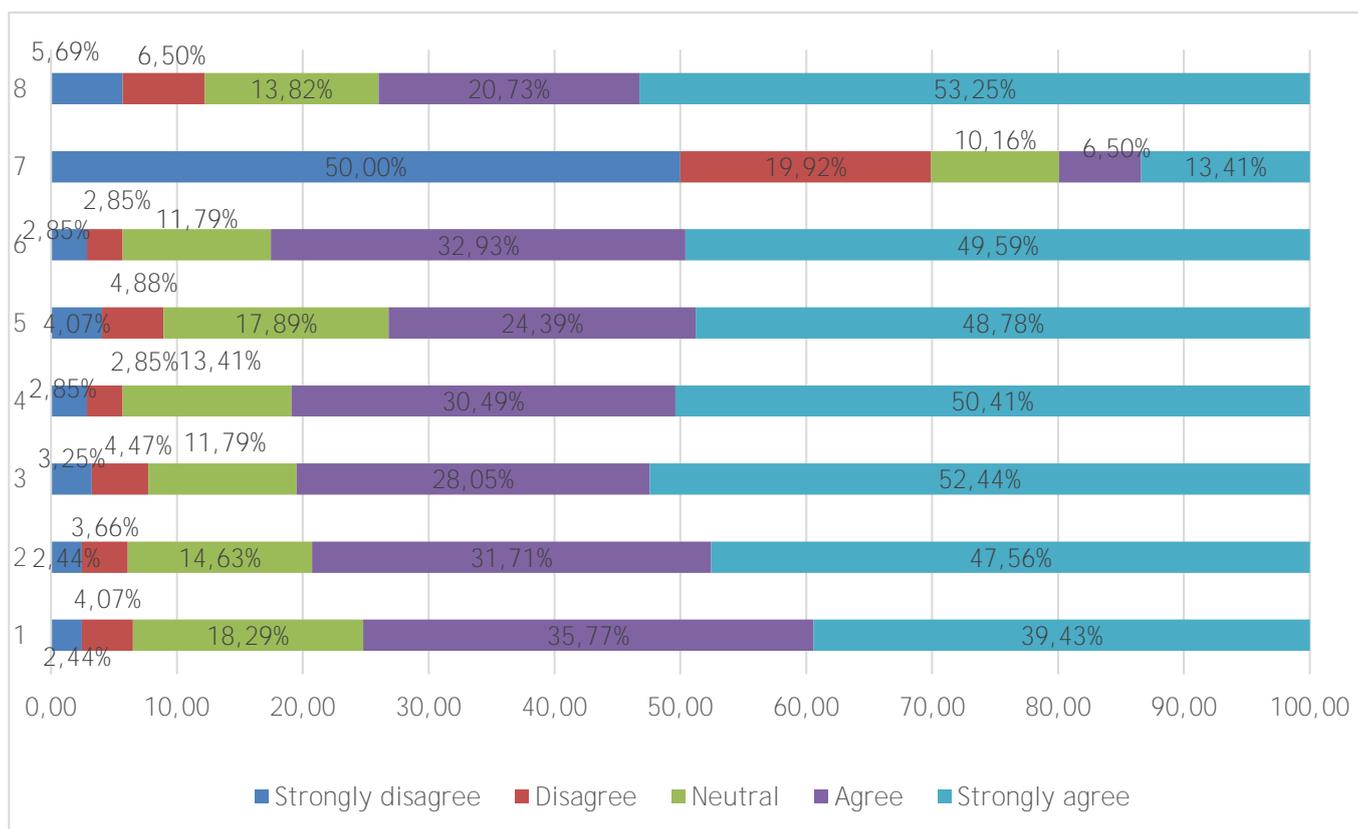
Per quanto riguarda il sistema di valutazione da utilizzare al termine dell'attività, il 70,33% ha contribuito a costruire i criteri di valutazione dei risultati con i propri docenti, contro **il 26,42% che non l'ha fatto.**

Con una media del 79,88% degli studenti, la motivazione e l'esperienza sono state molto positive e coinvolgenti (Figura 23).



**Figura 23. La valutazione della motivazione e dell'esperienza degli studenti.**

Come mostrato nella Figura sottostante, dopo il project work, gli studenti hanno affermato che i contenuti di apprendimento erano più precisi (75,20%), più concreti e pratici di prima (79,27%) e più accessibili (80,49%) e coinvolgenti (80,89%). I metodi suggeriti hanno permesso ai discenti di utilizzare la loro creatività e originalità (73,17%). Pertanto, sono considerati motivanti per studiare e apprendere nuovi concetti (82,52%) e la tecnologia può aiutare ad aumentare l'interesse per gli argomenti studiati. Tuttavia, solo il 19,92% ha trovato questi metodi scomodi a causa della necessità di avere più tempo per realizzare i risultati.



- 1 - I contenuti didattici forniti dagli insegnanti sono stati più evidenti per me.
- 2 - I contenuti didattici sembrano essere più concreti e pratici di prima.
- 3 - Il modo di affrontare gli argomenti da studiare rende l'argomento più accessibile.
- 4 - Il modo in cui affrontiamo gli argomenti da studiare rende l'argomento più divertente.
- 5 - Il metodo utilizzato mi ha aiutato ad usare la mia creatività e ad essere originale.
- 6 - Il metodo potrebbe essere un buon incentivo per studiare e apprendere nuovi concetti.
- 7 - Non mi sento a mio agio con questo metodo.
- 8 - L'uso della tecnologia negli studi ha accresciuto il mio interesse.

**Figura 24. La valutazione dell'esperienza di apprendimento durante la realizzazione del project work.**

### 3. Descrizione delle migliori pratiche realizzate

Al termine della realizzazione del project work, il team di progetto ha raccolto 23 project work realizzati durante la fase di sperimentazione, dagli studenti coinvolti. Tra questi, ogni partner, responsabile del coordinamento della fase di sperimentazione nel proprio paese, ha selezionato due migliori pratiche realizzate. I criteri di selezione per queste migliori pratiche sono stati i seguenti:

1. **L'uso** di uno degli strumenti digitali suggeriti nel corso online *BoostClass 2.0*;
2. Materie linguistiche o STEM da studiare nel project work.
3. Trasferibilità e riutilizzabilità.
4. Applicazione del project-based learning o gli episodi di apprendimento situato.

Per maggiori dettagli in merito alla realizzazione del project work e, in generale, con la fase di sperimentazione in ciascun Paese partner (Italia, Bulgaria, Romania e Spagna), sono stati redatti e pubblicati sul sito web del progetto i report nazionali (<https://www.boostclass.eu/outputs-and-recommendations-for-classes-20-implementation.php>).

#### 3.1 Italia

##### 3.1.1 Prima Buona Pratica

INFORMAZIONE GENERALE	
Titolo del project work	SERVIZI SANITARI IN ITALIA
Autore/Autori	CPIA 10 - Sede di Terracina e Fondi Insegnanti: Ivana Tibaldi, Alessandra Parisella, Marina Cargnelutti, Maria Assunta Cardillo, Maria Concetta Ciccone, Antonio Fedele, Francesco Giovanni Cofano, Antonio Zecca, Federica Dirusso, Isidoro Conca, Mara Carnevale
Idea di progetto:	Il progetto riguarda il funzionamento del servizio sanitario nazionale italiano, quindi si riferisce alla vita reale in quanto rende gli studenti consapevoli delle loro azioni nell'ambito pubblico, con particolare attenzione all'organizzazione sanitaria italiana.
Damanda guida:	Qual è la differenza tra l'ospedale, il pronto soccorso, il medico generico, la clinica e il medico privato?

Materie	Scienze, Educazione civica, Italiano L2
Numeri degli studenti	30
Durata	6 ore
Obiettivi di apprendimento	L'obiettivo principale è quello di rendere gli studenti consapevoli e autonomi nello svolgimento di azioni quotidiane nel settore sanitario. Attraverso questo progetto, gli studenti devono acquisire competenze comunicative e pragmatiche utili nella vita quotidiana e competenze relative alla comprensione e all'utilizzo di documenti sanitari come referti e relazioni.
Risorse e strumenti	Le risorse e gli strumenti online, come video e foto di materiali autentici, saranno utili per comprendere il contesto e l'uso della lingua.
Risultati attesi	Essere in grado di interagire nel settore sanitario, come prenotare una visita, parlare con i medici o acquistare farmaci.
Competenze chiavi	Conoscere e utilizzare i documenti nel settore sanitario, conoscere le varie tipologie di servizi sanitari in Italia, e saper interagire in contesti specifici.
PROCEDURE	
Attività	<p>Dopo una fase iniziale di <i>brainstorming</i>, abbiamo proceduto con un test per attivare la conoscenza lessicale e pragmatica. Successivamente, è stata proposta una comprensione del testo orale, favorendo l'interazione e l'apprendimento cooperativo. Infine, sono state proposte produzioni sia scritte che orali.</p> <p>Gli studenti hanno lavorato sia individualmente sia in classe in gruppi più piccoli.</p> <p>Gli studenti hanno svolto un ruolo centrale nell'apprendimento, mentre l'insegnante ha gestito solo <b>l'interscambio</b> comunicativo, facilitando il flusso di comunicazione.</p>
Monitoraggio	The teacher monitored the students' work through observation in the classroom.
Valutazione	La valutazione è stata focalizzata sulla dimensione pragmatica e sociale degli studenti.

