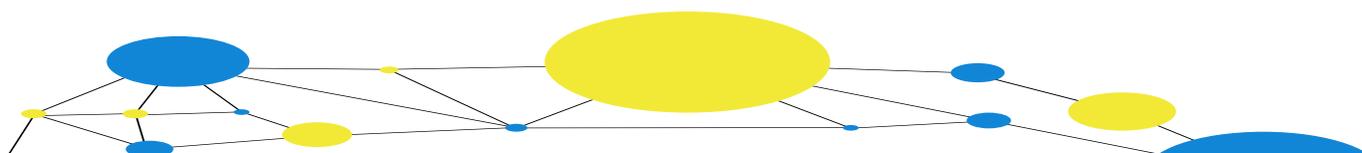


O5 Programma di
formazione ICE-CAP
Manuale

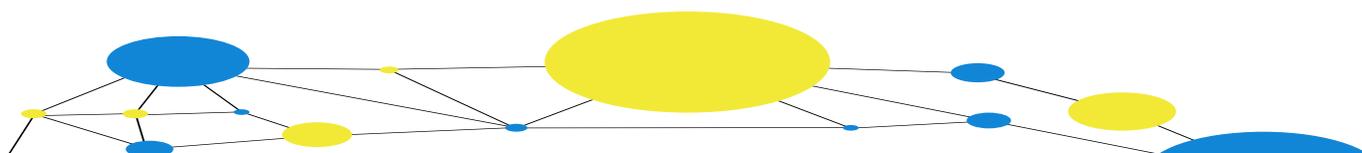
ice-cap

CONTENUTI

INTRODUZIONE	3
Scopo	3
Contesto	3
Panoramica	4
Termini di riferimento	4
PROGRAMMA DI FORMAZIONE DI ICE-CAP	5
Unità 1 Temi dell'ICE-CAP: introduzione	6
Unità 2 Breakout digitale e WebQuest: buone pratiche	6
Unità 3 Risorse basate sulla sfida: passo dopo passo	7
Unità 4 Risorse basate sulla sfida: mettere in pratica	7
RISORSE DI APPRENDIMENTO	8
Laboratori pratici	9
Laboratorio pratico 1.1	9
Introdurre un'economia circolare	9
Laboratorio pratico 1.2	11
Introdurre i principi di base di una buona pratica di apprendimento familiare	11
Laboratorio pratico 2.1	14
Costruire un breakout digitale	14
Laboratorio pratico 2.2	17
Costruire un WebQuest	17
Laboratorio pratico 3.1	20
Delinare i passi per sviluppare risorse basate sulle sfide	20
Apprendimento auto-diretto	22
Apprendimento auto-diretto 4.1.1	22
Creare un breakout digitale	22
Apprendimento auto-diretto 4.1.2	24
Creare cluster di breakout	24



Apprendimento auto-diretto 4.1.3	26
Arricchire il vostro breakout digitale con immagini e diapositive	26
Apprendimento auto-diretto 4.1.4	28
Creazione di grafica digitale per i breakout	28
Apprendimento auto-diretto 4.2.1	30
Sviluppare un WebQuest: introduzione e compito	30
Apprendimento auto-diretto 4.2.2	32
Il processo WebQuest: passi e risorse per gli studenti	32
Apprendimento auto-diretto 4.2.3	34
Finire il WebQuest: valutazione e riflessione	34



INTRODUZIONE

Scopo

Il manuale fa parte dell'intellectual output 5 "ICE-CAP In-service Training Programme" e cerca di assicurare che i formatori di adulti siano pienamente equipaggiati per sfruttare il potenziale delle risorse educative ICE-CAP. Si tratta di una guida pratica per promuovere l'economia circolare e l'apprendimento familiare attraverso ambienti online. Il manuale fornisce una raccolta di risorse che possono essere direttamente implementate. La speranza è che gli esempi e le risorse fornite in questo manuale stimolino le idee dei formatori di adulti per sviluppare ulteriori risorse e condividerle con i colleghi e con altri enti di formazione degli adulti.

Il manuale è stato sviluppato per sostenere l'attuazione di un programma di formazione per formatori su misura in tutti i paesi partecipanti - Croazia, Finlandia, Irlanda, Portogallo, Spagna, Regno Unito e Svizzera (partner silente). La formazione pone un'enfasi significativa sull'uso delle nuove risorse educative basate sulla sfida sviluppate dal progetto ICE-CAP. L'obiettivo della formazione è quello di garantire che i formatori per adulti che partecipano costruiscano le competenze necessarie per sviluppare le proprie risorse utilizzando software open-source ampiamente disponibili, ma anche sviluppare una comprensione di come l'apprendimento basato sulle sfide funziona meglio per i nativi digitali di oggi.

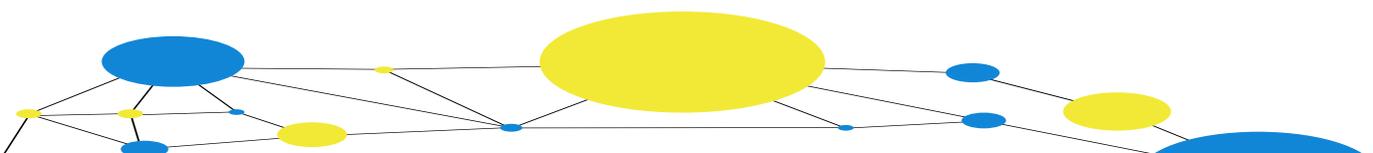
Contesto

Poiché l'economia dell'UE continua ad evolversi ad un ritmo rapido, ci si aspetta sempre più che i formatori diano nuove formazioni per soddisfare le esigenze emergenti del mercato. Tuttavia, in molti casi essi stessi non sono formati adeguatamente.

ICE-CAP propone un intervento educativo globale in cui i bisogni dei formatori adulti, come intermediari chiave, sono considerati altrettanto importanti dei bisogni degli utenti finali delle risorse - le famiglie.

La formazione proposta supporta questi formatori a massimizzare il potenziale delle nuove risorse educative dinamiche e ricche di sfide, rappresenta un'innovazione significativa nel campo della formazione degli adulti. Fornire una formazione su misura che affronti temi come l'economia circolare è una sfida per gli enti di formazione per adulti, soprattutto se non c'è una domanda sufficiente o una massa critica di potenziali studenti in una zona locale.

Sfruttare il potenziale dell'apprendimento online attraverso la miriade di piattaforme online e ambienti di social media, che sono disponibili, può avere un grande impatto sull'accessibilità e la fattibilità dell'offerta formativa per adulti. Assicurare che i formatori di adulti siano sicuri di lavorare in questi ambienti può avere un impatto continuo nel futuro e implicazioni positive per l'erogazione la formazione degli adulti a livello locale. Poiché la portata delle piattaforme online continua a crescere, crescerà anche la domanda di professionisti adeguatamente formati che siano felici e capaci di lavorare in questi ambienti.



Il programma di formazione è disponibile sul portale interattivo online ICE-CAP - <https://ice-cap.eu> - come manuale in formato pdf per la stampa e come flip-book per l'uso online, in sei lingue - inglese, croato, finlandese, portoghese, spagnolo e italiano.

Panoramica

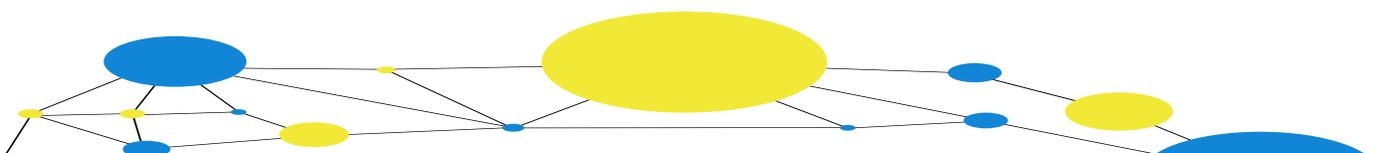
Il manuale è organizzato in due sezioni principali.

La prima sezione "Programma di formazione" presenta la struttura della formazione, le sue unità e i relativi risultati di apprendimento.

La seconda sezione "Risorse per l'apprendimento" si concentra sulle attività a livello di classe di formazione (cioè, laboratori pratici) e di apprendimento auto-diretto. Sono disponibili un totale di 12 risorse.

Termini di riferimento

- Breakout digitale** è la stessa esperienza tipo escape room ma usa Google Forms e indizi digitali invece di serrature e indizi fisici
- Economia circolare** si basa sui principi della progettazione per eliminare gli sprechi e l'inquinamento, mantenendo prodotti e materiali in uso e rigenerando i sistemi naturali
- Apprendimento basato sulla sfida** è un'esperienza di apprendimento collaborativo in cui i formatori e gli studenti lavorano insieme per imparare su questioni interessanti, proporre soluzioni a problemi reali e agire
- Apprendimento in famiglia** fornisce una gamma di risorse e opportunità su misura per i membri della famiglia per imparare insieme come e all'interno della famiglia
- WebQuest** è un'attività basata sull'indagine in cui agli studenti viene dato un compito e fornito l'accesso a risorse on-line per aiutarli a completare il compito



PROGRAMMA DI FORMAZIONE DI ICE-CAP

Questa sezione presenta la struttura del programma di formazione ICE-CAP, le sue unità e i relativi risultati di apprendimento.

La formazione comprende un totale di 60 ore di formazione, composto da 25 ore di apprendimento pratico in laboratorio e 35 ore di apprendimento auto-diretto online.

