

Consorzio Erasmus+VET a.a. ss. 2024-25
Progetto: 2024-1-IT01-KA122-VET-000056185

Mobilità docenti-Diario di bordo

Cognome e Nome	Giuntoli Giacomo
	Nicolò Anna
Istituto Scolastico di titolarità	IPSAR G. Matteotti
Località	Pisa
Ruolo	<input type="checkbox"/> Referente di Istituto Progetto Erasmus+VET <input type="checkbox"/> Referente di Istituto PCTO/stage <input checked="" type="checkbox"/> Altro (specificare): docenti in Erasmus per corso di aggiornamento

Periodo della mobilità	Dal 24 Febbraio al 28 Febbraio
Tipologia:	Course and training
Denominazione organizzazione ospitante	FCL - <i>Future Classroom Lab</i>
Città	Bruxelles
Nazione	Belgio

Si richiede la compilazione della scheda giornaliera e della scheda finale di sintesi

Data: 24/02/2025
Descrizione delle attività. Luogo: sede del <i>Future Classroom Lab</i> di Bruxelles Al nostro arrivo siamo stati accolti in un'aula provvista di ogni tipo di materiale tecnologico a scopo didattico. Il relatore, il Prof. Bart Verswijvel, ha avviato un dibattito introduttivo sull' <i>Active Learning</i> , ovvero una forma di apprendimento incentrata sulla partecipazione attiva dello studente, riflettendo anche sul ruolo della didattica digitale e, inoltre, di come utilizzare in modo più efficiente gli spazi nell'apprendimento. Un'attività introduttiva ci ha consentito di presentarci gli uni con gli altri. Dopo essere stati divisi in gruppi di lavoro, abbiamo presentato gli spazi di apprendimento delle rispettive scuole di appartenenza, al fine di favorire il confronto fra le diverse realtà in cui ognuno opera. Questo tipo di valutazione è stata importante per capire l'azione pedagogica dell'educatore sul gruppo classe nei vari contesti in cui agisce. Infine, una riflessione collettiva ha fatto emergere quanto gli spazi scolastici siano ancora prevalentemente ancorati ad un tipo di pedagogia prettamente tradizionale, con un numero esiguo di aule innovative. Successivamente, è stato affrontato il tema dell'innovazione digitale nella scuola e di come non basti possedere strumenti tecnologici, ma occorra avere la volontà di usarli e le competenze per farlo in modo efficace, ottenendo una ricaduta positiva sul gruppo di discenti. Di seguito, sono stati presentati i "verbi" della <i>Future Classroom</i> (<i>investigate, create, present, interact, exchange, develop</i>), che abbiamo avuto modo di sperimentare attraverso attività basate sull'utilizzo di applicazioni innovative e accattivanti (<i>Padlet, MemeCam, Genially</i>), in grado di coinvolgere attivamente gli studenti i quali, in quanto nativi digitali, si trovano più a loro agio con un dispositivo elettronico che non con carta e penna. Nel pomeriggio, la formatrice Eugenia Casariego ha introdotto il tema del <i>coding unplugged</i> , una metodologia didattica in cui gli alunni imparano a programmare senza l'uso della tecnologia, sottolineando l'importanza di formulare istruzioni chiare e precise al fine di raggiungere il risultato desiderato. Il confronto con una professionista ci ha consentito, inoltre, di sfatare il falso mito secondo cui il <i>coding</i> possa essere utile solo per le materie STEM; è, infatti, adattabile per ogni materia. Un lavoro di gruppo finale, infatti, ha dimostrato le grandi potenzialità del <i>coding unplugged</i> anche per le discipline umanistiche.
Osservazioni e considerazioni Il corso è stato organizzato in modo professionale, garantendo ai docenti coinvolti un'ampia rosa di suggestioni pedagogiche che, adeguatamente vagliate, potranno essere proposte in classe.
Visite culturali /

Data: 25/02/2025
Descrizione delle attività. Luogo: sede del <i>Future Classroom Lab</i> di Bruxelles

La seconda giornata è stata dedicata principalmente al tema dell'IA (Intelligenza Artificiale), ovvero l'abilità di un computer di "pensare" e imparare, e in particolare i numerosi modi in cui può essere utilizzata a scopo didattico. In un primo momento, il relatore Bart Verswijvel ha fatto da mediatore ad un confronto in cui sono emerse le impressioni di molti insegnanti riguardo a questo tema che per alcuni versi è ancora poco conosciuto.