### 3.1.2 Seconda Buona Pratica Best Practice

INFORMAZIONE GENERALE	
Titolo del project work	CIBO E SOCIETÀ: IL SUCCESSO DEI PUB GOURMET
Autore/Autori	Di Pirro Francesca, Fargiorgio Silvia, Maura Monica, Vittorelli Giovanna
Idea di progetto:	<p>L'Istituto Professionale per i Servizi Enogastronomici e l'Ospitalità Alberghiera Celletti di Formia, in particolare, la Classe III P del corso IDA, vuole organizzare una serata a tema: "SERATA PUB".</p> <p>Lo scopo di questo evento è quello di evidenziare la forte combinazione tra cibo e società, che rafforza sia l'ospitalità e il benessere.</p> <p>Gli studenti e gli insegnanti partecipano all'evento, l'età media è di 17/64 anni.</p>
Damanda guida:	In che modo le vostre culture personali e comunitarie influenzano il modo in cui interagite con il cibo?
Materie	Diritto e Teoria Amministrativa, Francese, Italiano, Inglese, Laboratorio per Servizi Enogastronomici Settore Cucina, Scienze Alimentari.
Numeri degli studenti	Classe III P
Durata	Gennaio/Marzo
Link al prodotto finale realizzato dagli studenti (video)	<a href="https://youtu.be/9t9IRW8DN1I">https://youtu.be/9t9IRW8DN1I</a>

<p>Obiettivi di apprendimento</p>	<p><b>COMPETENZE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Consentire agli studenti di applicare le conoscenze apprese nei corsi per creare una serata a tema.</li> <li>- Saper organizzare un evento a tema, scegliendo autonomamente le fasi da effettuare per creare un prodotto finale originale.</li> <li>- Stabilire collegamenti e confronti tra le discipline coinvolte.</li> <li>- Elaborare i testi in lingua straniera dalle informazioni raccolte per creare un prodotto GOURMET.</li> <li>- Creare una ricetta progettata in una lingua straniera.</li> <li>- Creare un articolo o un altro documento tecnico su alimenti sani e prodotti locali in una lingua straniera.</li> <li>- Imparare a riconoscere il valore culturale del cibo e il rapporto tra gastronomia e società.</li> <li>- Promuovere le caratteristiche della cucina regionale, nazionale e internazionale.</li> <li>- Agire nell'ambito del sistema di qualità relativo alla catena di approvvigionamento di interesse.</li> <li>- Valorizzare e promuovere le tradizioni locali, nazionali e internazionali, identificando nuove tendenze della filiera.</li> <li>- Eseguire operazioni di calcolo elementari e calcolare la distanza tra due punti.</li> <li>- Saper utilizzare gli strumenti informatici per la realizzazione di materiali multimediali.</li> <li>- Utilizzare procedure di base per la preparazione di prodotti/servizi/menu nelle macro aree di attività che contraddistinguono la supply chain, coerenti con il contesto e le esigenze dei clienti, in contesti strutturati.</li> <li>- Utilizzare tecniche di gestione per supportare i processi di vendita di prodotti e servizi nel rispetto dei parametri di qualità.</li> <li>- Identificare geograficamente e storicamente diversi tipi di società e diete.</li> <li>- Saper utilizzare le abilità di scrittura per il prodotto di una ricetta GOURMET e abilità orali per una corretta spiegazione della procedura implementata.</li> <li>- Conoscere gli aspetti della cultura e della società inglese.</li> <li>- Conoscere l'evoluzione dei pub e la diffusione di pesce e patatine fritte.</li> </ul> <p><b>ABILITA':</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Saper ricostruire l'evoluzione della società nel tempo.</li> <li>- Distinguere le caratteristiche del mercato.</li> <li>- Identificare le dinamiche di mercato.</li> <li>- Trovare le fonti autonomamente.</li> <li>- Interpretare i risultati ottenuti.</li> <li>- Identificare le fasi della ristorazione.</li> <li>- Applicare correttamente le regole di risoluzione.</li> <li>- Saper utilizzare il software per i calcoli.</li> <li>- Identificare le componenti culturali della gastronomia.</li> <li>- Identificare il contributo degli alimenti nelle varie cucine.</li> <li>- Tecniche di presentazione e comunicazione.</li> <li>- Forme di comunicazione commerciale e pubblicità.</li> </ul>
-----------------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificare i prodotti agroalimentari del territorio per valorizzare il marchio "made in Italy".</li> <li>- Anche l'acquisto consapevole di prodotti alimentari si basa su considerazioni territoriali, commerciali e ambientali.</li> <li>- Saper esprimersi oralmente in una lingua straniera in modo comprensibile interagendo in semplici situazioni comunicative.</li> <li>- Selezionare e raccogliere informazioni da fonti autentiche di varia natura: video, siti web e documenti cartacei.</li> <li>- Utilizzare strumenti informatici per la creazione di materiali multimediali.</li> <li>- Elaborare testi scritti e produzioni orali.</li> <li>- Esprimere preferenze personali.</li> <li>- Identificare le informazioni da semplici testi scritti e orali sugli argomenti studiati.</li> </ul>
Risorse e strumenti	<p>Cucina e sala da pranzo  Labs  Aula  Laboratorio multimediale  Lavagna interattiva  Libri di testo  Link a siti aziendali e istituzionali  Diagrammi e carte geografiche</p>
Risultati attesi	<p>Creazione di un power-point da presentare ai partecipanti per la valorizzazione e la promozione dell'evento.</p> <p>Creazione di piatti <i>finger food</i>, tipici di questo tipo di ristorante.</p>
Competenze chiave	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imparare ad apprendere</li> <li>- Pianificazione</li> <li>- Comunicazione</li> <li>- Collaborazione e partecipazione</li> <li>- Agire in modo autonomo e responsabile</li> <li>- Risoluzione dei problemi</li> <li>- Individuazione dei legami e delle relazioni</li> <li>- Acquisizione e interpretazione delle informazioni</li> <li>- Competenze sociali e civiche</li> <li>- Consapevolezza ed espressione culturale</li> </ul>

## PROCEDURE

### Attività

La condivisione di significato: brainstorming per introdurre l'argomento.

Indicazioni sul lavoro da svolgere: introduzione agli studenti, organizzazione del lavoro, distribuzione dei compiti, definizione dei periodi, suddivisione degli studenti in gruppi, compilazione del questionario di autovalutazione di ingresso.

Fase di formazione: raccolta ed elaborazione delle informazioni. Materiale utile viene raccolto attraverso la ricerca di laboratorio e l'analisi di documenti autentici.

Fase di produzione: produzione di note, mappe e vari documenti per lo sviluppo di un prodotto finale. Attività di laboratorio per la preparazione dei piatti scelti per l'evento. Selezione delle informazioni e progettazione del progetto.

Fase di riflessione: il progresso di ogni studente è stato condiviso con la classe. Compilazione del questionario post-valutazione. Monitoraggio del modello e delle soluzioni ottenute. Relazione finale individuale e di gruppo dei materiali prodotti con attività pratica e interazione orale.

Fase di autovalutazione: compilazione dei moduli di autovalutazione con successiva discussione e confronto dei dati dei test di input e output.

Il lavoro con gli studenti è stato svolto dividendosi in piccoli gruppi collaborativi.

Il giorno dell'evento, la classe ha lavorato con le classi parallele nella sala da pranzo per la realizzazione dell'evento stesso.

La procedura di lavoro è stato laboratoriale, e sono stati utilizzati gli elementi sopra descritti. Il ruolo degli studenti è stato attivo e ha **permesso loro di sviluppare l'autonomia**, il senso di responsabilità, la capacità organizzativa e la creatività.

Il ruolo degli insegnanti è stato quello di mediatori e facilitatori.

### Monitoraggio

Per monitorare gli studenti durante l'esecuzione del progetto. Abbiamo utilizzato diverse griglie come il questionario di autovalutazione in arrivo e il diario di attività di gruppo.

Utilizzo di moduli di osservazione disciplinare per il monitoraggio delle attività svolte:

- Pianificazione e programmazione delle attività
- Moduli di osservazione per i lavori di gruppo svolti
- Moduli di valutazione delle competenze generali e specifiche

## Valutazione

### Valutazione del processo

- Autovalutazione degli studenti - Agli studenti è stato dato un questionario in entrata per valutare le aspettative e un questionario in uscita per valutare la soddisfazione raggiunta.
- Valutazione del docente:
  - Organizzazione e funzionamento dei lavori di gruppo;
  - Capacità di porre domande attinenti alla materia trattata.

### Valutazione del prodotto

- Funzionalità del prodotto e risposta alla consegna e **in base all'obiettivo**;
- Completezza e pertinenza della documentazione relativa al prodotto.

### Valutazione della disciplinarietà e/o interdisciplinarietà

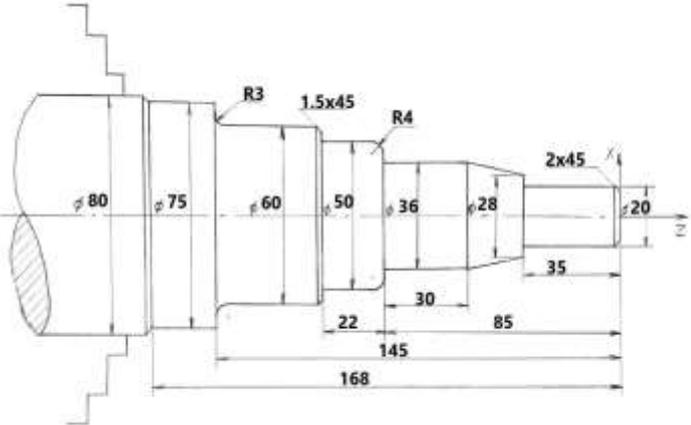
- La valutazione degli studenti ha avuto luogo alla fine dell'UDA, tenendo conto del grado di responsabilità e autonomia mostrato. Le competenze fornite dall'UDA sono state certificate utilizzando la colonna di valutazione. Gli studenti sono stati valutati anche nelle singole discipline coinvolte.

## 3.2 Bulgaria

### 3.2.1 Prima Buona Pratica

INFORMAZIONE GENERALE	
Titolo del tuo project work	PROGETTAZIONE E CALCOLO DEGLI SCHEMI
Autore	NELI BOGDANOVA
Idea del progetto:	Lo scopo è quello di sviluppare un progetto dove gli studenti devono acquisire competenze professionali per: <ul style="list-style-type: none"><li>- Progettazione di prodotti di ingegneria generale;</li><li>- Sviluppo di prodotti specifici e reali rispondenti alle esigenze operative.</li></ul>
Domanda guida:	Come possiamo sviluppare prodotti di ingegneria specifici in base a requisiti operativi dettagliati?
Materia	Matematica, Elettrotecnica ed elettronica, meccatronica, macchine per il taglio dei metalli con CNC, salute e sicurezza sul lavoro.
Numero di studenti	10 Studenti
Durata	3 Settimane
Obiettivi di apprendimento	Risolvere un compito pratico relativo alla ricerca e all'analisi di circuiti elettronici analogici e digitali. Lavoro di squadra. Attivazione dell'attività cognitiva per sviluppare la creatività e formare determinate qualità personali.
Competenze chiave	<ul style="list-style-type: none"><li>▫ Selezione corretta di apparecchiature di misura appropriate per misure specifiche;</li><li>▫ Corretto collegamento delle apparecchiature di misura;</li><li>▫ Reporting accurato e veritiero dei risultati delle misurazioni;</li><li>▫ Analisi dei risultati delle misurazioni e formulazione di conclusioni circa le qualità e l'applicazione dei vari metodi, elementi e schemi studiati;</li><li>▫ lavorare con CNC;</li><li>▫ lavorare con la documentazione tecnica e la letteratura di riferimento;</li><li>▫ Rispetto dei requisiti per le condizioni di lavoro in materia di salute e sicurezza durante l'installazione e l'impostazione degli schemi e nel lavoro con diverse macchine per il taglio dei metalli.</li></ul>