Le 25 ore di apprendimento pratico sono suddivise nelle seguenti tre unità di apprendimento:

- Workshop introduttivo di 5 ore che introduce l'economia circolare e i principi di base di una buona pratica di apprendimento familiare
- Workshop di 10 ore che dimostrano le migliori pratiche nella costruzione di un Digital Breakout e di un WebQuest
- Workshop di 10 ore in cui i formatori per adulti devono sviluppare uno schema dei diversi passi necessari per sviluppare le proprie risorse basate sulle sfide

Le 35 ore di apprendimento auto-diretto online comprendono questa unità di apprendimento:

- 35 ore di guida per i formatori di adulti per sviluppare le proprie risorse basate sulla sfida come dimostrazione di abilità

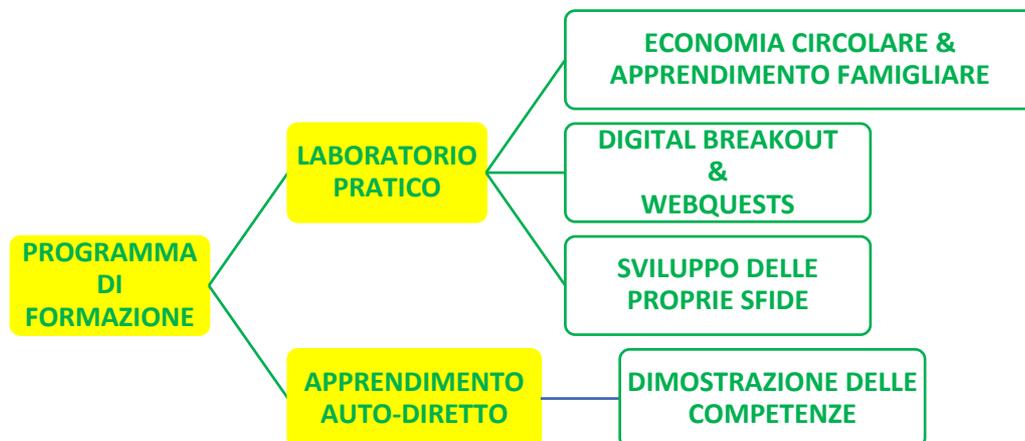
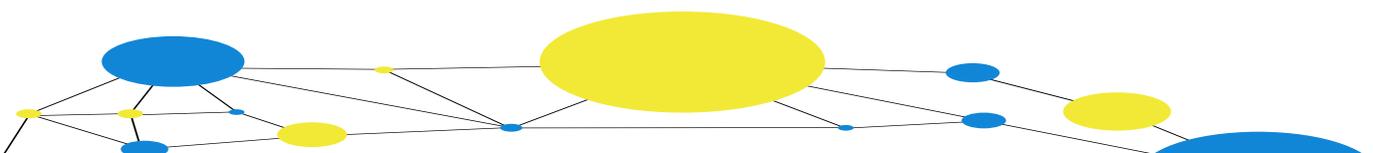


Figura 1: Programma di formazione ICE-CAP: schema

Per ciascuna delle quattro unità di apprendimento, presentate di seguito in forma di tabella, sono descritti gli obiettivi e l'insieme dei risultati di apprendimento previsti per essere raggiunti durante la formazione, strutturati in:

- Conoscenza, cioè il dominio cognitivo dell'apprendimento - cose che i formatori di adulti e la comunità dovrebbero sapere
- Abilità, cioè il dominio dell'apprendimento pratico - le cose che i formatori di adulti dovrebbero imparare a fare
- Responsabilità e autonomia, cioè il dominio dell'apprendimento affettivo - cose desiderabili che i formatori di adulti tendono a fare

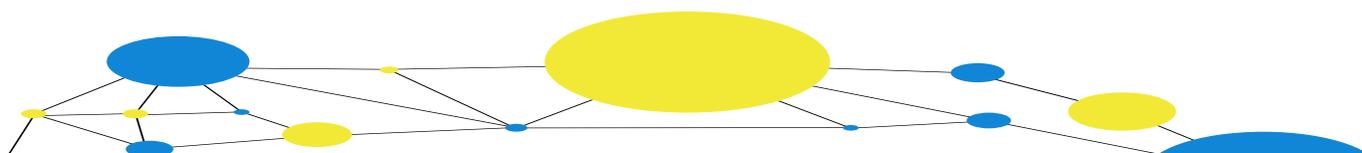


Unità 1 | Temi dell'ICE-CAP: introduzione

SCOPO	Introdurre l'economia circolare e i principi di base di una buona pratica di apprendimento familiare		
UNITÀ 1.1	Dopo aver completato questa unità, i formatori di adulti saranno in grado di...		
INTRODURRE L'ECONOMIA CIRCOLARE	CONOSCENZA	COMPETENZE	RESPONSABILITÀ E AUTONOMIA
	Delineare i principi di base dell'economia circolare	Identificare i vantaggi dell'economia circolare	Promuovere l'economia circolare in famiglia
UNITÀ 1.2	Dopo aver completato questa unità, i formatori di adulti saranno in grado di...		
RISORSE PER L'APPRENDIMENTO	LABORATORIO PRATICO 1.1		
INTRODURRE I PRINCIPI DI BASE DI UNA BUONA PRATICA DI APPRENDIMENTO FAMILIARE	CONOSCENZA	COMPETENZE	RESPONSABILITÀ E AUTONOMIA
	Elencare le principali sfide degli ambienti di apprendimento online in un contesto di apprendimento familiare	Identificare suggerimenti pratici per ottenere un buon uso di internet negli ambienti di apprendimento online	Contribuire a un atteggiamento motivato riguardo all'apprendimento degli ambienti online
RISORSE PER L'APPRENDIMENTO	LABORATORIO PRATICO 1.2		

Unità 2 | Breakout digitale e WebQuest: buone pratiche

SCOPO	Dimostrare le migliori pratiche nella costruzione di un Digital Breakout e di un WebQuest		
UNITÀ 2.1	Dopo aver completato questa unità, i formatori per adulti e la comunità saranno in grado di...		
COSTRUIRE UN BREAKOUT DIGITALE	CONOSCENZA	COMPETENZE	RESPONSABILITÀ E AUTONOMIA
	Capire i costrutti al di là di un Digital Breakout	Analizzare ciò che Digital Breakout è, potrebbe essere e non è	Giudicare un Digital Breakout basato su criteri di valutazione
RISORSE PER L'APPRENDIMENTO	LABORATORIO PRATICO 2.1		
UNITÀ 2.2	Dopo aver completato questa unità, i formatori di adulti saranno in grado di...		
COSTRUIRE UN WEBQUEST	CONOSCENZA	COMPETENZE	RESPONSABILITÀ E AUTONOMIA
	Capire i costrutti al di là di un WebQuest	Analizzare ciò che WebQuest è, potrebbe essere e non è	Giudicare un Digital Breakout basato su criteri di valutazione
RISORSE PER L'APPRENDIMENTO	LABORATORIO PRATICO 2.2		

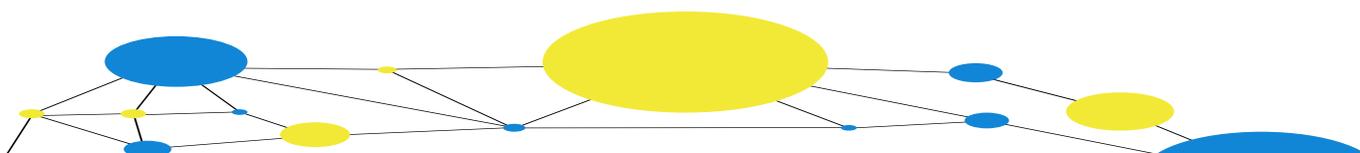


Unità 3 | Risorse basate sulla sfida: passo dopo passo

SCOPO	Elaborare uno schema dei diversi passi necessari per sviluppare le proprie risorse basate sulla sfida		
UNITÀ 3.1	Dopo aver completato questa unità, i formatori di adulti saranno in grado di...		
DELINERE I PASSI PER SVILUPPARE LA SFIDA BASATA RISORSE	CONOSCENZA	COMPETENZE	RESPONSABILITÀ E AUTONOMIA
	Riflettere sulle idee chiave dell'apprendimento basato sulla sfida	Identificare le tre fasi e le relative attività dell'apprendimento basato sulla sfida	Mostrare le migliori pratiche per quanto riguarda l'approccio di apprendimento basato sulle sfide
RISORSE PER L'APPRENDIMENTO	LABORATORIO PRATICO 3.1		

Unità 4 | Risorse basate sulla sfida: mettere in pratica

SCOPO	Per auto-guidare i formatori per adulti nello sviluppo delle proprie risorse basate sulle sfide come dimostrazione di abilità		
UNITÀ 4.1	Dopo aver completato questa unità, i formatori per adulti e la comunità saranno in grado di...		
COSTRUIRE UN BREAKOUT DIGITALE	CONOSCENZA	COMPETENZE	RESPONSABILITÀ E AUTONOMIA
	Elencare e rivedere i passi specifici, gli strumenti, i metodi e le risorse per creare e implementare un Breakout Digitale	Creare e strutturare un Breakout Digitale e incorporare vari media personalizzati e strumenti interattivi in un breakout	Promuovere e mettere in pratica tecniche e processi creativi per sviluppare materiali e attività di insegnamento
RISORSE PER L'APPRENDIMENTO	APPRENDIMENTO AUTO-DIRETTO 4.1.1; 4.1.2; 4.1.3; 4.1.4		
UNITÀ 4.2	Dopo aver completato questa unità, i formatori di adulti saranno in grado di...		
COSTRUIRE UN WEBQUEST	CONOSCENZA	COMPETENZE	RESPONSABILITÀ E AUTONOMIA
	Elencare e rivedere i passi specifici, gli strumenti, i metodi e le risorse per creare e implementare un WebQuest	Formulare un WebQuest coinvolgente e motivante usando problemi del mondo reale e situazioni autentiche	Incoraggiare l'autonomia, la metacognizione e la riflessione negli studenti
RISORSE PER L'APPRENDIMENTO	APPRENDIMENTO AUTO-DIRETTO 4.2.1; 4.2.2; 4.2.3		



RISORSE DI APPRENDIMENTO

Questa seconda sezione presenta un totale di 12 risorse, 5 per sostenere la realizzazione dei laboratori pratici, in un ambiente faccia a faccia; e 7 attività per il formato di apprendimento auto-diretto, da eseguire da parte dei formatori degli adulti e della comunità. Il partner portoghese, AEVA, e il partner croato, DANTE, sono stati responsabili di entrambe le serie di risorse.

Ciascuna delle risorse fornisce una serie di istruzioni, tra cui:

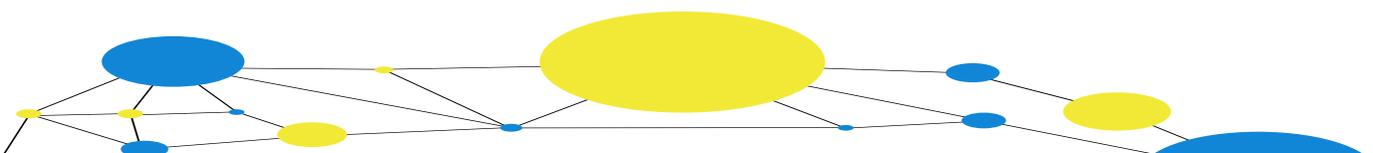
- Durata, in ore
- Scopo, spiegando l'obiettivo e quali competenze possono essere sviluppate
- Pratiche relative agli aspetti logistici e ai materiali necessari
- Istruzioni passo dopo passo, che offrono vari riferimenti online per supportare l'attività
- Fogli di lavoro, quando richiesto
- Note di apprendimento, uno spazio per le registrazioni dei partecipanti

I 5 workshop pratici sono pianificati per essere tenuti da formatori che hanno partecipato all'evento di formazione transnazionale del progetto ICE-CAP, sono collegati con le prime tre unità di apprendimento presentate nella sezione precedente, e coprono i seguenti argomenti:

- 1) Introdurre l'economia circolare
- 2) Introdurre i principi di base di una buona pratica di apprendimento familiare
- 3) Costruire un breakout digitale
- 4) Costruire un WebQuest
- 5) Delineare i passi per sviluppare risorse basate sulle sfide