Successivamente, siamo stati coinvolti nell'uso attivo di alcune App interessanti di *Generative AI*, con cui, attraverso comandi mirati, talvolta semplici e immediati, è possibile generare un variegato insieme di output:

- applicazioni come *ChatGPT*, *Gemini* e *Copilot* per la creazione di testi;
- *NotebookLM*, *Play.ai* e *Heygen* per realizzare audio e video-podcast;
- *Napkin*, che, oltre a generare un testo, è in grado di produrre schemi e grafici per ogni paragrafo;
- *chatbots* quali *Mizou*, che permette agli studenti di fare conversazione con un personaggio storico o letterario, ponendogli domande;
- *PlayArti*, *Coloromo* e *Canva AI*, per generare immagini partendo da semplici input visivi o linguistici;
- *Action painting*, in grado di far compiere, su richiesta dell'utente, azioni e movimenti ai personaggi di immagini e quadri;
- *Openart AI*, per personalizzare codici QR con raffigurazioni di dipinti famosi;
- *Suno AI*, il quale crea canzoni originali a partire da semplici descrizioni testuali.

È stata, infine, proposta un'attività non inerente all'IA, in cui la formatrice Anneke Verbeeck ci ha mostrato dei cubi, detti *i3ConnectMotion*, dispositivi interattivi e sostenibili progettati per ambienti educativi, che combinano funzionalità di seduta modulare con strumenti didattici avanzati, proposti come alternativa alle sedie classiche nella scuola dell'infanzia e primaria. Hanno, infatti, il vantaggio di poter essere disposti in varie combinazioni consentendo agevolmente di eseguire con essi attività ludico-didattiche, con o senza l'uso del digitale.

Osservazioni e considerazioni

Dalla riflessione condotta all'inizio della lezione, è emerso che vi è preoccupazione sui potenziali usi impropri dell'IA, ma non solo. Si teme, infatti che, sebbene i risultati ottenuti con tale tecnologia siano migliori, a rimetterci siano le effettive competenze e la capacità critica degli studenti. D'altro canto, non possiamo non tener conto del fatto che la società stia sempre di più andando verso l'onnipresenza di questa tecnologia in ogni aspetto della nostra vita; questo può essere notato proprio osservando i nostri studenti, che per primi ci hanno costretti a confrontarci con questi nuovi strumenti. Di conseguenza, utilizzarla nella didattica può non solo aiutare gli insegnanti a progettare lezioni accattivanti e risparmiando tempo, ma anche educare gli studenti ad utilizzarle in modo critico.

Visite culturali

Visita di alcune zone, monumenti ed edifici della città, fra cui la Cattedrale.

Data: 26/02/2025

Descrizione delle attività.

Luogo: sede del Future Classroom Lab di Bruxelles

Il primo tema affrontato in questa giornata è quello della *productivity*, i cui ci siamo focalizzati sugli strumenti che aiutano i docenti a rendere le proprie lezioni efficaci e accessibili a tutti. Il *toolkit* comprende le seguenti app:

- *Elevenlabs.io* e *Heygen*, che consentono di doppiare in maniera efficace e naturale un video in un'altra lingua, mantenendo la voce originale;
- *Tinywow* e *NoteGPT* che, tra le numerosissime funzionalità, permettono di operare su video pre-

esistenti creando sottotitoli automatici e accurati, eliminando o estraendo l'audio, ma anche operando su altri tipi di file quali testi e immagini;

- *Diffit for teachers* e *Eduaide.ai*, utili agli insegnanti per preparare *lesson plans*.

Successivamente, ci siamo dedicati alla sperimentazione inerente agli *avatar* e il loro possibile utilizzo nel contesto didattico-pedagogico:

- con le app *Hedra* e *D-ID* è possibile creare avatar a partire da un'immagine, anche di sé stessi, e far loro recitare un testo precedentemente immesso, con voce naturale e nella lingua desiderata;

- con *Colossyan* è possibile far cambiare sfondo agli avatar, modificarne la posizione e pianificarne i movimenti;

- *Heygen* crea persino avatar in grado di interagire con l'utente, rispondendo a domande e ponendone a sua volta.

L'ultima parte della giornata è stata dedicata ad un'attività pratica *STEAM*, ovvero un approccio all'insegnamento delle materie STEM che incorpora qualità artistiche come il pensiero creativo e il design. In gruppi abbiamo sperimentato il *Tinkering* (o *learning by doing*): con poche indicazioni di base e i materiali dati (del rame, una lampadina, una batteria, della carta e dei colori), abbiamo dovuto capire in che modo far attivare la lampadina, e poi creare un "interruttore" per accenderla a comando, il tutto abbellito da un disegno (nel nostro caso, un clown il cui naso si illumina grazie ad una leva.).