	<p>7. Scrivere un programma di controllo per la lavorazione del pezzo di Fig. 4 - utilizzando il sistema di coordinate selezionato, coordinate assolute e ciclo di tornitura longitudinale G71.</p>  <p>Fig. 4</p> <p>8. Accedere al programma di controllo nel simulatore.</p>
Risorse e strumenti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Letteratura di riferimento</li> <li>2. Calcolatrice</li> <li>3. Dispositivi di misurazione</li> <li>4. Oscilloscopio</li> <li>5. Simulatore</li> </ol>
Expected results	Presentazione del progetto

PROCEDURA	
Attività	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selezionare e preparare autonomamente i dispositivi e gli elementi di misura necessari per ogni caso specifico;</li> <li>• Collegare correttamente gli elementi necessari nello schema;</li> <li>• Documentare e analizzare i risultati degli studi e trarre conclusioni sui vantaggi e gli svantaggi degli elementi e degli schemi studiati;</li> <li>• Creare e modificare programmi di macchine per il taglio dei metalli con CNC per elaborare un pezzo;</li> <li>• Azionare e regolare le macchine per il taglio dei metalli al controllo del programma digitale;</li> <li>• Lavorare con la letteratura di riferimento.</li> <li>• Lavorare con un simulatore.</li> </ul> <p>Gli studenti hanno liberamente scelto un progetto su cui hanno lavorato in gruppo. Sono state fissate le date di inizio e fine del progetto. Durante lo sviluppo, gli studenti hanno presentato uno sviluppo teorico, abbiamo discusso, confermato la struttura del progetto e stabilito i passaggi. Leggevano, scrivevano, discutevano e partecipavano al problem solving, cioè assumevano compiti</p>

di classe superiore come analisi, sintesi e valutazione, che permettevano loro di svolgere diverse attività contemporaneamente e riflettere su ciò che stavano facendo. Nelle tre settimane successive, gli studenti lo hanno sviluppato e presentato a noi e hanno fatto una dimostrazione pratica. Hanno risposto alle domande degli insegnanti.

#### Monitoraggio

Gli studenti hanno lavorato nelle lezioni sulla pratica educativa. Hanno eseguito lavori di progettazione e ricerca con una dimostrazione dei programmi di produzione dei pezzi. Gli insegnanti hanno fornito consultazioni al fine di attuare il progetto con successo.

#### Valutazione

La valutazione è stata effettuata durante lo sviluppo del progetto, nelle singole fasi del lavoro sul progetto. Alla fine, gli studenti hanno presentato il progetto ai loro compagni di classe, hanno risposto alle domande (sia dell'insegnante che dei loro compagni di classe) e sono stati valutati.

### 3.2.2 Seconda Buona Pratica

INFORMAZIONE GENERALE	
Titolo del project work	TRASFORMATORI - struttura (costruzione), principio di funzionamento, classificazione e applicazione
Autore	Rumyana Momchilova
Idea del Progetto:	Conoscere la varietà dei trasformatori, la loro applicazione e la loro importanza sviluppa responsabilità e un atteggiamento positivo nei confronti della professione. Sono fissati compiti per l'acquisizione di competenze STEM/per l'orientamento pratico della formazione: l'argomento è interamente orientato alla pratica, caricatori usati reali, trasformatori per campane, trasformatori di misura, ecc., che trovano applicazioni nella vita reale saranno esaminati.
Domanda Guida:	Come possiamo usare i trasformatori nella vita reale?
Materie	Fisica, Chimica, Ingegneria Elettrica, Scienza dei Materiali
Numero di studenti	15 studenti
Durata	3 settimane
Obiettivi di apprendimento	Risolvere un compito pratico relativo alla ricerca sui trasformatori. Lavoro di squadra. Attivazione dell'attività cognitiva, per sviluppare la creatività e formare determinate qualità personali.
Competenze chiave	<ul style="list-style-type: none"><li>- Formazione di competenze per la formazione indipendente</li><li>- Raccolta di informazioni</li><li>- Sistematizzazione e analisi</li><li>- Pensiero logico e tecnico.</li><li>- Lavorare con documentazione tecnica e letteratura di riferimento;</li><li>- Conformità ai requisiti per le condizioni di lavoro in materia di salute e sicurezza durante l'installazione e l'impostazione degli schemi, nonché lavorare con diversi MM.</li></ul>

Contesto/Problema/Scenario	<p>Organizzazione: formazione di 5 squadre, 5 studenti ciascuna, che lavorano sui seguenti temi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• costruzione sul trasformatore;</li> <li>• principio operativo;</li> </ul> <p>I gruppi lavorano su tipi di trasformatori: nei trasformatori energia-potenza; in condizioni di laboratorio autotrasformatori e trasformatori di misura; nell'industria e nella casa - usi speciali - saldatura, trasformatori di punta, booster.</p> <p>Gli studenti dovranno passare attraverso diverse fasi del loro lavoro prima di preparare la presentazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Scegliere un ruolo nella squadra</li> <li>• Cercare informazioni</li> <li>• Sistematizzazione e analisi delle informazioni</li> <li>• Dare forma al prodotto definitivo: presentazione</li> <li>• Componi un breve compito divertente</li> </ul>
Risorse e strumenti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Letteratura educativa e di supporto allo studio:</li> <li>• Libri di testo, ausili allo studio</li> <li>• Informatica: fonti informative su base elettronica, canali di comunicazione, documentazione tecnica e tecnologica (schemi, disegni, cataloghi, bibliografia e letteratura aziendale, istruzioni, tabelle, schemi, orari, mappe tecnologiche, indicazioni, informazioni)</li> <li>• Strumenti e materiali didattici: presentazioni, illustrazioni, oggetti reali</li> </ul>
Risultati attesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentazione del progetto</li> <li>• Presentazione sull'argomento - completezza dei materiali presentati</li> <li>• Precisione nella selezione degli esempi in base al compito impostato</li> <li>• Layout della presentazione.</li> <li>• Presentare la presentazione davanti ai compagni di classe</li> <li>• Originalità del compito di intrattenimento</li> </ul>

PROCEDURA
Attività
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definizione di trasformatore e determinazione dello stesso come l'unica macchina stazionaria in cui le grandezze cambiano a frequenza costante della rete elettrica.</li> <li>• Panoramica della costruzione della parte attiva del trasformatore (filo magnetico e bobine). Altre parti per il raffreddamento, il controllo e la gestione.</li> </ul>

- Panoramica del principio di funzionamento del trasformatore - il coefficiente di trasformazione.
- Panoramica dei diversi tipi di trasformatori (di potenza, di misura, autotrasformatori, con scopi speciali) e loro applicazione.

Gli studenti hanno liberamente scelto un progetto, su cui hanno lavorato in gruppo. Sono state fissate le date di inizio e fine del progetto. Durante lo sviluppo, gli studenti hanno presentato uno sviluppo teorico, abbiamo discusso, confermato la struttura del progetto, stabilito i passaggi. Sono state formate squadre - ogni studente partecipa alla ricerca e alla preparazione di materiali sull'argomento, uno riassume e sintetizza le informazioni e uno forma la presentazione. Materiali, chiarimenti sul contenuto del progetto: cos'è un trasformatore, cosa comprende la costruzione, principio di funzionamento, classificazione. Consultazioni per domande e difficoltà emergenti.

Una spiegazione dettagliata della composizione di un compito di classe interessante: leggono, scrivono, discutono e partecipano al problem solving, ovvero assumono compiti di classe superiore come analisi, sintesi e valutazione, che consente loro di svolgere diverse attività contemporaneamente e riflettere su quello che stanno facendo. Nella continuazione di tre settimane, gli studenti hanno sviluppato il progetto, ce lo hanno presentato e fatto una dimostrazione pratica. Hanno risposto alle domande degli insegnanti.

#### Monitoraggio

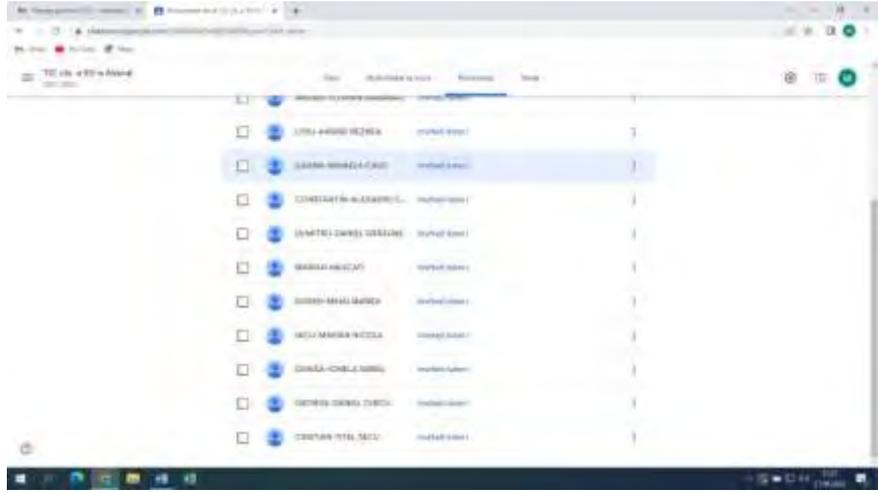
Gli studenti hanno lavorato durante le lezioni di pratica didattica. Hanno eseguito lavori di progettazione e ricerca con una dimostrazione della realizzazione di un programma di dettaglio. Le consultazioni sono state fornite dagli insegnanti al fine di attuare il progetto con successo.

#### Valutazione

La valutazione è stata effettuata durante lo sviluppo del progetto, in diverse fasi del lavoro sul progetto. Al termine, gli studenti hanno presentato il progetto ai loro compagni di classe, hanno risposto alle domande (sia dell'insegnante che dei loro compagni di classe) e sono stati valutati.