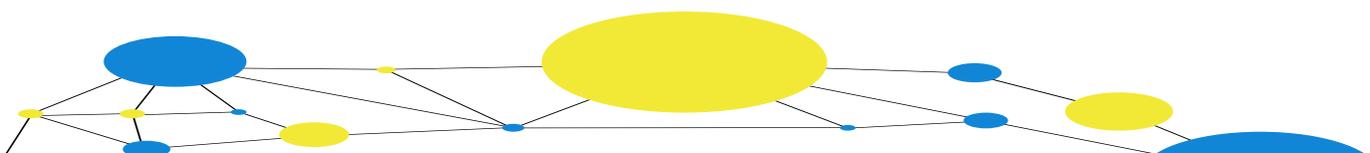
Le 7 attività di apprendimento auto-diretto sono progettate per guidare i formatori di adulti ad andare oltre e prendere l'iniziativa di sviluppare le proprie risorse basate sulla sfida come dimostrazione di abilità, e coprono i seguenti argomenti:

- 1) Creare un blocco di breakout digitale
- 2) Creare una sala di pausa
- 3) Arricchire il vostro breakout digitale con immagini e diapositive
- 4) Creazione di grafica digitale di breakout
- 5) Sviluppare un WebQuest: introduzione e compito
- 6) Il processo WebQuest: passi e risorse per gli studenti
- 7) Finire il WebQuest: valutazione e riflessione



Laboratori pratici

Laboratorio pratico 1.1		Introdurre un'economia circolare	
Partecipanti		Formatori per adulti e comunità	
Durata		2,5 ore	
SCOPO			
Perché viene fornita questa risorsa?			
<p>Le famiglie giocano un ruolo importante nella transizione verso un'economia circolare. Lo scopo di questo workshop è quello di rendere i partecipanti consapevoli di come le famiglie possono contribuire alla transizione verso un'economia più circolare, entrando in contatto con i principi fondamentali dell'economia circolare e i suoi vantaggi.</p>			
Qual è l'eredità prevista per questa risorsa?			
<p>Dopo aver completato questa risorsa, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Delineare i principi di base di un'economia circolare e identificarne i vantaggi - Promuovere l'economia circolare in famiglia 			
PRATICITÀ			
Quale configurazione dello spazio è richiesta?	Cosa bisogna preparare in anticipo?	Quali materiali sono necessari?	
Sala di formazione	Accesso a Internet	Computer/tablet	
ISTRUZIONI PASSO DOPO PASSO			
1. Delineare i principi di base di un'economia circolare e identificarne i vantaggi			
<p>Un'economia circolare è un sistema economico di cicli chiusi in cui le materie prime, i componenti e i prodotti perdono il loro valore il meno possibile, si usano fonti di energia rinnovabili e il pensiero sistemico è al centro. Ci sono tre aspetti che devono essere considerati:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ridurre ✓ Riutilizzare ✓ Riciclare <p>Ora, tenendo questo in mente, i partecipanti dovrebbero scoprire da soli quali sono i principi principali di un'economia circolare. Possono usare i link qui sotto o altri che preferiscono e poi, dovrebbero cercare di riassumere i principali vantaggi di essa.</p> <p>https://www.ellenmacarthurfoundation.org/circular-economy/what-is-the-circular-economy</p>			



<https://youmatter.world/en/definition/definitions-circular-economy-meaning-definition-benefits-barriers/>

<https://kenniskaarten.hetgroenebrein.nl/en/knowledge-map-circular-economy/ce-economic-advantages/>

2. Promuovere l'economia circolare in famiglia

Dopo aver familiarizzato con i principi dell'economia circolare e i principali vantaggi, i partecipanti dovrebbero essere invitati a pensare a come possono usarli nella loro vita, a casa e con le loro famiglie. Dovrebbero usare internet per formarsi alcune idee su come aiutarli a creare il proprio piano con i principi dell'economia circolare che possono applicare quotidianamente.

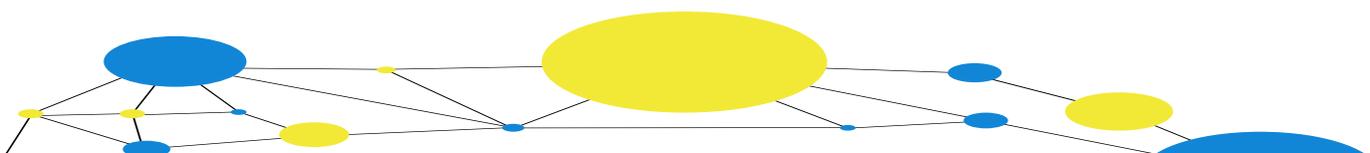
Qui sotto ci sono alcuni link che possono usare o possono usarne altri. In seguito, dovrebbero creare un piano per la loro famiglia, in uno stile libero, identificando ciò che potrebbe rappresentare la più grande sfida per la loro famiglia.

<https://www.livingcircular.veolia.com/en/eco-citizen/circular-economy-home>

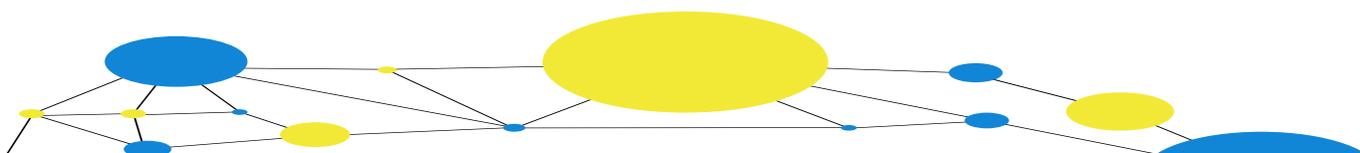
<https://www.livingcircular.veolia.com/en/eco-citizen/sustainable-lifestyle-circular-economy>

<https://theconsciousclub.com/articles/sustainability-how-to-achieve-your-own-circular-economy-at-home>

NOTE DI APPRENDIMENTO



Laboratorio pratico 1.2		Introdurre i principi di base di una buona pratica di apprendimento familiare	
Partecipanti	Formatori per adulti		
Durata	2,5 ore		
SCOPO			
Perché viene fornita questa risorsa?			
<p>Nel contesto dell'apprendimento familiare, gli ambienti online hanno un ruolo importante. L'uso di internet può essere affrontato in modo diverso dai formatori per adulti e dai loro studenti, tuttavia questo non dovrebbe allontanarli gli uni dagli altri.</p> <p>Lo scopo di questo workshop è quello di incoraggiare i partecipanti ad affrontare gli ambienti online in un contesto di apprendimento familiare, facendone buon uso ed essendo consapevoli delle sue principali sfide.</p>			
Qual è l'eredità prevista per questa risorsa?			
<p>Dopo aver completato questa risorsa, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elencare le principali sfide degli ambienti di apprendimento online in un contesto di apprendimento familiare - Identificare suggerimenti pratici per ottenere un buon uso di internet negli ambienti di apprendimento online - Contribuire a un atteggiamento motivato riguardo agli ambienti di apprendimento online 			
PRATICITÀ			
Quale configurazione dello spazio è richiesta?	Cosa bisogna preparare in anticipo?	Quali materiali sono necessari?	
Sala di formazione	Accesso a Internet	Computer/tablet	
ISTRUZIONI PASSO DOPO PASSO			
1. Le principali sfide degli ambienti di apprendimento online e i consigli per ottenere un buon uso di internet in un contesto di apprendimento familiare			
<p>Al giorno d'oggi i bambini sono tecnologicamente avanzati e sono sicuri delle loro capacità. A volte la loro abilità in un ambiente online supera quella dei loro genitori. Tuttavia, a volte questa abilità non è accompagnata dalla maturità. Inoltre, attraverso internet, i bambini possono avere accesso a contenuti inappropriati, essere soggetti a cyberbullismo, condivisione eccessiva di informazioni private e dipendenza da giochi online. Perciò l'equilibrio tra supervisione e autonomia è necessario. Con questo in mente, i partecipanti dovrebbero fare qualche ricerca sulle principali sfide degli ambienti di apprendimento online e su come ottenere un buon uso di internet in un contesto di</p>			



apprendimento familiare. Possono usare i link qui sotto o altri che preferiscono e poi, dovrebbero cercare di riassumere le loro conclusioni.

<http://www.kathleenamorris.com/2019/05/16/internet-safety-parents/>

<https://www.childnet.com/resources/online-safety-activities-you-can-do-from-home>

<https://www.fosi.org/good-digital-parenting/6-tips-on-helping-your-kids-use-the-internet-optimally>

2. Un atteggiamento motivato riguardo all'apprendimento degli ambienti online

Accettiamo il fatto che i gadget che erano usati per scopi ricreativi come giochi, cartoni animati e film, sono ora usati per scopi educativi. Quindi i formatori devono incoraggiare i loro figli ad avere una comunicazione aperta sulle loro opinioni sull'apprendimento online e considerare il loro feedback abbastanza degno di essere discusso con loro. I formatori devono affrontare il fatto che per questa giovane generazione, questi gadget saranno una parte del loro mondo.

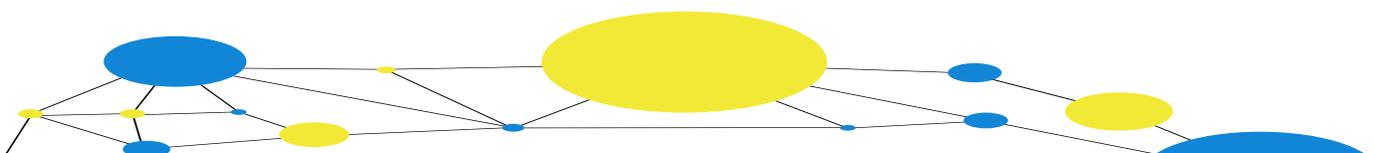
Qui sotto ci sono alcuni link che i partecipanti possono usare o possono usarne altri. In seguito, dovrebbero elencare i principali atteggiamenti che pensano di dover cambiare riguardo all'ambiente di apprendimento online.