Osservazioni

Anche durante questo giorno di lavoro abbiamo avuto modo di ampliare i nostri orizzonti per quanto concerne l'innovazione digitale in ambito scolastico.

Visite culturali

Visita della città, inclusi il museo Magritte e la Grande Place, e di alcune botteghe caratteristiche.

Data: 27/02/2025

Descrizione delle attività.

Luogo: sede del Future Classroom Lab di Bruxelles

Ad aprire la quarta giornata è stato l'argomento della valutazione. Dopo aver riflettuto sui diversi tipi di valutazione (formativa, sommativa, del docente, dello studente), ci siamo confrontati con delle App che sfruttano l'AI non solo per creare delle attività coinvolgenti, ma anche per fornire un feedback completo e pressoché istantaneo:

- *Snorkl*;

- *Humy*;

Un'altra App molto utile è *Audiopen.ai*, che riesce a tramutare in testo una discussione registrata (ad esempio, una riflessione di gruppo degli studenti su un'attività svolta), il che è particolarmente utile per un docente che desidera conoscere il contenuto di tali riflessioni.

In un secondo momento, ci siamo dedicati alla *Gamification*, ovvero l'uso di elementi tipici dei giochi in contesti generalmente non ludici, come l'istruzione. Secondo la *Fun Theory*, infatti, qualsiasi attività, dal jogging ad una lezione scolastica, diventa più stimolante se si inserisce in essa elementi ludici. A tal proposito, ci sono state presentate delle App in grado di creare giochi dai format variegati volti all'apprendimento:

- *Breshna.io*;

- *Wordwall*;

- *Quizlet*;

- *Blooket*;

- *Genially*;
- *Kialo Edu*;
- *Magic School*.

Particolarmente interessante è stata *Quizlet*, con la quale è possibile creare quiz differenziati e tarati secondo difficoltà diverse, sormontando così un problema comune a molti insegnanti, i quali devono confrontarsi con classi dai livelli molteplici.

L'ultima attività prevista per la giornata ha avuto luogo all'aperto. Infatti, i corsisti, divisi per gruppi, hanno esplorato Bruxelles seguendo un percorso a tappe indicate dall'App *Actionbound*, scoprendo i luoghi più caratteristici della città.

Osservazioni e considerazioni

Anche oggi siamo venuti a conoscenza di App interessanti, che intendiamo utilizzare nelle nostre future lezioni.

Visite culturali

Visita per la città, inclusi il Parlamento Europeo, il Palazzo Reale, la statua del *Manneken Pis* e la Grande Place.

Data: 28/02/2025

Descrizione delle attività.

Il relatore Bart Verswijvel ha incentrato l'ultima giornata di lavori sulla presentazione della piattaforma *Novigado*, che mira a creare una comunità online attiva di educatori impegnati a innovare il loro insegnamento. Attraverso lo strumento "Crea nuovo scenario", in piccoli gruppi abbiamo costruito un'attività didattica sfruttando il *template* fornito dalla piattaforma; al termine della sessione, ciascun gruppo ha presentato il proprio lavoro raccogliendo i feedback del formatore e dei colleghi coinvolti. Il corso si è concluso con la consegna degli attestati.

Osservazioni e considerazioni

Siamo molto soddisfatti ed entusiasti della formazione ricevuta, nonché desiderosi di mettere in pratica le strategie e gli strumenti didattici impartiti.

Visite culturali

Museo degli strumenti musicali.

Sintesi di quanto appreso durante il percorso

Il corso è stato incentrato sul concetto dell'Active Learning, esplorando i vari modi, tecnologici e non, in cui l'uso efficiente degli spazi di apprendimento e delle tecnologie digitali possa aumentare il coinvolgimento degli studenti. Sono stati esaminati ed utilizzati numerosi strumenti, come le applicazioni di *Generative AI* e gli avatar, per migliorare l'apprendimento. È stato anche esplorato il ruolo della *gamification* e della valutazione tecnologica nell'insegnamento. Il corso ha coinvolto la creazione di attività didattiche innovative e la presentazione dei lavori sviluppati. In conclusione, si può affermare che l'innovazione digitale non deve essere vista con scetticismo; infatti, la conoscenza di un'ampia varietà di strumenti testimonia come essi possano rivelarsi, se adeguatamente gestiti, un prezioso alleato nella pratica didattica.