### 3.3 Romania

#### 3.3.1 Prima Buona Pratica

GENERAL INFORMATION	
Titolo del project work	APPLICAZIONI - DATABASE
Autore	Florea Mihaela
Idea di progetto	<p>Gestire le applicazioni di un database utilizzando la piattaforma Google Classroom.</p>  A screenshot of a Google Classroom interface. The page shows a list of students in a class, with their names and profile pictures. The students listed are: LUCIA ANDRUȘIȚA, GABRIELA MIHĂILESCU, CECILIA MIHĂILESCU, SIMONA MIHĂILESCU, MARIANA MIHĂILESCU, ANDREI MIHĂILESCU, NICOLAE MIHĂILESCU, DANIELA MIHĂILESCU, ANDREI MIHĂILESCU, and CRISTINA MIHĂILESCU. The interface includes a search bar, a filter icon, and a refresh icon.
Domanda Guida:	Come utilizzare i database e come implementare un database utilizzando software specifici?
Materia	<p>Gli obiettivi raggiunti in questo lavoro sono:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Spiegare lo scopo delle procedure e delle condizioni per l'utilizzo dei database.</li><li>• Identificare il software utilizzato con i componenti del personal computer e il loro ruolo.</li><li>• Implementazione del corretto utilizzo dei database.</li></ul>
Numero di studenti	11 studenti
Tempo/durata	4 settimane

Obiettivi di apprendimento	<p>Spiegare lo scopo, le procedure e le condizioni di utilizzo delle databases.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificazione delle procedure di implementazione dei database.</li> <li>• Identificare le procedure per proteggere le apparecchiature e prevenire la perdita di dati.</li> <li>• Identificare il software utilizzato con i componenti del computer e il loro ruolo.</li> <li>• Identificare gli strumenti hardware e il loro ruolo.</li> <li>• Identificazione di strumenti software e loro ruolo.</li> <li>• Identificazione delle componenti organizzative e loro finalità.</li> </ul>
Risorse e strumenti	<p>Regole di laboratorio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Risorse online</li> <li>• Biblioteca scolastica</li> <li>• Sistema informatico, stampante</li> <li>• Videoproiettore</li> <li>• Lavagna intelligente</li> </ul>
Risultati attesi	<p>Un documento informativo, in formato word o pdf.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creazione della classe virtuale ICT cls. XII Aseral e la gestione delle attività all'interno della piattaforma Google Classroom</li> </ul>
Competenze Chiave	<p>Conoscenza della nozione dei database.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenza delle regole sulla definizione dei campi, la compilazione dei record, la creazione di grafici, l'implementazione di formule.</li> <li>• Sviluppo e applicazione delle competenze di database.</li> </ul>
Contesto/Problema/Scenario	<p>Utilizzo della piattaforma Google Classroom durante le ore di laboratorio per il modulo Information and Communication Technology.</p>

## PROCEDURE

### Attività

Analisi, creazione e implementazione di database.

- Estrazione di informazioni utili.
- Sviluppo di applicazioni.
- Presentazione del documento all'interno della piattaforma Google Classroom.
- Sessione di domande e risposte da parte dell'insegnante e dei colleghi.

Gli studenti hanno esaminato le applicazioni su cui hanno lavorato individualmente e in gruppo da un elenco di argomenti.

- Sono state impostate la data di inizio e la data di fine del progetto.
- Durante l'elaborazione, gli studenti hanno presentato le nozioni selezionate, abbiamo discusso, validato la struttura del progetto e stabilito i passaggi.
- Settimanalmente, gli studenti hanno presentato la fase del lavoro e, al termine, hanno presentato in laboratorio informatico, utilizzando la lavagna intelligente, il progetto sviluppato.
- Hanno introdotto l'argomento e risposto alle domande.

## Monitoraggio

Gli studenti hanno lavorato nelle ore assegnate al modulo.

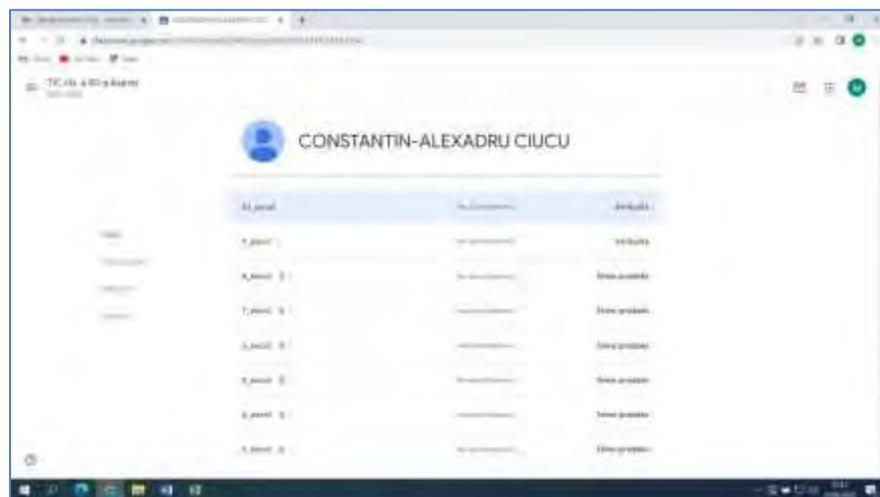
- Hanno svolto attività di ricerca sia online che nel laboratorio informatico della scuola.
- Avevano accesso alla lavagna virtuale..
- Le applicazioni sono state presentate settimanalmente, convalidate e quindi integrate dagli studenti nella piattaforma di lavoro.



## Valutazione

La valutazione è stata effettuata durante l'elaborazione del progetto, attraverso la piattaforma Google Classroom, inviando le applicazioni realizzate.

- Esempio:



Inoltre, alla fine, gli studenti hanno compilato un modulo realizzato con l'ausilio di applicazioni Google e sono stati valutati.

### 3.3.2 Seconda Buona Pratica

INFORMAZIONE GENERALE	
Titolo del project work	L'ASCENSORE PER AUTO
Autore	Badalan Liviu
Idea del progetto:	<p>Il ruolo dell'insegnante nella classe inversa è motivare gli studenti a parlare, fornire feedback, essere di supporto nella pratica e incoraggiarli ad applicare ciò che hanno imparato nella loro vita quotidiana.</p> <p>L'insegnante sa che affinché l'apprendimento avvenga, gli studenti devono vedere e ascoltare le loro risposte (condividere), ricevere feedback dall'insegnante, ricevere nuove informazioni o spiegazioni, esercitarsi per vedere se hanno capito, vedere la connessione tra ciò che imparano e la vita (applicabilità).</p> <p>Osservando modelli reali dalla simulazione fornita, gli studenti estrarranno informazioni e dettagli riconoscibili dell'osservazione reale dell'ascensore, essendo molto più facile interconnettere la parte teorica con quella pratica.</p>
Domanda guida:	<p>Cosa sono gli ascensori per auto?</p> <p>Gli ascensori per auto sono dispositivi in grado di sollevare auto a diverse altezze, per mezzo di un gruppo idraulico, costituito da una pompa e uno o più cilindri idraulici o per mezzo di una coppia di motori elettrici. Costituito sia da sottoassiemi meccanici che da componenti elettronici, un ascensore può avere diversi gradi di complessità della modalità di funzionamento.</p> <p>Dagli ascensori con azionamento esclusivamente idraulico, che utilizzano un pistone di azionamento, in tandem con un esecutore e ai più avanzati, che offrono la possibilità di regolare la pressione con l'ausilio di software precisi e un pannello touch control, ogni modello affronta un determinato budget a disposizione. Indipendentemente dall'opzione scelta, tuttavia, i meccanismi di sicurezza incorporati in un ascensore hanno il ruolo di garantire una movimentazione facile e senza rischi.</p> <p>Ecco perché gli ascensori progettati per sostenere un grande carico hanno la possibilità di impegnarsi in posizione di blocco, senza l'intervento di un operatore, quando il sistema elettronico rileva un determinato guasto. Questi dispositivi hanno anche la possibilità di essere spenti da un interruttore generale, nonché di un avviso acustico in caso di pericolo durante l'uso.</p>

Materia	<p>Gli obiettivi raggiunti in questo lavoro sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiegare procedure e condizioni di lavoro sicure.</li> <li>• Identificare i tipi di ascensori e il loro ruolo.</li> <li>• Implementare il corretto utilizzo degli ascensori.</li> </ul>
Numero di studenti	15 studenti
Tempo/durata	2 settimane
Obiettivi di apprendimento	<p>Il progetto mira a rafforzare il profilo professionale degli studenti e migliorare le competenze digitali dei giovani, in particolare quelli a rischio di abbandono scolastico.</p> <p>Ripensare la didattica attraverso attività pratiche arricchite da simulazioni multimediali e lo sviluppo di competenze elettroniche per gli studenti delle scuole superiori di tecnologia aumenta le opportunità occupazionali dei giovani.</p> <p>L'obiettivo principale del progetto: sperimentare il metodo <b>'reverse class'</b> - classe inversa - un modello pedagogico che migliora le competenze digitali e le partnership delle scuole con le aziende sul mercato del lavoro, e utilizzare gli strumenti informatici: navigare in Internet, consultare risorse online</p>
Risorse e strumenti	<p>Video di presentazione online e risorse online:  <a href="https://www.autovit.ro/blog/elevatoarele-auto-ce-sunt-ce-rol-au-si-cum-functioneaza/">https://www.autovit.ro/blog/elevatoarele-auto-ce-sunt-ce-rol-au-si-cum-functioneaza/</a>  <a href="https://elevatorauto.ro/categorie-produs/elevatoare-auto">https://elevatorauto.ro/categorie-produs/elevatoare-auto</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1wJ8RgUdplY">https://www.youtube.com/watch?v=1wJ8RgUdplY</a></p> <p>Pensare/Abbinare/Condividere          Indagine di brainstorming          Scenari creativi e di simulazione          Micro-esposizioni, discorsi</p>
Risultati attesi	<p>Un documento informativo, in formato word o pdf.</p> <p>Una presentazione in power point con il tema scelto.</p>
Competenze chiave	<p>Conoscenza delle nozioni riguardanti l'ascensore per auto.</p> <p>Conoscenza delle norme relative al funzionamento e alla sicurezza dell'uso dell'ascensore per auto.</p> <p>Sviluppo e applicazione delle competenze per l'uso sicuro dell'ascensore per auto.</p> <p>Acquisizione di conoscenze concettuali, abilità e abilità trasversali, riflessione e capacità di astrazione, pensiero critico e creativo, problem solving, comunicazione efficace, uso di mezzi elettronici.</p>

Contesto/Problema/Scenario	<p>Il settore automobilistico è uno dei più ricettivi agli sviluppi tecnologici, e questo non si vede solo a bordo delle auto. Negli ultimi anni le officine di servizio si sono evolute sia in base alle esigenze del cliente sia secondo le specifiche tecniche di modelli sempre più complessi in termini di allestimenti. Se i tester diagnostici sono già una presenza comune nella maggior parte delle officine, in termini di accesso alle aree difficili sotto l'auto, come il cambio o l'albero motore, non tutte dispongono delle attrezzature più moderne. Ci sono ancora unità di servizio in cui la norma è la fossa di ispezione, anche se diventa sempre più anacronistica.</p> <p>Un ascensore per auto facilita il lavoro dei meccanici ed è una soluzione ideale per massimizzare lo spazio, e per gli studenti è così che possono esercitarsi in situazioni reali nel contesto professionale per cui sono formati.</p>
----------------------------	---

## PROCEDURE

### Attività

Questo lavoro propone un nuovo metodo di apprendimento, l'insegnante spiega agli studenti che invertire la lezione significa dividere il processo di apprendimento in tre fasi:

1. Preparazione preliminare: cosa fa lo studente prima di iniziare ad apprendere. Esempi: leggere o guardare i materiali inviati dall'insegnante, parlare con altri studenti, fare domande per la classe o pensare a come le nuove informazioni si interconnettono con le informazioni precedenti o future.
2. L'apprendimento vero e proprio: cosa fa concretamente l'insegnante con gli studenti della classe. Esempi: consolidamento, spiegazioni, lavoro di squadra, valutazione incrociata, giochi, esercizi e persino insegnamento di nuove informazioni.
3. Apprendimento ulteriore: cosa fa lo studente a casa dopo essere andato a scuola e aver attraversato le prime due fasi. Esempi: applicazione della conoscenza, riflessione.