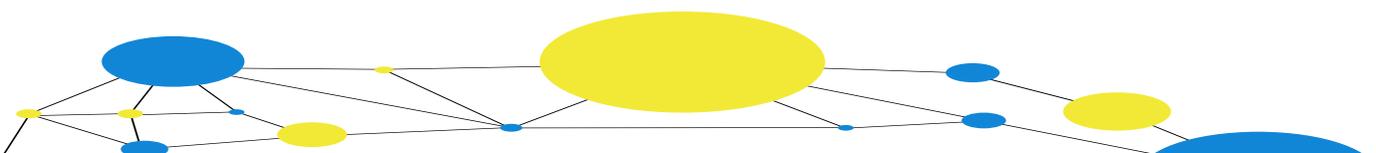
<https://vega.edu.in/how-to-keep-children-motivated-when-they-are-learning-online/>

<https://onlinelearninginsights.wordpress.com/2012/08/31/how-to-motivate-students-in-the-online-learning-environment/>

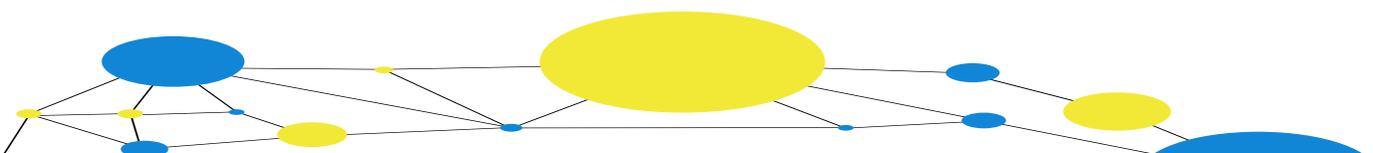
<https://vega.edu.in/digital-detox/>

NOTE DI APPRENDIMENTO





Laboratorio pratico 2.1		Costruire un breakout digitale	
Partecipanti		Formatori di adulti	
Durata		5 ore	
SCOPO			
Perché viene fornita questa risorsa?			
<p>È importante capire le risorse disponibili online basate sulle sfide che possono essere utilizzate in un contesto di apprendimento. Digital Breakouts è uno di questi tipi di risorse.</p> <p>Pertanto, questo workshop mira a familiarizzare i formatori adulti con Digital Breakout, la sua costruzione e fornisce loro alcuni strumenti per valutarlo.</p>			
Qual è l'eredità prevista per questa risorsa?			
<p>Dopo aver completato questa risorsa, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capire la costruzione di un Digital Breakout - Analizzare ciò che Digital Breakout è, potrebbe essere e non è - Giudicare Digital Breakout basato su criteri di valutazione 			
PRATICITÀ			
Quale configurazione dello spazio è richiesta?	Cosa bisogna preparare in anticipo?	Quali materiali sono necessari?	
Sala di formazione	Accesso a Internet Foglio di lavoro stampato	Computer/tablet	
ISTRUZIONI PASSO DOPO PASSO			
1. La costruzione oltre un Digital Breakout			
<p>Un Digital Breakout è una pagina web che permette agli studenti di utilizzare le informazioni per risolvere puzzle e problemi digitali. Contiene domande con convalida dei dati e se non si fornisce il contenuto esatto, non si può procedere. Per lo stesso motivo, non si potrà inviare il modulo se non si inserisce il contenuto corretto.</p> <p>I partecipanti dovrebbero usare internet per scoprire cosa definisce un Digital Breakout e quali sono i principi di base al di là di esso. Possono usare i link qui sotto o altri che preferiscono. Poi, dovrebbero identificare le situazioni in cui i breakout digitali possono essere utili in un ambiente di apprendimento online.</p> <p>https://blog.tcea.org/50-states-digital-breakout/</p> <p>https://sites.google.com/gtrainerdemo.coffeyitrt.com/digitalbreakoutedu/home</p>			



2. Cos'è, potrebbe essere e non è un Digital Breakout

Per creare un Digital Breakout, si dovrebbe essere consapevoli della sua struttura. Quindi, analizzare cosa è, cosa potrebbe essere e cosa non è un Digital Breakout. Si tratta di una sfida che i partecipanti saranno invitati a fare. Essendo il Digital Breakout una sfida online, come base-risorsa, internet deve essere usato come fonte principale. I partecipanti possono usare i link qui sotto o altri e dovrebbero lavorare in piccoli gruppi.

Tutti i gruppi dovrebbero identificare: 1) cosa è; 2) cosa potrebbe essere e 3) cosa non è un Digital Breakout.

Poi dovrebbero discutere le loro conclusioni.

<https://www.youtube.com/watch?v=4AH5uC6wRpw>

<https://www.youtube.com/watch?v=Cy4Q2LPSkis>

<https://meredithakers.com/2019/11/17/digital-breakout-made-easy/>

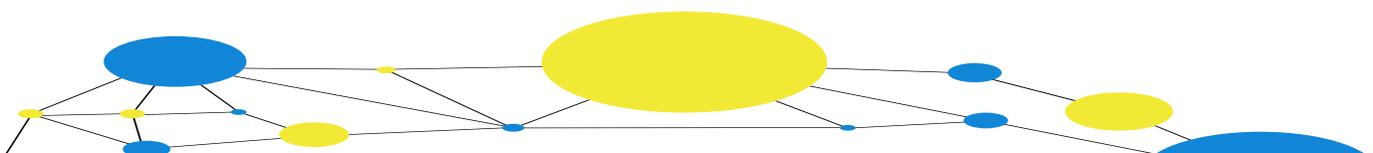
3. Giudicare Digital Breakout

Come ogni attività di apprendimento, un Digital Breakout dovrebbe poter essere valutato.

Creatività, una trama coerente e sfide che aiutano a valutare la competenza o i risultati dell'apprendimento sono alcuni dei criteri che dovrebbero essere presi in considerazione in qualsiasi valutazione.

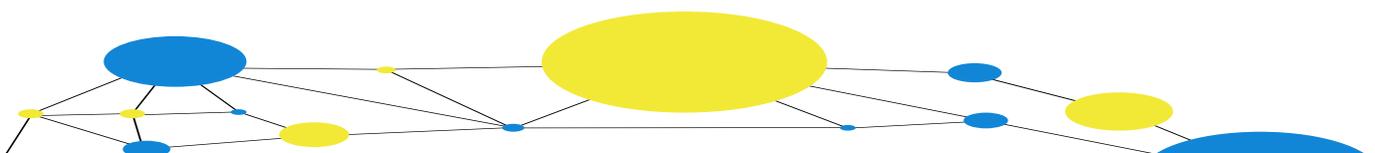
Pertanto, tenendo presente la scala inclusa nei fogli di lavoro, i partecipanti dovrebbero valutare diversi breakout digitali e poi discutere la loro valutazione.

NOTE DI APPRENDIMENTO

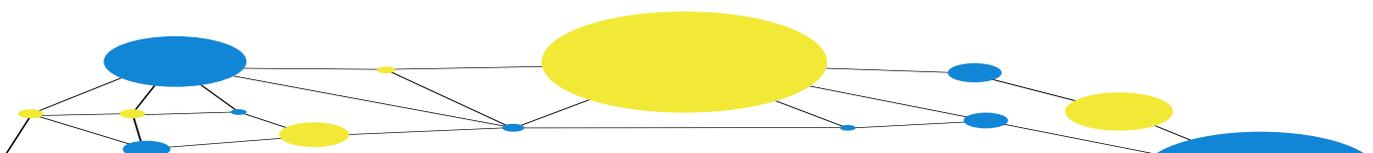


SCHEDA DI LAVORO

CRITERI	Inizio 0 punti	Sviluppare 2 punti	4 punti	PUNTI	COMMENTI
Coerenza della trama	La trama non è chiara e il materiale didattico non vi si adatta	La trama non è chiara o il materiale di apprendimento non vi si adatta	La trama è chiara e i materiali di apprendimento vi si adattano		
Creatività	Le immagini o i video non supportano visivamente la storia. Non aiutano il giocatore a visualizzare la narrazione	Le immagini o i video non supportano visivamente la storia o non aiutano il giocatore a visualizzare la narrazione	Le immagini o i video supportano visivamente la storia. Aiutano il giocatore a visualizzare la narrazione e lo mantengono motivato		
Pertinenza delle sfide per valutare le competenze	Le sfide non sono rilevanti e non aiutano a valutare le competenze/risultati di apprendimento	Le sfide non sono rilevanti o non aiutano a valutare le competenze/risultati di apprendimento	Le sfide sono rilevanti e aiutano a valutare le competenze/i risultati di apprendimento		
Sfide adatte all'obiettivo	Le sfide non sono adatte all'obiettivo	Alcune delle sfide non sono adeguate all'obiettivo	Le sfide sono adatte all'obiettivo		



Laboratorio pratico 2.2		Costruire un WebQuest	
Partecipanti		Formatori di adulti	
Durata		5 ore	
SCOPO			
<p>Perché viene fornita questa risorsa?</p> <p>È importante capire le risorse disponibili online basate sulle sfide che possono essere utilizzate in un contesto di apprendimento. WebQuest è una di queste risorse.</p> <p>Pertanto, questo workshop mira a familiarizzare i formatori degli adulti con WebQuest, la sua costruzione e fornire loro alcuni strumenti per valutarlo.</p> <p>Qual è l'eredità prevista per questa risorsa?</p> <p>Dopo aver completato questa risorsa, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capire la costruzione di un WebQuest - Analizzare ciò che WebQuest è, potrebbe essere e non è - Giudicare il WebQuest in base ai criteri di valutazione 			
PRATICITÀ			
<p>Quale configurazione dello spazio è richiesta?</p> <p>Sala di formazione</p>	<p>Cosa bisogna preparare in anticipo?</p> <p>Accesso a Internet</p> <p>Foglio di lavoro stampato</p>	<p>Quali materiali sono necessari?</p> <p>Computer/tablet</p>	
ISTRUZIONI PASSO DOPO PASSO			
<p>1. I costrutti di un WebQuest</p> <p>Secondo Bernie Dodge, il suo fondatore, un WebQuest è un'attività orientata all'indagine in cui alcune o tutte le informazioni con cui gli studenti interagiscono provengono da risorse su Internet, opzionalmente integrate da videoconferenze.</p> <p>Tenendo questo in mente, i partecipanti dovrebbero usare internet per scoprire cosa definisce un WebQuest, quali sono i principi di base al di là di esso. Possono usare i link qui sotto o altri che preferiscono. Poi, dovrebbero identificare le situazioni in cui un WebQuest può essere utile in un ambiente di apprendimento online.</p> <p>https://sites.google.com/site/bloomstaxonomyjae/home/webquest/the-7-components-of-webquests</p> <p>https://www.edutopia.org/discussion/examples-webquests-science</p>			



2. Cos'è, potrebbe essere e non è un WebQuest

Per creare un WebQuest si dovrebbe essere consapevoli della sua struttura. Quindi, analizzare cosa è, cosa potrebbe essere e cosa non è un WebQuest è la sfida a cui i partecipanti saranno invitati a prendere parte. Essendo il WebQuest una sfida online basata su risorse, internet deve essere usato come fonte principale. I partecipanti possono utilizzare i link qui sotto o altri e dovrebbero lavorare in piccoli gruppi.

Tutti i gruppi dovrebbero identificare: 1) cosa è; 2) cosa potrebbe essere e 3) cosa non è un WebQuest.

Poi dovrebbero discutere le loro conclusioni.

<https://www.edtechteam.com/blog/2018/08/hyperdoc-not-webquest/>

<https://tommark.com/writings/what-webquests-are/>

https://www.thirteen.org/edonline/concept2class/webquests/index_sub3.html

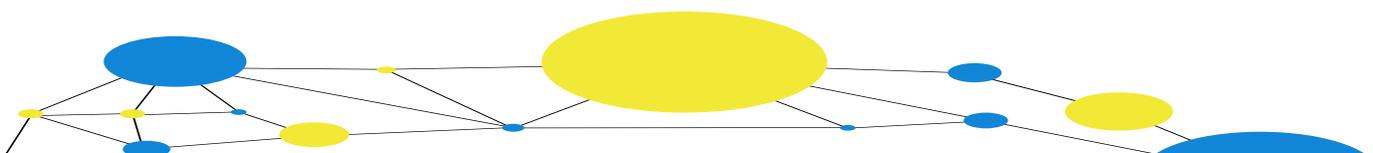
http://web.archive.org/web/20050623151929/http://bestwebquests.com/tips/red_flags.asp

3. Giudizio WebQuest

Come ogni attività di apprendimento, un WebQuest dovrebbe poter essere valutato. Introduzione, Compito, Processo e Risorse e Conclusione sono gli aspetti che dovrebbero essere presi in considerazione in ogni valutazione.