Durante il corso: Metodo della classe inversa

Abbiamo optato per un modulo in Google che includeva un breve video introduttivo, seguito da una sessione di domande e risposte e, in base alle risposte, la discussione in classe è stata diretta. L'obiettivo non è quello di valutare in alcun modo gli studenti, ma di suscitare la loro curiosità e scoprire quello che già sanno sull'ascensore per auto.

Prima della lezione:

- Video che introduce il nuovo concetto di apprendimento con un tema integrato. Scambio di idee online.

Durante la lezione:

- 15 minuti: L'insegnante e gli studenti esaminano l'argomento.
- 35 minuti: workshop: gli studenti consolidano e approfondiscono il nuovo concetto, la collaborazione; feedback colleghi-insegnante.

Dopo la lezione:

- progetto, applicazioni pratiche.

Le caratteristiche del metodo della classe inversa:

- Il compito lavorativo degli studenti consiste nel loro motivato impegno, con i propri sforzi creativi, nel processo di conoscenza, e le tematiche proposte classicamente per l'applicazione e il consolidamento dei contenuti sono svolte nell'attività collaborativa in aula.
- Includono il rafforzare, spiegare e incoraggiare le discussioni tra gli studenti. L'insegnante ha preparato una presentazione-supporto sull'ascensore per auto, in seguito per consolidare i termini di base e per offrire più idee agli studenti, attraverso il tema del pensiero: Guarda questo video. Scrivi nel tuo quaderno 5 domande relative al funzionamento dell'ascensore per auto, che vorresti capire.



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

#### Monitoraggio

Gli studenti hanno lavorato nelle classi assegnate al modulo. Hanno svolto il lavoro di ricerca sia online che nel laboratorio pratico. Avevano accesso a kit di attrezzi, strumenti, componenti, ascensore per auto. I materiali selezionati sono stati forniti online, convalidati e quindi integrati dagli studenti nei loro prodotti finali.

#### Valutazione

La valutazione è stata fatta durante l'elaborazione del progetto, attraverso le discussioni settimanali sulle informazioni assimilate o le ambiguità. Inoltre, alla fine, gli studenti hanno tenuto presentazioni orali in classe e risposto alle domande (sia dell'insegnante che dei colleghi).

### 3.4 Spagna

#### 3.4.1 Prima Buona Pratica

INFORMAZIONE GENERALE	
Titolo del project work	SCRIVERE SENZA IL GESSETTO
Autori	Noelia Cano and María José Rosado
Idea del progetto:	Gli studenti sono stati introdotti all'uso della lavagna digitale attraverso attività che hanno permesso loro di apprendere fatti sull'Ucraina.
Driving Question (Domanda guida):	Conosci l'Ucraina?
Materia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso della lavagna digitale</li> <li>- Navigare su Internet</li> </ul>
Numero di studenti	20 studenti
Tempo/durata	Quattro sessioni di 45 minuti in una settimana.
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avviare gli studenti all'uso della lavagna digitale come mezzo per aumentare la motivazione e la partecipazione in classe.</li> <li>- Sviluppare competenze che consentano loro di sfruttare al meglio le risorse tecnologiche in classe.</li> <li>- Promuovere il lavoro collaborativo.</li> <li>- Raccogliere informazioni sull'Ucraina mediante l'uso delle TIC.</li> </ul>
Competenze chiave	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competenza in Comunicazione Linguistica.</li> <li>- Competenza digitale.</li> <li>- Imparare a imparare.</li> <li>- Consapevolezza ed espressione culturale.</li> </ul>
Risorse e strumenti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lavagna digitale</li> <li>- Proiettore</li> <li>- Computer di classe</li> </ul>
Risultati attesi	- Kahoot
Contesto/Problema/Scenario	Eravamo in un gruppo di studenti di età compresa tra i 50 ei 90 anni, con poca o nessuna conoscenza dell'uso della tecnologia.

## PROCEDURE

### Attività

Hanno lavorato come un unico gruppo e in piccoli gruppi per cercare, selezionare e organizzare le informazioni relative all'Ucraina navigando in Internet.

Gli studenti hanno utilizzato il motore di ricerca di Google per raccogliere informazioni e le hanno utilizzate per creare domande relative all'argomento principale, ovvero l'Ucraina.

I loro compagni di classe, attraverso un Kahoot, hanno risposto a queste domande.

- Attività 1: Conoscere la lavagna digitale. In questa attività abbiamo spiegato agli studenti il funzionamento di base di una lavagna digitale e gli elementi che la compongono. Abbiamo iniziato a condurre una dimostrazione, insegnando agli studenti come prendere la matita dalla lavagna digitale, accedere al browser ed eseguire una ricerca.
- Attività 2: Ricerca di informazioni navigando in Internet. Abbiamo lavorato insieme agli studenti per effettuare ricerche su Internet. Gli studenti hanno suggerito le parole che avrebbero scritto per trovare informazioni sull'Ucraina e hanno tenuto conto dei pulsanti che dovevano premere per eseguire questa ricerca.
- Attività 3: Elaborazione delle domande per il Kahoot. Dopo aver raccolto le informazioni richieste nella sessione precedente, gli studenti hanno lavorato in gruppi di 4 per elaborare le domande a cui i loro compagni dovevano rispondere.
- Attività 4: Risolvere il Kahoot.

### Monitoraggio

Il monitoraggio degli studenti è stato effettuato principalmente attraverso l'osservazione diretta del loro lavoro, guidando e risolvendo tutti i dubbi sorti durante il processo.

### Valutazione

Per verificare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento si è tenuto conto che gli studenti hanno saputo risolvere il Kahoot in modo appropriato e adeguato.

### 3.4.2 Seconda Buona Pratica

INFORMAZIONE GENERALE	
Titolo del project work	Musei di Madrid: Il Museo Archeologico Nazionale.
Autore	Lara María Rico Vega
Idea del progetto:	L'idea del progetto si basava sull'acquisizione da parte degli studenti delle competenze necessarie per conoscere la storia e il funzionamento del Museo Archeologico Nazionale, la sua ubicazione nella città, le opere chiave del museo, in quali sale si trovano e la conoscenza delle risorse offerte dal suo sito web.
Driving Question(Domanda guida):	Conosci il Museo Archeologico Nazionale?
Materia	Conoscenza dei musei di Madrid.
Numero di studenti	8 studenti
Tempo/durata	Secondo sessione. Due sessioni di due ore ciascuna per gli studenti per la presentazione e un'ora per la sua presentazione.
Obiettivi di apprendimento	Navigare su Internet. Download file. Creazione di account di posta elettronica. Gestione della posta elettronica di base. Uso di base dei word processor.
Risorse e strumenti	1. Sala computer. 2. Connessione internet. 3. Programmi per fare presentazioni (Power Point, Google Slides, Canva). <a href="https://drive.google.com">https://drive.google.com</a> <a href="https://www.canva.com/es_es/">https://www.canva.com/es_es/</a> 4. Pagine web principali: <a href="http://www.man.es/man/home.html">http://www.man.es/man/home.html</a> <a href="https://www.google.es/maps/?hl=es">https://www.google.es/maps/?hl=es</a>
Risultati attesi	Una volta preparata la presentazione, lo studente dovrà fare una breve presentazione orale in classe.
Competenze chiave	Consapevolezza ed espressione culturale Competenza digitale Competenza in comunicazione linguistica Imparare a imparare Senso di iniziativa e imprenditorialità
Contesto/Problema/Scenario	Gli studenti del secondo anno del campo sociolinguistico FPB della Casa de la Cultura Adult Education School di Getafe (Madrid) sono stati i destinatari del progetto per mettere in pratica le conoscenze acquisite nel corso precedente.

PROCEDURE

Attività

L'elaborazione di una presentazione PowerPoint o similare deve contenere la struttura che il docente ha segnato in un copione caricato nell'Aula Virtuale della materia.

La presentazione si compone di 4 parti:

1. Preparare il percorso per poter raggiungere il museo da Getafe con i mezzi pubblici.
2. Scegli tre elementi del museo e prepara una presentazione.
3. Ricerca la storia del Museo Archeologico.
4. Quali altri musei ci sono nella città di Madrid? Ne hai visitati qualcuno? Qual è il vostro preferito? Come mai? Includi una foto/video.

Attraverso applicazioni come Google Maps e i siti web del Museo, gli studenti devono essere in grado di completare tutte le sezioni del copione.

Era un lavoro individuale che doveva essere svolto in due sessioni di due ore ciascuna in un'aula attrezzata con computer. Dopo aver completato il lavoro, gli studenti hanno presentato brevemente la loro presentazione in un'altra sessione di un'ora.

Il lavoro consiste nella preparazione di una presentazione in PowerPoint o simili, seguendo le seguenti istruzioni:

1. Prepara il percorso per poter raggiungere il museo da Getafe con i mezzi pubblici:
  - a. Orario di partenza e tempo di percorrenza stimato.
  - b. Possibilità di percorso (treno, treno e metropolitana, treno e autobus) e orari dei trasporti.
  - c. Mappa del percorso scelto.
2. Scegli tre elementi del museo e prepara una mostra:
  - a. Che cos'è.
  - b. Come si chiama
  - c. Epoca.
  - d. Stanza dove possiamo trovarlo.
  - e. Descrizione.
  - f. Spiegazione.
  - g. Fotografie.
  - h. Opinione personale.
3. Ricerca sulla storia del Museo Archeologico:
  - a. Quando è stata fondata?
  - b. Chi l'ha fondato?
  - c. Perché è stata fondata?
  - d. Quali sono le sue principali collezioni e pezzi?
  - e. Fotografie.
4. Quali altri musei ci sono nella città di Madrid? Ne hai visitati qualcuno? Qual è il vostro preferito? Come mai? Includi una foto/video.

5. Gli strumenti sono i seguenti:

- a. Sala computer.
- b. Connessione internet.
- c. Programmi per fare presentazioni (Power Point, Google Slides, Canva...)

<https://drive.google.com>

[https://www.canva.com/es\\_es/](https://www.canva.com/es_es/)

Pagine web principali:

<http://www.man.es/man/home.html>

<https://www.google.es/maps/?hl=es>

Durante la prima ora è stato supervisionato il know-how degli studenti per gestire un programma di presentazioni e sono state analizzate le sezioni principali del sito web del Museo.

Una volta che gli studenti hanno compreso queste due domande, hanno avuto 3 ore per svolgere il lavoro, di cui una dedicata alla ricerca sul sito web del Museo e le restanti due, alla scelta dei pezzi e alla presentazione.

Monitoraggio

Parti di monitoraggio da parte del docente:

- Durante la prima ora gli studenti hanno lavorato con gli strumenti di base, come il web per fare presentazioni (non dovrebbero esserci problemi, perché l'hanno imparato l'anno precedente) e Google Maps, e nell'ora successiva hanno sfogliato il Museo Archeologico sito web per conoscere la sua storia e le risorse che offre. Poi, nelle restanti due ore, scelgono i pezzi dell'opera e danno la presentazione orale.
- In ogni momento, l'insegnante ha supervisionato il lavoro degli studenti e ha risposto a tutte le loro domande.
- I dubbi ricorrenti sono stati registrati in un documento per risolverli collettivamente.
- Sono stati presi di mira gli studenti che hanno maggiori capacità di competenza e che aiutavano spontaneamente i loro compagni di classe.

Valutazione

La valutazione si compone di due parti:

- Presentazione PowerPoint presentation (o simile)
- Presentazione orale.

Per entrambe le valutazioni sono state utilizzate le rubriche. In questo modo si sapeva in modo più oggettivo se gli obiettivi di apprendimento precedentemente indicati erano stati raggiunti.



#### 4. Feedback e suggerimenti dai gruppi target

Secondo i docenti/educatori, la metodologia proposta alterna momenti di lavoro individuale con apprendimento cooperativo e lavoro di gruppo favorendo l'inclusione e momenti di riflessione sull'uso pratico della lingua. Le attività interattive incoraggiano la motivazione degli studenti. Tuttavia, a volte lo scarso supporto tecnico, le scarse competenze digitali degli studenti o la connessione Internet potrebbero rallentare i tempi di sviluppo dei lavori prodotti dagli studenti. Inoltre, alcune classi includono diversi studenti anziani senza alfabetizzazione o scolarizzazione minima. In questo caso, la tecnologia potrebbe generare un atteggiamento negativo nei confronti degli argomenti da studiare a causa del proprio background sociale e culturale. Principalmente, in questo caso, gli studenti hanno bisogno dell'aiuto dei loro insegnanti, per le loro scarse competenze digitali.

Non sempre gli studenti si sentono a proprio agio a lavorare insieme perché quelli migliori tendono a monopolizzare il lavoro o a cercare rifugio nel gruppo delegando i propri compiti ad altri coetanei. Inoltre, gli studenti più timidi potrebbero essere insicuri, soprattutto quando devono presentare i propri lavori oralmente davanti alla classe.

Tuttavia, l'interdisciplinarietà del percorso formativo realizzato utilizza metodologie e strategie didattiche più coinvolgenti e motivanti per gli studenti che richiedono, da parte loro, una maggiore partecipazione alla costruzione di processi di apprendimento stabili e duraturi.

**Si riconosce comunque che l'interdisciplinarietà possa promuovere** lo sviluppo di un pensiero complesso finalizzato ai collegamenti tra le diverse discipline e alla risoluzione di situazioni problematiche con l'obiettivo di una collaborazione fattuale tra pari.

L'incoraggiamento alla collaborazione e alla progettazione condivisa tra i discenti, oltre che tra i docenti, determina quindi una visione olistica del progetto educativo degli studenti.

Una volta preparato il piano per il project work, **quest'ultimo** può essere riutilizzato o riadattato per altri contesti educativi, **per esempio per favorire un'inclusione più produttiva** di studenti con bisogni speciali.

In sintesi, sono emersi i seguenti punti di forza: socializzazione, interazione, soddisfazione personale, partecipazione attiva di tutti i soggetti coinvolti, creatività, voglia di imparare, arricchimento reciproco, fiducia in ciò che si fa, impegno, puntualità e organizzazione.

A questi si aggiunge una maggiore motivazione **scaturita dall'aspetto** più ludico presentato da questo nuovo approccio, che ha portato gli studenti verso una maggiore creatività,

**all'apprendimento di** nuove competenze, attraverso una rafforzata cooperazione tra pari di fronte alle difficoltà reciproche.

In particolare, lavorando su un progetto, gli studenti sono stati supportati:

- nella motivazione al lavoro e alla partecipazione alle attività;
- nello sviluppo del pensiero critico;
- nella formazione di competenze e attitudini specifiche, come l'individuazione di problemi e lo sviluppo di opzioni alternative per risolverli;
- nella formulazione di obiettivi specifici;
- nelle attività di progettazione;
- nella riflessione, autocontrollo, autovalutazione e valutazione.

Dal punto di vista degli studenti, i partecipanti si sono divertiti molto ad utilizzare le risorse digitali, principalmente producendo video, lavorando in gruppo, rendendo il loro apprendimento più divertente e cercando nuove informazioni. Tuttavia, alcuni studenti hanno avuto difficoltà nel prendere decisioni sul proprio progetto, a parlare davanti alla classe presentando il lavoro finale che è stato realizzato e a lavorare sul progetto con l'attrezzatura disponibile. Ad esempio, in una scuola c'erano solo pochi computer.

Altri aspetti poco piacevoli sono stati: il poco tempo per leggere e analizzare le risposte; l'uso della lavagna digitale e del computer; la fase di preparazione; cercare informazioni su Internet e redigere le tabelle e raccogliere i dati.

Tuttavia, di seguito è indicato ciò che gli studenti hanno apprezzato di più:

- *Il metodo utilizzato.*
- *Quiz.*
- *L'approccio ai compiti.*
- *Brainstorming e l'indagine.*
- *La presentazione finale davanti ai colleghi.*
- *Tutto quanto. È stata una nuova, interessante esperienza che vorrei ripetere.*
- *Approccio all'**argomento**.*
- *Trovare informazioni sul museo.*
- *Fare il PowerPoint.*
- *L'interattività.*
- *Essere in grado di collaborare con gli altri studenti.*
- *Utilizzo di un dispositivo elettronico.*



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

- *Utilizzo delle tecnologie.*
- *Vedere il lavoro finito.*
- *Condivisione con l'insegnante e tutti i compagni di classe.*



## **BIBLIOGRAFIA**

1. Redecker, C., *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. 2017, Joint Research Centre (Seville site).
2. Ferrari, A., *DIGCOMP: A framework for developing and understanding digital competence in Europe*. 2013, Publications Office of the European Union Luxembourg.

## ALLEGATO 1 – MODULO DI DOMANDA

20/06/22, 17:22

Application Form

### Application Form

Please, compile the following application form to participate in the course "Boosting Class 2.0 for high-quality teaching in adult education" realized in the framework of the Erasmus+ BoostClass 2.0 Project

Ref. 2020-1-IT02-KA204-079329

#### DATA PROTECTION AND PROCESSING:

The data collected through this submission form will be used strictly in line with the objectives of the BoostClass 2.0 project. Personal data (first name, last name, email address) collected via this submission form will be used by BoostClass 2.0 Partnership only for the training purpose and processed in compliance with the EU Regulation 2016/679 "General Data Protection Regulation" and with the current national laws concerning the personal data protection. The interested party may exercise the rights referred to in art. 13 GDPR 679/16.

The data collected through this submission form will be used strictly in line with the objectives defined above. Such processing is based on your consent to these terms and conditions, which is recorded by marking the yes box the last question of the form. Should you wish to exercise your right to correction, erasure, restriction or portability of your data or just wish to know what personal data we hold on you, please contact us.

Your personal data will not be shared outside of BoostClass 2.0 Partnership and it will be deleted 1 year after the end of the project or if you have not given or revoke your agreement to be included in the database. Except where this is indicated in the terms of Google Privacy Policy, your information is not intended to be transferred to destinations outside of the EU/EEA (European Economic Area), although it may be accessible to parties outside the EU/EEA via online media and websites. However, an exception might also be where you are located outside the EU/ EEA and we need to follow-up with you regarding your submission.

In addition to the above, the form may be subject to the terms and conditions in Google Privacy Policy, which may be consulted at <https://policies.google.com/privacy?hl=en>.

\* Campo obbligatorio

1. Name and Surname \*

---

2. Country \*

---

20/06/22, 17:22

Application Form

3. Name of your school/institution/organisation

---

4. Email: \*

---

5. What requirements do you have?

*Seleziona tutte le voci applicabili*

- Full time employers for at least one year.
- Have learners with difficulties also in language subjects
- Have a high interest or motivation to participate in the piloting phase

6. I agree to the Terms and Conditions, including the data processing as stated in the beginning of this form.

*Contrassegna solo un ovale.*

- Yes, I agree
- No, I don't agree

**Thank you! The replies are automatically saved; therefore, no confirmation of receipt will be sent by e-mail. However, the credentials to access the platform will be sent as soon as possible by the National Training Team.**

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which 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.

---

Questi contenuti non sono creati né ospitati da Google.

Google Moduli

## ALLEGATO 2 – PRESENTAZIONE DEL CORSO – L’AVVIO

05/08/2022

**BoostClass 2.0**  
**BOOSTING CLASSES 2.0 FOR HIGH-QUALITY TEACHING IN ADULT EDUCATION**

**BoostClass 2.0 e-Course Presentation**

14. 8. 2022 - 19. 10. 2022

Erasmus+ Programme for the Mobility of Key Personnel (Erasmus+ Programme for the Mobility of Key Personnel) of the Erasmus+ Programme for the Mobility of Key Personnel

**PROJECT AIMS**

- Developing teachers' digital skills in adult education to improve teaching practices
- The two methodologies proposed will help introduce technology in classrooms via **project-based learning** and **classes of flipped learning**.

**GENERAL INFORMATION**

**Project title:** Erasmus+  
**Activity:** EAC Strategic Partnership – Adult sector  
**Coordinator:** CIFA ROMA (Italy)  
**Start date:** 01/10/2020  
**Duration:** 24 months  
**Code:** 101011810224010000  
**Target groups:** Teachers/educators in adult sector and students.