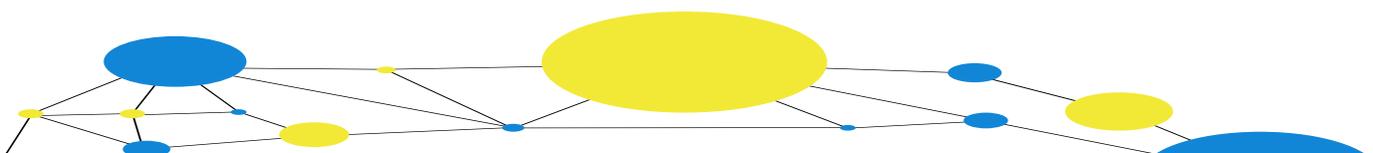
Pertanto, tenendo presente la scala inclusa nei fogli di lavoro, i partecipanti dovrebbero valutare diversi WebQuest e poi discutere la loro valutazione.

NOTE DI APPRENDIMENTO

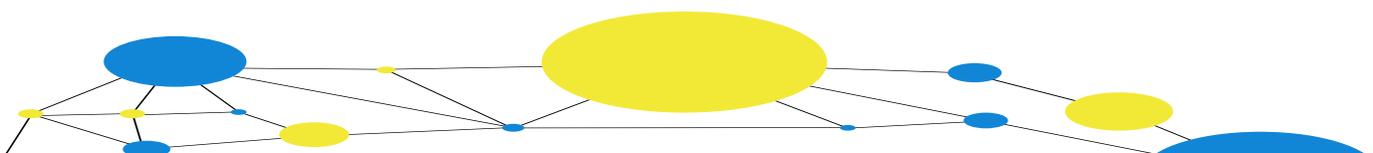


SCHEDA DI LAVORO

CRITERI	Inizio 0 punti	Sviluppare 2 punti	4 punti	PUNTI	COMMENTI
Introduzione efficacia motivazionale e cognitiva	L'introduzione non motiva né prepara il lettore a ciò che verrà	L'introduzione non motiva o non prepara il lettore a ciò che verrà	L'introduzione motiva e prepara il lettore a ciò che verrà		
Compito livello cognitivo	Il compito richiede semplicemente la comprensione o il racconto di informazioni trovate su pagine web e la risposta a domande fattuali	Il compito è fattibile ma è limitato nel suo significato per la vita degli studenti	Il compito è coinvolgente e richiede la sintesi di più fonti di informazione e/o prendere una posizione, e/o andare oltre i dati forniti		
Processo ricchezza	Il processo ha pochi passi, nessun ruolo separato assegnato	Il processo ha alcuni compiti separati o ruoli assegnati. Sono richieste attività più complesse	Il processo ha diversi ruoli assegnati per aiutare gli studenti a capire le diverse prospettive e/o condividere la responsabilità nel portare a termine il compito		
Risorse rilevanza	Le risorse fornite non sono adatte a far sì che gli studenti svolgano il compito	C'è una certa connessione tra le risorse e le informazioni necessarie agli studenti per portare a termine il compito	C'è una connessione chiara e significativa tra tutte le risorse e le informazioni necessarie agli studenti per realizzare il compito		
Conclusione significatività	La conclusione non è legata agli standard	La conclusione fa riferimento agli standard ma non è chiaramente collegata allo scopo del WebQuest	Il compito fa riferimento agli standard ed è chiaramente collegato all'esperienza del discente e allo scopo del WebQuest		



Laboratorio pratico 3.1		Delineare i passi per sviluppare risorse basate sulle sfide	
Partecipanti		Formatori di adulti	
Durata		5 ore	
SCOPO			
Perché viene fornita questa risorsa?			
<p>L'apprendimento basato sulla sfida è un approccio che mira a fornire un quadro efficiente ed efficace per l'apprendimento, mentre si risolvono le sfide del mondo reale.</p> <p>Facendo questo workshop, i partecipanti saranno invitati ad entrare in contatto con questo processo collaborativo e pratico, in modo da poter utilizzare i suoi principi nelle risorse che potranno creare in futuro.</p>			
Qual è l'eredità prevista per questa risorsa?			
<p>Dopo aver completato questa risorsa, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riflettere sulle idee chiave dell'apprendimento basato sulla sfida - Identificare le tre fasi e le relative attività dell'apprendimento basato sulla sfida - Mostrare le migliori pratiche per quanto riguarda l'approccio di apprendimento basato sulle sfide 			
PRATICITÀ			
Quale configurazione dello spazio è richiesta?	Cosa bisogna preparare in anticipo?	Quali materiali sono necessari?	
Sala di formazione	Accesso a Internet	Computer/tablet	
ISTRUZIONI PASSO DOPO PASSO			
1. Riflettere sulle idee chiave dell'apprendimento basato sulla sfida			
<p>L'apprendimento basato sulla sfida si basa sulle fondamenta dell'apprendimento esperienziale e la sua struttura è informata da idee innovative provenienti dall'educazione, dai media, dalla tecnologia, dall'intrattenimento, dalla ricreazione, dal posto di lavoro e dalla società.</p> <p>Con questo in mente, i partecipanti dovrebbero riflettere sulle idee chiave dell'apprendimento basato sulla sfida usando il link qui sotto o altri che preferiscono. Poi, dovrebbero riassumere e discutere quale idea chiave o quali idee chiave pensano siano più rilevanti per il loro contesto.</p> <p>https://www.challengebasedlearning.org/about/</p>			



2. Le tre fasi e le sue attività dell'apprendimento basato sulla sfida

Coinvolgere, investigare e agire rappresentano le tre fasi di apprendimento basato sulla sfida. Ogni fase include attività specifiche. A sostegno di tutte le fasi c'è un processo continuo di documentazione, riflessione e condivisione.

Con questo in mente, i partecipanti dovrebbero riflettere sulle tre fasi dell'apprendimento basato sulla sfida usando i link qui sotto o altri che preferiscono. Poi, dovrebbero riassumere le caratteristiche di ogni fase e le sue attività.

<https://www.challengebasedlearning.org/framework/>

<https://www.smores.com/zd280-challenge-based-learning>

<https://www.youtube.com/watch?v=MHOxbc-xMNI>

3. Migliori pratiche di apprendimento basate sulla sfida

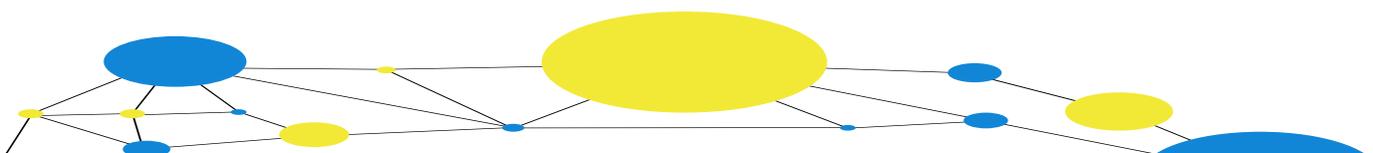
Ci sono alcuni consigli che possono essere utili se si vuole adottare un approccio di apprendimento basato sulla sfida, in ogni fase, attività o nell'intero processo.

In questa parte, i partecipanti dovrebbero mostrare le migliori pratiche di apprendimento basato sulla sfida, utilizzando il link qui sotto o altri che preferiscono. Dovrebbero lavorare in piccoli gruppi e creare una mappa creativa delle migliori pratiche che pensano siano più rilevanti e identificarle nella fase o attività corrispondente.

https://www.challengebasedlearning.org/wp-content/uploads/2019/02/CBL_Guide2016.pdf

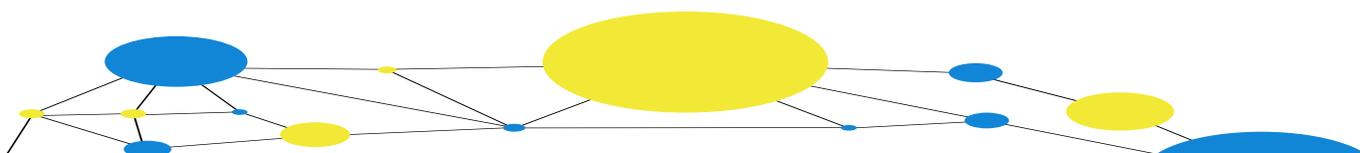
https://images.apple.com/education/docs/CBL_Classroom_Guide_Jan_2011.pdf

NOTE DI APPRENDIMENTO



Apprendimento auto-diretto

Apprendimento auto-diretto		Creare un breakout digitale	
4.1.1			
Partecipanti		Formatori di adulti	
Durata		10 ore	
SCOPO			
Perché viene fornita questa risorsa?			
<p>La prima fase del processo di costruzione di un Breakout Digitale è l'esplorazione delle risorse disponibili gratuitamente, come Google Account e Forms, per creare contenuti online su misura, come i Breakout Digitali.</p>			
Qual è l'eredità prevista per questa risorsa?			
<p>Dopo aver completato questa risorsa, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rivedere un esempio di breakout digitale - Creare e utilizzare un account Google - Creare un quiz usando Google Forms - Usare le opzioni rilevanti per il breakout in Google Forms 			
PRATICITÀ			
Quale configurazione dello spazio è richiesta?	Cosa bisogna preparare in anticipo?	Quali materiali sono necessari?	
Nessuno	Accesso a Internet	Computer/tablet	
ISTRUZIONI PASSO DOPO PASSO			
1. Creare un account Google			
<p>Google e i suoi numerosi servizi sono un'opzione liberamente disponibile per i formatori che vogliono creare e utilizzare i breakout Digitali nel loro insegnamento.</p> <p>Per iniziare, crea e/o accedi al tuo account Google - questo ti fornisce l'accesso a Gmail, YouTube, Google Drive, Google Classroom, Google Meet e altri.</p> <p>Oltre ad un account di base, puoi avere accesso a più opzioni per i servizi di Google (come lo storage illimitato in Google Drive) se la tua scuola si iscrive a G Suite for Education. G Suite for Education è gratuito per le scuole.</p> <p>Usa i link qui sotto per iscriverti o esplorare i servizi di Google e rivedere esempi di breakout digitali.</p> <p>https://www.google.com/account/about/?hl=en-US</p> <p>https://edu.google.com/products/gsuite-for-education/editions/</p>			



<https://edu.google.com/training-support/setup-guides/gsuite/quickstart-guide/>

<https://sites.google.com/mobilemcps.org/explorebreakout/home>

<https://sites.google.com/view/digitalbreakouttemplate>

<https://sites.google.com/tcea.org/digitalbreakouts/new-york?authuser=0>

2. Introduzione generale a Google Forms

Uno degli elementi necessari di un Breakout Digitale è un quiz o un questionario in cui i partecipanti devono inserire le risposte corrette per avanzare o sbloccare il puzzle. Per creare il tuo o i tuoi blocchi, puoi usare Google Forms.