**FIRST OUTCOME**

On Erasmus+ EAC Strategic Partnership, digital education through project-based learning

**EDCOMP FRAMEWORK FOR EDUCATORS**

**PARTNERSHIP**

**ERAC ROMA (Coordinator)** (Italy)

**CIFA - CIFA Roma - CIFA Roma** (Italy)

**Erasmus+ Training and Partnerships Agency (Erasmus+ Training and Partnerships Agency)** (Italy)

**Erasmus+ Strategic Partnership (Erasmus+ Strategic Partnership)** (Italy)

**Erasmus+ Strategic Partnership (Erasmus+ Strategic Partnership)** (Italy)

**MAPPING OF DIGITAL SKILLS REQUIRED BY EACH PARTNER COUNTRY**

**COMPETENCY AREA**

- Professional development and effective practice
- Digital resources
- Blending and creating
- Assessment
- Engaging learners
- Facilitating learner digital competence

**SKILLS**

### SECOND OUTCOME

CO: Promoting digital skills for citizens 2.0 development in adult education

↓

BOOST CLASS 2.0 ONLINE COURSE

### TEACHERS' TRAINING

- Before starting the online course, participants will fill out a short online questionnaire
- Participants will attend the online training
- The participants, after attending the online course, will fill out the final questionnaire (online)

Maximum 70% of the cost of the course being online, but you must complete the training activity by January 2023 (no later than February 2023)

### MODULES

- How to re-think the classes' borders by exploiting ICT potentials
- How to develop and design effective assessment and evaluation systems for blended learning
- How to increase adult learners' motivation through the use of technologies
- How to implement effectively a blended pedagogical approach with a project-based learning and exploratory of student learning

### PROJECT WORK IMPLEMENTATION

01/01/2023 - 30/01/2023

CO/22 - Teacher's training

### EDUCATIONAL CONTENT

Multimedia lesson

All content is available in English, Bulgarian, Italian, Romanian and Spanish

Material

Participative exercises

### FINAL CERTIFICATE

At the end of the training, users will receive a final certificate for their participation:

- ✓ The completion of a questionnaire before the training activities
- ✓ Participation in training activities
- ✓ The completion of a questionnaire after the training activities
- ✓ Project work activities with the students

80 hours will be recognized for organizing and experimental activities

05/08/2022

### NEXT STEPS

1. E-mail with credentials to access the platform and start the training within two days.
2. The link to the first online questionnaire to be filled in.
3. A second online meeting will be held at the end of January to deal with the project work.
4. For questions or requests for additional, you can write to the project email: [edunet@smartclass2.eu](mailto:edunet@smartclass2.eu)

*Time for questions...*

Thank you for your attention!

# ALLEGATO 3 - PRESENTAZIONE DEL PROJECT WORK - L'AVVIO

05/08/2022

**BoostClass 2.0**  
**BOOSTING CLASSES 2.0 FOR HIGH-QUALITY TEACHING IN ADULT EDUCATION**  
**Project Work Launching**

Ref. no. 2020-1-KO-000007001  
 The European Commission support for this project has been granted under the Erasmus+ programme of the European Union, which reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use that may be made of the information contained therein.

**PROJECT WORK REALIZATION**  
 (19/01/2022 - 26/01/2022)

**WHO?**  
 The project partners are:  
 1. Teachers who organized the online course.  
 2. The students in their classes.

**WHAT?**  
 Teachers will use some digital tools suggested in the learning materials.

**HOW?**  
 Using one of the tools and for example, Project Based Learning or flipped learning.

**PROJECT WORK REALIZATION**

- Deciding on the number of projects to be produced.
- Determining whether the projects are interdisciplinary or cross-curricular.
- Choosing the topics to be used in the projects.
- Dividing the tasks into groups.
- Choosing the teaching methodology: Project Based Learning or Elements of Blended Learning.

**FIRST STEP- IDEATION**

Task	Activity	Resources
Deciding the number of projects to be produced for the whole class, divided into sub-projects or across different projects.	Deciding if the project refers to one or more subjects.	Concept map
Choosing the project topic.	Searching if students work in groups or individually.	Defining the competence profile based on competence profile.
Defining the competence profile.	Defining the content area.	

**SECOND STEP- PLANNING**

Task	Activity	Resources
Breaking down the project into smaller activities and assigning them to students. "Who does what and in what form?"	Establishing the responsibilities of the tasks.	Check list of the tasks and activities.

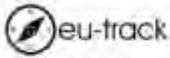
**THIRD STEP - EXECUTION**

Task	Activity	Resources
Following the project.	Structuring the learning materials.	Task sheets





# ALLEGATO 4 - CERTIFICATO DI FREQUENZA BOOSTCLASS 2.0



**This is to certify that**

**is awarded this  
certificate in recognition of**

**successful attendance to the course from November 01<sup>st</sup> 2021 to January 31<sup>st</sup> 2022 and the project work  
development from February 01<sup>st</sup> to June 30<sup>th</sup> 2022 for a total of 80 hours**

## ***Boosting Classes 2.0 for high-quality teaching in adult education***

organized in the framework of the project  
*Boosting Classes 2.0 for high-quality teaching in adult education*  
co-funded by Erasmus Plus Programme of the European Union  
Project Number 2020-1-IT02-KA204-079329.

**Partner Organisation**

**Partner Organisation**

The European Commission supports the production of this publication, but does not constitute an endorsement of the contents which reflect the views of the author(s); the Commission is not responsible for any use that may be made of the information contained therein.



## ALLEGATO 5 – QUESTIONARIO PRE-PILOTING PER GLI INSEGNANTI

Dear Participant,

We kindly ask you to fill in the following questionnaire, prepared for the data collection before starting your training *BoostClass 2.0 for high-quality teaching in adult education* inside the BoostClass 2.0 Learning Environment.

Thank you in advance for your collaboration in this task that only requires a few minutes, and we hope you will help the BoostClass 2.0 Project Team to improve the project results and their impact.

BoostClass 2.0 Project Team

1. Country

---

2. Where do you work? Please, specify the main sector (one only option):

- Educational services
- Socio-educational services
- School system
- Vocational training services
- Employment services
- Citizens' organisation** linked to educational initiatives
- Voluntary and cultural associations
- Other

3. Subjects taught

---

4. How many years have you been working as a teacher/educator in the adult sector?

- 0-5
- 6-10
- 11-15
- +15



5. Do you use technology in the classroom?

Yes

No

If yes, which technology/technologies do you use?

1. Collaborative Environments (e.g. Google Apps, Drive)
2. Collaborative web site/blogs/notes
3. Interactive whiteboard
4. Virtual classroom (e.g. Google meet)
5. Other, please specify\_\_\_\_\_

6. **How do you assess and evaluate your students'** performance at distance learning?

1. Using Quizzes
2. Using games
3. Using a rubric
4. Other, please specify\_\_\_\_\_

7. **Are you comfortable using technologies in the classroom to increase students'**  
motivation?

Yes

No

If No, please, describe the reasons\_\_\_\_\_



8. How do you evaluate your current digital competencies?

*Select a competence level between A1 and C2, where A1 is the lowest and C2 the highest.*

- Newcomers (A1) - you have very little contact with digital tools and need guidance to expand your repertoire.
- Explorers (A2) - you have started using digital tools without, however, following a comprehensive or consistent approach.
- Integrators (B1) - you use and experiment with digital tools for a range of purposes, trying to understand which digital strategies work best in which contexts.
- Experts (B2) - you use a range of digital tools confidently, creatively, and critically to enhance your professional activities.
- Leaders (C1) you rely on a broad repertoire of flexible, comprehensive and effective digital strategies.
- Pioneers (C2) - you are an expert in using contemporary digital and pedagogical practices.

9. Have you ever used the project-based learning approach in your classroom?

- Yes**
- No**

If no, please describe the reasons\_\_\_\_\_

If yes, please write three (3) most important things in your mind regarding the use and importance of project-based learning in your professional work:

1. \_\_\_
2. \_\_\_
3. \_\_\_

10. Have you ever used episodes of the situated learning approach in your classroom?

- Yes**
- No**

If no, please describe the reasons\_\_\_\_\_



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

If yes, please write three (3) most important things in your mind regarding the use and importance of episodes of situated learning in your professional work:

1. \_\_\_\_

2. \_\_\_\_

3. \_\_\_\_

11. Please write the three (3) most important knowledge fields and skills you expect to acquire from training:

1. \_\_\_\_

2. \_\_\_\_

3. \_\_\_\_

## ALLEGATO 6 – QUESTIONARIO POST-PILOTING PER GLI INSEGNANTI

This self-assessment questionnaire provides feedback and suggestions helpful to identify the main stages in the personal development path for innovative teaching.

The e-course “**Boosting Class 2.0 for high-quality teaching in adult education**” was designed to promote and implement the integration of new technologies in adult education. The training was structured into four modules, as follows:

1. How to re-**think the classes’ borders by exploiting ICT potentialities.**
2. How to develop and design an effective assessment and evaluation system for distance learning.
3. **How to increase adult learners’ motivation using technologies.**
4. How to effectively implement combined pedagogical approaches, such as project-based learning and episodes of situated learning.

1. After participating in the BoostClass 2.0 training course, how do you evaluate your current digital competencies?

*Select a competence level between A1 and C2, where A1 is the lowest and C2 the highest.*

- Newcomers (A1) - you have very little contact with digital tools and need guidance to expand your repertoire.
- Explorers (A2) - you have started using digital tools without, however, following a comprehensive or consistent approach.
- Integrators (B1) - you use and experiment with digital tools for a range of purposes, trying to understand which digital strategies work best in which contexts.
- Experts (B2) - you use a range of digital tools confidently, creatively, and critically to enhance your professional activities.
- Leaders (C1) you rely on a broad repertoire of flexible, comprehensive, and effective digital strategies.
- Pioneers (C2) - you are an expert in using contemporary digital and pedagogical practices.

2. Which of the following knowledge fields and skills do you think is most useful for your teaching activity?

1 = *Extremely unimportant*, 5 = *Extremely Important*

a) How to re-**think the classes' borders by exploiting of ICT potentialities.**

*Extremely unimportant*      1   2   3   4   5      *Extremely important*

b) How to develop and design an effective assessment and evaluation system for distance learning.

*Extremely unimportant*      1   2   3   4   5      *Extremely important*

c) **How to increase adult learners' motivation using technologies.**

*Extremely unimportant*      1   2   3   4   5      *Extremely important*

d) How to implement effectively combined pedagogical approaches, such as project based learning and episodes of situated learning.