Usa i link forniti di seguito come introduzione generale a Google Forms - come creare un modulo, come inserire e/o valutare le domande, come rivedere le risposte.

Come usare Google Forms - Tutorial per principianti (2019)

<https://www.youtube.com/watch?v=BtoOHhA3aPQ>

5 suggerimenti su Google Forms che ogni utente dovrebbe conoscere!

<https://www.youtube.com/watch?v=SvkPYFUWIZs>

25 modi pratici per usare Google Forms in classe, a scuola

<https://ditchthattextbook.com/20-practical-ways-to-use-google-forms-in-class-school/>

3. Opzioni specifiche per i breakout in Google Forms

Ci sono alcune opzioni e funzioni che userai spesso se stai creando breakout digitali con Google Forms. Usate i link forniti qui sotto per le guide sulla convalida dei dati (creare un blocco) e come inviare un partecipante a una domanda diversa in base alla sua risposta in Google Forms.

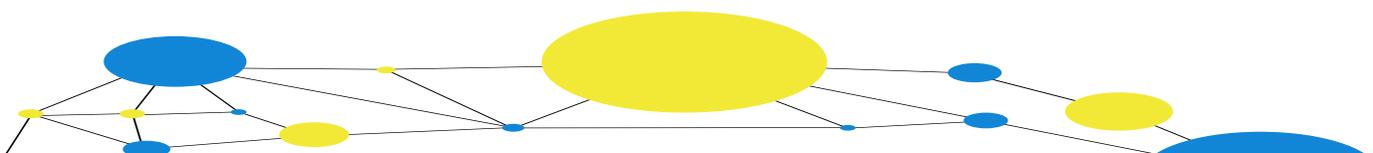
Digital BreakoutEDU Come fare

<https://www.youtube.com/watch?v=bAVT2xeVUQU>

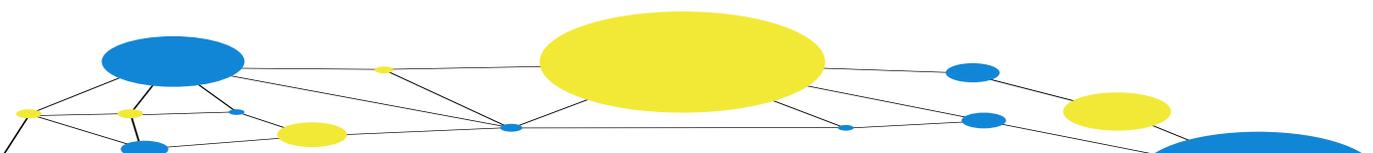
Digital Breakout How To: vai alla pagina in base alla risposta

<https://www.youtube.com/watch?v=VpavStOFNSA>

NOTE DI APPRENDIMENTO



Apprendimento auto-diretto 4.1.2		Creare cluster di breakout	
Partecipanti		Formatori di adulti	
Durata		6 ore	
SCOPO			
Perché viene fornita questa risorsa?			
La fase successiva nel processo di costruzione di un breakout digitale è la creazione di un cluster di breakout che ospiterà tutte le vostre sfide - il contenuto, le sfide e le soluzioni.			
Qual è l'eredità prevista per questa risorsa?			
Dopo aver completato questa risorsa, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:			
<ul style="list-style-type: none"> - Elencare e rivedere i passi nella creazione di un cluster - Creare e strutturare una breakout room digitale - Incorporare vari media e strumenti in un cluster - Condividere il cluster con collaboratori (altri educatori) e studenti 			
PRATICITÀ			
Quale configurazione dello spazio è richiesta?	Cosa bisogna preparare in anticipo?	Quali materiali sono necessari?	
Nessuno	Accesso a Internet	Computer/tablet	
ISTRUZIONI PASSO DOPO PASSO			
1. Le basi della creazione di un cluster			
Avrete bisogno di uno spazio virtuale in cui collocare il vostro cluster. Google Sites è un'opzione gratuita popolare tra i formatori. In alternativa, è possibile utilizzare gli strumenti offerti da Microsoft - Microsoft Sway, Microsoft Forms, PowerPoint e OneNote.			
Apri, guarda e leggi le risorse elencate di seguito per iniziare con Google Sites e/o Microsoft Sway.			
Impara come creare e impaginare il tuo primo cluster e quali elementi (immagini, link, presentazioni, quiz) possono essere incorporati in essa.			
<u>Come usare Google Sites 2020 - Tutorial per principianti</u>			
https://www.youtube.com/watch?v=5BhCVvFWEtE			
<u>Come usare il nuovo Google Sites</u>			
https://www.youtube.com/watch?v=tnr-0UC50Y			
<u>20 suggerimenti e trucchi per Google Sites</u>			
https://ditchthattextbook.com/20-google-sites-tips-and-tricks/			
<u>Escape room digitali con Microsoft</u>			



<https://infinitelyteaching.com/2020/05/12/digital-escape-rooms-with-microsoft/>

Come iniziare con Microsoft Sway

<https://www.youtube.com/watch?v=6Hg4BERDap8>

2. Creare il tuo cluster, passo dopo passo

Dopo aver appreso le basi necessarie per creare uno spazio, è il momento di guardare più da vicino gli elementi che probabilmente userete più spesso di altri, come l'opzione di incorporare Form (la vostra serratura) nella stanza.

Tra i link forniti qui sotto, troverete anche dei tutorial dettagliati sulla costruzione di un breakout, passo dopo passo.

Migliorare i siti di Google con i moduli di Google e consigli e trucchi

https://www.youtube.com/watch?v=E0SZQFdgM_g

Usare Google Sites per condividere una Escape Room di diapositive digitali

<https://www.youtube.com/watch?v=e0t7MmS3cUI>

Tutto quello che devi sapere per fare un escape room! Tutorial passo dopo passo

<https://www.youtube.com/watch?v=RT7sSLKvtxs>

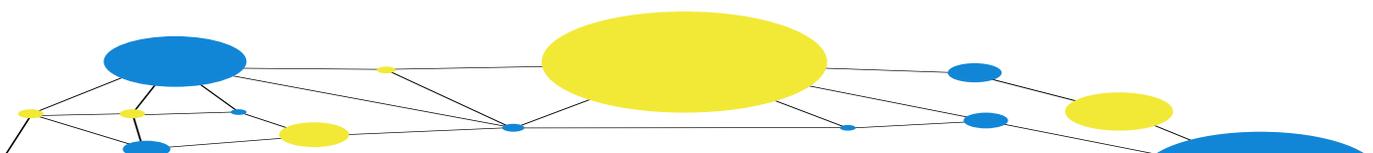
Costruire un breakout digitale in Google Sites

<https://www.youtube.com/watch?v=qduGTvalqj4>

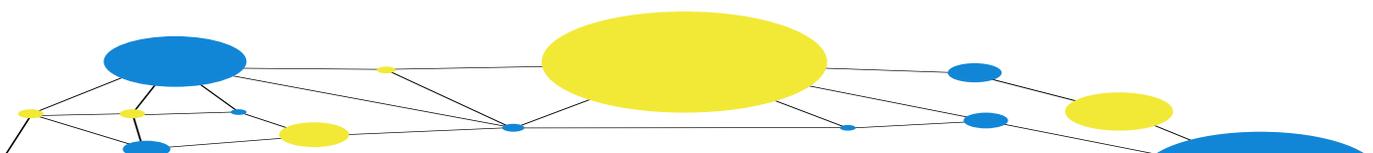
40+ escape room digitali GRATUITE (più una guida passo passo per creare la tua)

<https://ditchthattextbook.com/30-digital-escape-rooms-plus-tips-and-tools-for-creating-your-own/>

NOTE DI APPRENDIMENTO



Apprendimento auto-diretto 4.1.3	Arricchire il vostro breakout digitale con immagini e diapositive	
Partecipanti	Formatori di adulti	
Durata	5 ore	
SCOPO		
<p>Perché viene fornita questa risorsa?</p> <p>La fase successiva nel processo di costruzione di un breakout digitale è la creazione di contenuti aggiuntivi per il vostro cluster di breakout.</p> <p>Questa risorsa fornisce suggerimenti e trucchi utili mostrando esempi di attività digitali interattive e contenuti che incoraggiano gli studenti a esplorare e rafforzare lo sviluppo del pensiero di ordine superiore.</p> <p>Qual è l'eredità prevista per questa risorsa?</p> <p>Dopo aver completato questa risorsa, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creare e incorporare diapositive personalizzate nei breakout digitali - Creare attività digitali interattive - Creare immagini personalizzate per le attività di insegnamento - Aggiungere collegamenti ipertestuali alle immagini - Utilizzare repository di immagini e icone (royalty) free 		
PRATICITÀ		
Quale configurazione dello spazio è richiesta?	Cosa bisogna preparare in anticipo?	Quali materiali sono necessari?
Nessuno	Accesso a Internet	Computer/tablet
ISTRUZIONI PASSO DOPO PASSO		
<p>1. Aggiungere e usare le diapositive</p> <p>Ora che hai creato la tua breakout e i tuoi "lucchetti", puoi anche aggiungere contenuti per fornire agli studenti informazioni rilevanti e indizi di cui avranno bisogno per risolvere la sfida.</p> <p>Visita i link elencati di seguito per le guide su come creare Google Slides e per suggerimenti e idee di insegnamento.</p> <p><u>Creare attività digitali mobili con Google Drawings + Slides</u></p> <p><u>https://www.youtube.com/watch?v=K6aAU1rWuOw</u></p> <p><u>30 attività interattive su Google Slides per entusiasmare la classe</u></p> <p><u>https://ditchthattextbook.com/8-interactive-google-slides-activities-for-classroom-excitement/</u></p> <p><u>Tutorial sulla stanza di fuga di Google Slides Bitmoji</u></p>		



<https://www.youtube.com/watch?v=jjKkmRdQ8ac>

2. Aggiungere e usare i disegni

Vorrai anche decorare la tua breakout con immagini personalizzate rilevanti per la tua sfida. Google Drawings vi permette di aggiungere un elemento di interattività e di risoluzione di puzzle alle vostre immagini di sfondo.

Segui i tutorial collegati per le istruzioni su come nascondere link e attività in un'immagine di sfondo utilizzando Google Drawings.

Escape room digitale: Google Drawing Hotspot

<https://www.youtube.com/watch?v=buAWzKeFwMg>

DigiBreakout - Crea un puzzle personalizzato da un disegno di Google

https://www.youtube.com/watch?v=AHEC_KPs4a4

DigiBreakout - Nascondi gli indizi con link invisibili in Google Drawing

<https://www.youtube.com/watch?v=Bu-LaZk0eCo>

3. Immagini e icone gratuite

Durante la creazione del tuo breakout digitale, avrai bisogno di varie immagini per fornire indizi di contesto o per decorare la stanza del breakout.

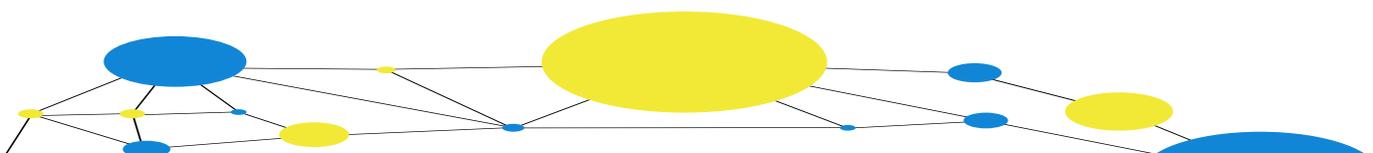
Dal momento che potrebbe essere difficile per i formatori trovare immagini e icone che possono usare e modificare liberamente quando creano il loro materiale didattico, usa i repository collegati qui sotto per cercare e accedere a immagini gratuite.

<https://unsplash.com/>

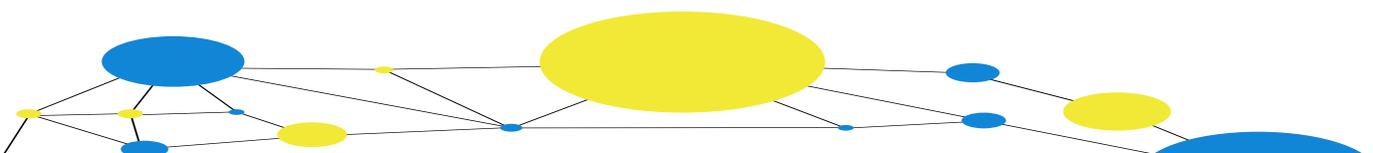
<https://pixabay.com/>

<https://thenounproject.com/>

NOTE DI APPRENDIMENTO



Apprendimento auto-diretto 4.1.4		Creazione di grafica digitale per i breakout	
Partecipanti		Formatori di adulti	
Durata		5 ore	
SCOPO			
Perché viene fornita questa risorsa?			
<p>C'è una pletera di piattaforme che i formatori possono usare per creare breakout digitali visivamente coinvolgenti.</p> <p>Questa risorsa fornisce istruzioni passo dopo passo per le tre piattaforme di design più popolari che i formatori possono utilizzare per creare grafici, presentazioni, poster e altri contenuti visivi come le infografiche per aggiungere il tocco finale ai loro breakout digitali.</p>			
Qual è l'eredità prevista per questa risorsa?			
<p>Dopo aver completato questa risorsa, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creare grafici con Canva - Creare grafici con Venngage - Creare grafici con Piktochart - Identificare le piattaforme giuste per la distribuzione di poster / infografiche - Seguire le linee guida per sviluppare un poster / infografica in modo efficace - Mettere in pratica tecniche e processi creativi per sviluppare la grafica 			
PRATICITÀ			
Quale configurazione dello spazio è richiesta?	Cosa bisogna preparare in anticipo?	Quali materiali sono necessari?	
Nessuno	Accesso a Internet	Computer/tablet	
ISTRUZIONI PASSO DOPO PASSO			
1. Creare grafici con Canva			
<p>Canva è una piattaforma di design grafico che permette agli utenti di creare grafica per i social media, presentazioni, poster e altri contenuti visivi come le infografiche. È disponibile su web e mobile, e integra milioni di immagini, font, modelli e illustrazioni.</p> <p>Usa Canva per creare qualsiasi grafica di cui potresti aver bisogno per il tuo breakout digitale - offre una grande varietà di modelli già pronti che puoi adattare alle tue esigenze di insegnamento. Canva for Education è anche gratuito per i formatori K12. Visita i link qui sotto per le linee guida su come aderire al programma educativo di Canva e creare grafica con Canva.</p> <p>https://support.canva.com/account-basics/canva-for-education/apply-canva-for-education/</p>			



Perché questo insegnante ama Canva

<https://tommullaney.com/2017/02/01/why-this-teacher-loves-canva/>

COME USARE CANVA PER I PRINCIPIANTI // FACILE TUTORIAL CANVA 2020

<https://www.youtube.com/watch?v=kunvwC1AMkU>

<https://designschool.canva.com/tutorials/>

<https://www.canva.com/learn/a-step-by-step-guide-to-designing-from-scratch/>

<https://www.canva.com/learn/a-step-by-step-guide-to-creating-an-engaging-lesson-plan-with-canva/>

Recensione di Canva

<https://www.youtube.com/watch?v=LpSA4k7DEys>

2. Altri strumenti: Venngage e Piktochart

Due ulteriori piattaforme che potresti trovare utili per creare il tuo breakout digitale sono Venngage e Piktochart.

Venngage è un sito web facile da usare dove è possibile creare contenuti eleganti per siti web, presentazioni, annunci, uso dei social media e molto altro. Ci sono modelli per una vasta gamma di progetti tra cui infografiche, relazioni, poster, promozioni e immagini per i social media.

Piktochart è un'applicazione infografica basata sul web che permette agli utenti senza esperienza intensiva come grafici di creare facilmente infografiche e immagini utilizzando modelli a tema.

Tutorial su Piktochart: Una semplice guida a Piktochart per principianti

<https://www.youtube.com/watch?v=Eq-85gzw3GI>

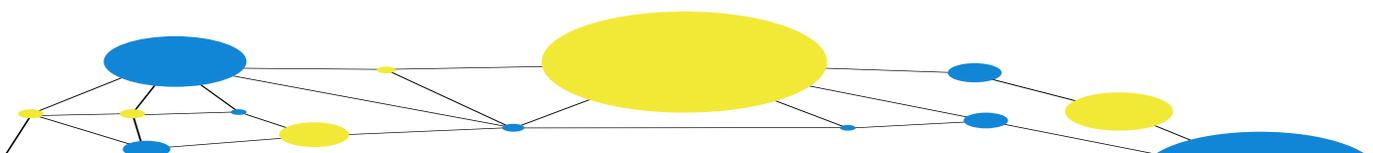
Come creare un'infografica con Venngage [Tutorial]

<https://www.youtube.com/watch?v=jb1kY64ywBk>

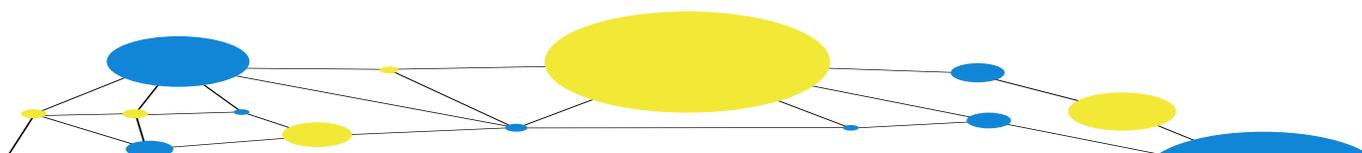
Recensione gratuita di Infographic Maker Venngage

<https://www.youtube.com/watch?v=lemhkKXNONE>

NOTE DI APPRENDIMENTO



Apprendimento auto-diretto 4.2.1		Sviluppare un WebQuest: introduzione e compito	
Partecipanti		Formatori di adulti	
Durata		5 ore	
SCOPO			
Perché viene fornita questa risorsa?			
<p>Questa risorsa fornisce un'introduzione ai WebQuest, rispondendo a domande come: Perché sono stati sviluppati i WebQuest? e Perché gli insegnanti dovrebbero usarli?</p> <p>Presenta anche i primi due passi essenziali nella progettazione e creazione di WebQuest.</p>			
Qual è l'eredità prevista per questa risorsa?			
<p>Dopo aver completato questa risorsa, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Descrivere la struttura di un WebQuest - Elencare e rivedere i passi nella creazione di un WebQuest - Analizzare i benefici dell'uso del modello WebQuest - Formulare una domanda/compito essenziale coinvolgente e motivante - Utilizzare problemi del mondo reale e situazioni autentiche nell'insegnamento 			
PRATICITÀ			
Quale configurazione dello spazio è richiesta?	Cosa bisogna preparare in anticipo?	Quali materiali sono necessari?	
Nessuno	Accesso a Internet	Computer/tablet	
ISTRUZIONI PASSO DOPO PASSO			
1. Cos'è un WebQuest?			
<p>Visita le risorse elencate di seguito per un'introduzione alla creazione di WebQuest - quali sono i 6 elementi che dovrebbe contenere il tuo WebQuest, qual è lo scopo di un WebQuest, esempi di WebQuest e benefici.</p> <p>In poche parole: WebQuest è un buon insegnamento con il web. Un buon WebQuest incoraggia l'impegno degli studenti, l'autonomia e il pensiero di ordine superiore.</p> <p><u>Il modello WebQuest</u></p> <p>https://sites.google.com/site/thewebquestmodel/designing-a-webquest</p> <p><u>Cos'è un WebQuest?</u></p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=v7UynehA_I0</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=P6e46g_QcnY</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=dV7mrOImUUC</p>			



<https://www.teachersfirst.com/exclusives/webquest/packaging.cfm>

https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml

<https://www.bookwidgets.com/blog/2016/09/the-ultimate-webquest-creator>

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1092455.pdf>

2. Introduzione e compito del WebQuest

L'Introduzione e il Compito costituiscono i primi due mattoni del tuo WebQuest.

L'introduzione dovrebbe orientare gli studenti e catturare il loro interesse. L'obiettivo dell'introduzione è di rendere l'attività desiderabile e divertente per gli studenti. Quando i progetti sono collegati agli interessi degli studenti, alle idee, alle esperienze passate o agli obiettivi futuri, sono intrinsecamente più interessanti. L'obiettivo della componente motivazionale è di coinvolgere e stimolare gli studenti all'inizio di ogni WebQuest.

Il compito focalizza gli studenti su ciò che stanno per fare - in particolare, la performance culminante o il prodotto che guida tutte le attività di apprendimento. Lo scopo di un WebQuest è di usare compiti autentici e dati del mondo reale. Descrivere chiaramente quale sarà il risultato finale delle attività degli studenti. Non elencare i passi che gli studenti faranno per arrivare al punto finale.

Questo appartiene alla sezione Processo.