*Extremely unimportant*      1   2   3   4   5      *Extremely important*

3. How functional are the BoostClass 2.0 learning materials and teaching suggestions for your everyday practice?

1=*Absolutely not useful*, 5 =*Extremely useful*

*Absolutely not useful*      1   2   3   4   5      *Extremely useful*

Please, explain the motivation of your choice:

---

---

4. Was the learning environment of Boostclass 2.0 easy to use?

1=Absolutely difficult, 5 =Extremely easy

*Absolutely not useful*      1    2    3    4    5      *Extremely useful*

Please, explain the motivation of your choice:

---

---

#### SECTION: REFLECTION ON THE MONITORING AND EVALUATION SYSTEM AND DIGITAL TECHNOLOGIES

5. Do you think you can use digital assessment tools to monitor and evaluate students' progress?

- I don't monitor students' learning progress with digital tools.
- I believe I can use the online quiz to check students' progress.
- I often use a variety of digital tools to track students' progress.
- I systematically use a variety of digital tools to track students' progress.

6. What tools do you use to monitor and evaluate the performance of your students in distance learning?

- Quizzes
- Games
- Rubrics
- Other, specify \_\_\_\_\_

## SECTION: REFLECTION ON THE STUDENTS INVOLVEMENT IN THE USE OF TECHNOLOGIES

7. Do you think you will use digital technologies to let students participate actively in the classroom?
- In my institute/organisation**, it will be not possible to actively involve students.
  - I can actively involve students**, but I will not use digital technologies.
  - In my teaching practice**, I will use stimulating materials such as videos and animations.
  - My students will use digital tools in the classroom**, e.g. spreadsheets, games, quizzes
  - Students will systematically use** digital technologies to investigate, discuss and create knowledge.
8. Do you think you will assess your students' learning through digital content production, e.g. videos, audio recordings, photos, digital presentations, blogs, wikis?
- In my institute/organisation**, it will be impossible to assess the students' learning in such a way.
  - I don't think it will be easy to do it with my students.**
  - I will do it sometimes**, as a game activity.
  - The creation of digital content by students will be an integral part** of their studies.
  - Being an integral part of students' learning**, I will systematically increase the level of difficulty to further develop their skills.

## SECTION: REFLECTION ON THE IMPLEMENTATION OF PBL AND ESL METHODOLOGIES

9. After the training, what is your general knowledge, skills and competence regarding the two methodologies proposed in adult education?
- a. I have a general understanding and knowledge of PBL methodology implementation.  
1= *Very low*, 5 = *Very high*

*Very low*      1      2      3      4      5      *Very high*

b. I have a general understanding and knowledge of ESL methodology implementation.

1= *Very low*, 5 = *Very high*

*Very low*      1      2      3      4      5      *Very high*

c. I have the competence to use PBL methodology.

1= *Very low*, 5 = *Very high*

*Very low*      1      2      3      4      5      *Very high*

d. I have the competence to use ESL methodology.

1= *Very low*, 5 = *Very high*

*Very low*      1      2      3      4      5      *Very high*

10. Do you think PBL sessions will be feasible in your classroom?

**YES**

**NO**

If No, please explain the motivation:

---

---

11. Do you think ESL sessions will be feasible in your classroom?

**YES**

**NO**

If No, please explain the motivation:

---

---

## ALLEGATO 7 – MODELLO PER LA RELAZIONE DEL DOCENTE



### *Boosting Classes 2.0 for high-quality teaching in adult education*

Ref. cod. 2020-1-IT02-KA204-079329

**BoostClass 2.0 Project Work**

**Teacher Report**



*The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect 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.*

GENERAL INFORMATION	
Title of project work	
Author	
Project idea: <i>Please, describe your project and explain how it connects with real-life (max 10 sentences)</i>	
Driving Question:	
Subject <i>Which subjects are relevant to this project?</i>	
Number of students <i>How many pupils altogether are going to participate in the project?</i>	
Time frame/duration <i>What is the time frame of this project?</i>	
Learning objectives <i>What are the main objectives of your project? Try to be specific, particularly in terms of competencies and skills you hope your students will gain through this project.</i>	
Resources and tools <i>What tools and resources will be required? Choose and list the tool(s) and explain how you will use them in the extended description of the activities below.</i>	
Expected results <i>Indicate here if you are planning a final product or action.</i>	
Key competences <i>List here the key competencies to be taught and assessed.</i>	



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

<p>Context/Problem/Scenario <i>(Please, explain the context/problem/scenario of the project work to be realised)</i></p>	
--	--

## PROCEDURE

## Activities

- Provide an overview of the activities that you are planning for this project.
- State how you intend to work with students. If you want to create teams of students or collaborate with other schools or classrooms, please provide relevant information.
- Describe the procedure of work, the tools you will use, and explain the role of the students and your role.

## Monitoring

Describe the activities carried out to monitor the students during the project execution (e.g. **observing the students' work in class including social dimension, using logbook or similar documents** where you can also register your follow up activities based on your observation and spontaneous feedback from your students, etc.)

## Assessment

How has **the students' outcome** has been evaluated? Which tools have been used to evaluate the **students' outcome at the end of the PW**? How would you know if the learning objectives have been achieved?



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

## **CONCLUSIONS FOR THE METHODOLOGY IMPLEMENTATION IN THE CLASSROOM**

Weak points:

Strong points:



## **ALLEGATO 8 - QUESTIONARIO PER GLI STUDENTI DOPO L'IMPLEMENTAZIONE E LA REALIZZAZIONE DEL PROJECT WORK**

Dear Student,

We kindly ask you to fill in the following questionnaire prepared for the data collection after completing your training *BoostClass 2.0 for high-quality teaching in adult education* inside the BoostClass 2.0 Learning Environment.

Thank you in advance for your collaboration in this task that only requires a few minutes, and we hope you will help the BoostClass 2.0 Project Team to improve the project results and their impact.

BoostClass 2.0 Project Team

### SECTION: GENERAL INFORMATION

1. Country (where you are attending the training):

---

2. How old are you?

- Under 25
- 25-29
- 30-39
- 40-49
- Over 50
- I prefer not to answer

3. Gender

- Female
- Male
- I prefer not to answer

4. Please write the name of the school or the organisation where you are attending the training/course/lessons:

---

5. Please describe the learning environment where you are attending the training/course/lessons by expressing your opinion for each of the following statements:

a. There is an interactive whiteboard in every classroom

1= Absolutely disagree, 5 = Absolutely agree

<i>Absolutely disagree</i>	1	2	3	4	5	<i>Absolutely agree</i>
	<input type="radio"/>					

b. In the classroom the students can use different digital devices (laptops, tablets, and smartphones).

1= Absolutely disagree, 5 = Absolutely agree

<i>Absolutely disagree</i>	1	2	3	4	5	<i>Absolutely agree</i>
	<input type="radio"/>					

c. **The school's internet connection is stable and fast**

1= Absolutely disagree, 5 = Absolutely agree

<i>Absolutely disagree</i>	1	2	3	4	5	<i>Absolutely agree</i>
	<input type="radio"/>					

d. The students have access to networked digital devices at home.

1= Absolutely disagree, 5 = Absolutely agree

<i>Absolutely disagree</i>	1	2	3	4	5	<i>Absolutely agree</i>
	<input type="radio"/>					

e. School management supports digital technologies integration in the classroom.

1= Absolutely disagree, 5 = Absolutely agree

*Absolutely disagree*    1    2    3    4    5    *Absolutely agree*

f. The subject studied promotes and supports the use of digital technologies in the classroom.

1= Absolutely disagree, 5 = Absolutely agree

*Absolutely disagree*    1    2    3    4    5    *Absolutely agree*

g. Many of my fellow students use digital technologies in the classroom.

1= Absolutely disagree, 10 = Absolutely agree

*Absolutely disagree*    1    2    3    4    5    *Absolutely agree*

## SECTION: REFLECTION ON THE PROJECT WORK IMPLEMENTATION

6. Did you manage the project work individually or in a group?

- Individually
- In a group

7. What kind of outcome did you deliver to your teacher?

- Video
- Power point presentation
- Blog/website
- Essay
- Other, please specify\_\_\_\_\_

8. If you produced the outcome individually, please, describe the strengths or difficulties that occurred during the learning process:

Strengths

---

Difficulties

---

9. If you produced in a group outcome, please, describe the strengths or difficulties that occurred during the learning process:

Strengths

---

Difficulties

---

10. Did you participate with your teacher in the construction of the evaluation criteria for the outcome?

- Yes  
 No

DURING THE PROJECT WORK IMPLEMENTATION:

11. Please provide your opinion related to participation in this new experience.

- a. My motivation was...

*1= Absolutely Weak, 5 = Excellent*

*Absolutely Weak*      1      2      3      4      5      *Excellent*

b. **The experience was...**

1= *Absolutely Weak*, 5 = *Excellent*

<i>Absolutely Weak</i>	1	2	3	4	5	<i>Excellent</i>
	<input type="radio"/>					

12. Please describe your learning experience during the project work:

- a. The learning contents delivered by the teachers have been more evident to me.

1= *Strongly disagree*, 5 = *Strongly agree*

<i>Strongly disagree</i>	1	2	3	4	5	<i>Strongly agree</i>
	<input type="radio"/>					

- b. The learning contents seem to be more concrete and practical than before.

1= *Strongly disagree*, 5 = *Strongly agree*

<i>Strongly disagree</i>	1	2	3	4	5	<i>Strongly agree</i>
	<input type="radio"/>					

- c. The way to approach the topics to be studied makes the subject more accessible.

1= *Strongly disagree*, 10 = *Strongly agree*

<i>Strongly disagree</i>	1	2	3	4	5	<i>Strongly agree</i>
	<input type="radio"/>					

d. The way we approach the topics to be studied makes the subject more fun.

1= *Strongly disagree*, 5 = *Strongly agree*

*Strongly disagree*      1      2      3      4      5      *Strongly agree*

e. The method used helped me use my creativity and be original.

1= *Strongly disagree*, 5 = *Strongly agree*

*Strongly disagree*      1      2      3      4      5      *Strongly agree*

f. The method used could be a good incentive to study and learn new concepts.

1= *Strongly disagree*, 5 = *Strongly agree*

*Strongly disagree*      1      2      3      4      5      *Strongly agree*

g. I don't feel comfortable using this method.

1= *Strongly disagree*, 5 = *Strongly agree*

*Strongly disagree*      1      2      3      4      5      *Strongly agree*

h. Using technology in the studies has increased my interest.

1= *Strongly disagree*, 5 = *Strongly agree*

*Strongly disagree*      1      2      3      4      5      *Strongly agree*



13. Please, express your overall judgment on the activities carried out.

a. Which phase of the activities did you like most?

---

b. Which phase of the activities did you like least?

---