Trappole del WebQuest

<https://www.youtube.com/watch?v=5Yfo8B3Pdml>

Introduzione e compito del WebQuest

<https://www.youtube.com/watch?v=Os65jp9x6as>

<https://sites.google.com/site/aguidetoproblembasedlearning/planning-your-pbl/1-the-driving-question>

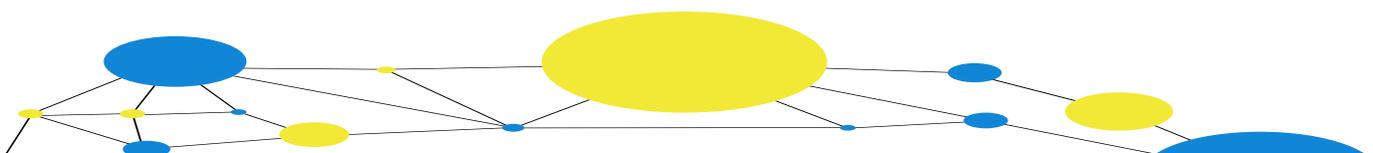
<https://performingineducation.com/driving-questions/>

Tutto sul compito WebQuest

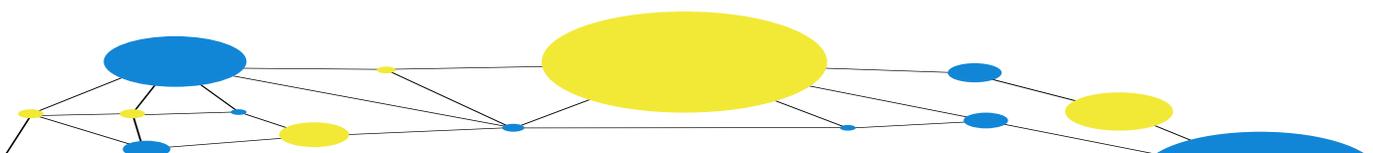
<https://www.youtube.com/watch?v=FDHoR-epgiw>

<http://webquest.org/sdsu/taskonomy.html>

NOTE DI APPRENDIMENTO



Apprendimento auto-diretto 4.2.2		Il processo WebQuest: passi e risorse per gli studenti	
Partecipanti		Formatori di adulti	
Durata		5 ore	
SCOPO			
<p>Perché viene fornita questa risorsa?</p> <p>La prossima sezione di un WebQuest da sviluppare è il processo, cioè i passi chiaramente definiti che gli studenti dovrebbero seguire e tutte le risorse rilevanti che possono usare per realizzare il loro compito.</p> <p>I WebQuest sono strumenti eccellenti che supportano l'apprendimento degli studenti in lezioni multidisciplinari, usano risorse su Internet e fanno usare agli studenti la tecnologia per creare progetti. Queste lezioni possono essere al livello di trasformazione dell'apprendimento se coinvolgono gli studenti nell'apprendimento profondo e nel processo decisionale, mentre possono consultare il parere degli esperti attraverso Internet e condividono i loro progetti usando Internet con la comunità più ampia al di fuori della loro classe</p>			
<p>Qual è l'eredità prevista per questa risorsa?</p> <p>Dopo aver completato questa risorsa, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Creare un supporto efficace per un'attività di insegnamento e apprendimento - Suddividere un'attività di insegnamento e apprendimento complessa in passi gestibili - Utilizzare risorse e link rilevanti e affidabili nella progettazione del WebQuest - Fornire agli studenti tutte le risorse e i link rilevanti del WebQuest 			
PRATICITÀ			
Quale configurazione dello spazio è richiesta? Nessuno		Cosa bisogna preparare in anticipo? Accesso a Internet	Quali materiali sono necessari? Computer/tablet
ISTRUZIONI PASSO DOPO PASSO			
<p>1. Passi del WebQuest</p> <p>Nella sezione del processo del tuo WebQuest, gli studenti sono guidati attraverso il compito del WebQuest - per portare a termine il compito, quali passi dovrebbero fare gli studenti?</p> <p>Qui puoi includere i ruoli che gli studenti assumeranno e i passi che seguiranno per completare l'attività.</p> <p>https://www.internet4classrooms.com/process.htm</p> <p>http://questgarden.com/11/99/7/051206172945/process.htm</p>			



<https://msu.edu/~murray/WebQuest/process.html>

<https://tommark.com/webquests/help/design.html>

2. Introduzione e compito del WebQuest

Questa sezione del WebQuest consiste in una lista delle risorse di cui gli studenti avranno bisogno per completare il compito.

Gli studenti accederanno alle risorse identificate mentre attraversano il processo. È importante notare che lo scopo di un WebQuest non è per gli studenti quello di cercare sul web le risorse adeguate, ma di usare i dati forniti dal loro insegnante per creare e costruire qualcosa di nuovo.

Le risorse possono variare a seconda dell'argomento del WebQuest e possono essere siti web, video, immagini, storie, informazioni stampate, ecc.

Processo e risorse dei WebQuest

<https://www.youtube.com/watch?v=Ykk1PFomU0>

<https://www.teachersfirst.com/>

<https://eric.ed.gov/>

<https://www.createwebquest.com/about-create-webquest>

<https://flexiblelearning.auckland.ac.nz/webquests/5/files/focus.doc>

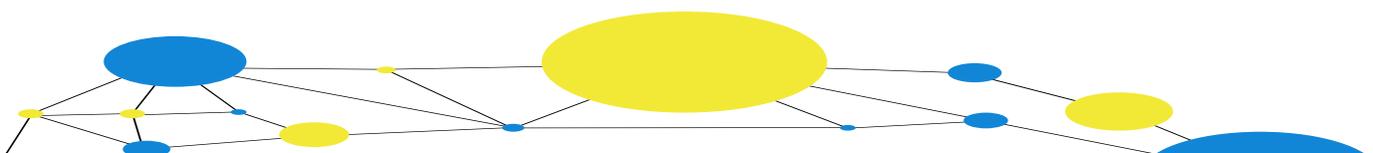
<https://ijern.com/journal/2016/February-2016/34.pdf>

Le parti (e perché) di un WebQuest - Quick & Dirty WebQuest PL

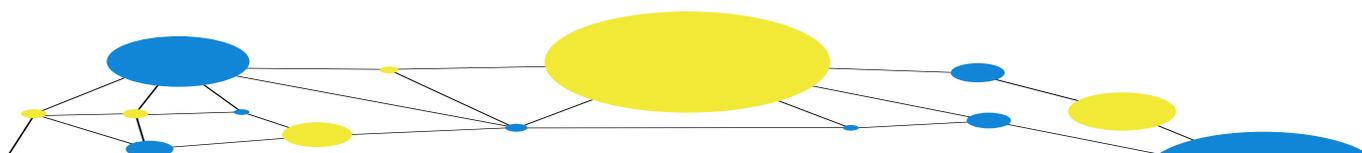
<https://www.youtube.com/watch?v=5o1B84->

[itW0&list=PLRviOuCrq2rfaQ_TvIJQB5UCyGEED4UIV&index=3](https://www.youtube.com/watch?v=5o1B84-itW0&list=PLRviOuCrq2rfaQ_TvIJQB5UCyGEED4UIV&index=3)

NOTE DI APPRENDIMENTO



Apprendimento auto-diretto 4.2.3		Finire il WebQuest: valutazione e riflessione	
Partecipanti		Formatori di adulti	
Durata		5 ore	
SCOPO			
<p>Perché viene fornita questa risorsa?</p> <p>Le fasi finali del processo di creazione di un WebQuest includono sia l'insegnante che lo studente che guardano e riflettono sul lavoro che è stato fatto.</p> <p>Allocare del tempo per discutere di possibili estensioni e applicazioni della lezione, onora il principio costruttivista: "Impariamo facendo - ma impariamo ancora meglio parlando di quello che abbiamo fatto".</p>			
<p>Qual è l'eredità prevista per questa risorsa?</p> <p>Dopo aver completato questa risorsa, i partecipanti dovrebbero essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Riflettere sulla loro pratica di insegnamento - Usare rubriche per valutare il lavoro degli studenti - Stabilire scopi e obiettivi didattici chiari per un WebQuest - Utilizzare criteri di valutazione chiari e specifici - Incoraggiare la riflessione e l'autovalutazione negli studenti - Aiutare gli studenti a sviluppare la metacognizione 			
PRATICITÀ			
Quale configurazione dello spazio è richiesta? Nessuno		Cosa bisogna preparare in anticipo? Accesso a Internet	Quali materiali sono necessari? Computer/tablet
ISTRUZIONI PASSO DOPO PASSO			
<p>1. Valutazione del WebQuest</p> <p>Ogni WebQuest ha bisogno di una rubrica per valutare il lavoro degli studenti. Gli standard dovrebbero essere equi, chiari, coerenti e specifici per i compiti stabiliti. Si dovrebbero stabilire obiettivi chiari per il WebQuest, far corrispondere le valutazioni ai compiti specifici e coinvolgere gli studenti nel processo di valutazione. Durante la fase introduttiva del WebQuest, può essere molto utile presentare agli studenti i criteri di valutazione e descrivere il lavoro esemplare, accettabile e inaccettabile per quello specifico WebQuest.</p> <p>Puoi anche usare un set di criteri/una rubrica per valutare il design e l'implementazione del tuo WebQuest come una forma di autovalutazione e di monitoraggio delle tue prestazioni didattiche.</p>			



<https://www.cmu.edu/teaching/assessment/assesslearning/index.html>

<https://citejournal.org/volume-12/issue-2-12/general/choosing-or-designing-the-perfect-webquest-for-your-learners-using-a-reliable-rubric/>

<https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/assessment-evaluation/measuring-student-learning>

http://thetrainingworld.com/resources/Evaluating_Learners/

<https://www.edutopia.org/comprehensive-assessment-introduction>

<https://www.thirteen.org/edonline/concept2class/standards/index.html>

<http://webquest.org/sdsu/webquestrubric.html>

2. Riflessione del WebQuest

Questo passo permette agli studenti di riflettere e all'insegnante di riassumere. Riassumere ciò che gli studenti avranno realizzato o imparato completando questa attività o lezione. Durante la sezione conclusiva di un WebQuest, si possono incoraggiare gli studenti a suggerire modi di fare le cose diversamente per migliorare la lezione.

Potresti anche includere alcune domande retoriche o link aggiuntivi per incoraggiarli ad estendere il loro pensiero ad altri contenuti oltre questa lezione.

L'arte della riflessione

<https://www.youtube.com/watch?v=W06b198Fjfl>

<https://www.thirteen.org/edonline/concept2class/constructivism/index.html>

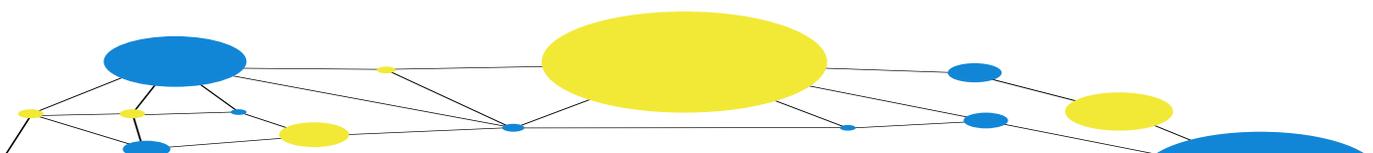
<https://www.sites.google.com/site/missbrownhistory/webquest/reflection-on-webquests>

<https://wabisabilearning.com/blogs/critical-thinking/25-self-reflection-questions>

<https://www.cde.state.co.us/standardsandinstruction/es-student-reflections-mc>

<https://www.edutopia.org/sites/default/files/resources/edutopia-stw-replicatingpbl-21stacad-reflection-questions.pdf>

NOTE DI APPRENDIMENTO





CREATIVE EXCHANGE



cantabria
perma
cultura



HUBKARELIA



USTANOVA ZA
OBRAZOVANJE
ODRASLIH | ADULT
EDUCATION
INSTITUTION



S V E B ■
F S E A ■

With the support of

movetia

Austausch und Mobilität
Echanges et mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility



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."

2019-1-UK01-KA204-061444

