

# INTELLECTUAL OUTPUT 3

# PROMO VET

# TRAINING PROGRAMME



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

KA2 - Strategic Partnerships | Project no. 2017-1-AT01-KA202-035009 | SEP 2017 to AUG 2019  
Coordinator: Jugend am Werk Steiermark GmbH, Austria

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



Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea.

L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione [comunicazione] e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che ne potrà essere fatto e delle informazioni in essa contenute.

# **PROMOVET**

## **Programma di Formazione**

A cura di  
Jugend am Werk Steiermark, AT  
con il sostegno e i contributi del  
Partenariato di progetto PROMOVET

Inverno 2018/19

PROgetto  
Dall'e-learning alla "e" nell'apprendimento: Miglioramento  
della qualità, professionalizzazione e modernizzazione della  
formazione professionale per i giovani discenti poco  
qualificati attraverso l'uso moderno delle TIC.

ACRONIMO DEL PROGETTO  
PROMOVET

NUMERO DEL PROGETTO  
2017-1-AT01-KA202-035009

Il programma di formazione PROMOVET fa parte del terzo lavoro intellettuale del progetto Erasmus+ From e-learning to "e" in learning: Miglioramento della qualità, professionalizzazione e modernizzazione della formazione professionale per giovani studenti poco qualificati attraverso l'uso moderno delle TIC.

Il copyright è del Consorzio del Progetto PROMOVET. La riproduzione di (parti del) materiale è consentita; deve essere fornita la fonte (o le fonti). Non sono consentite modifiche al materiale originale.

## Indice dei contenuti

1.	Introduzione.....	7
1.1	Di cosa si occupa PROMOVET? .....	7
1.2	Cosa rende questo curriculum così eccezionale? .....	8
2.	Modulo 1: Riflessione e sviluppo attraverso PROMOVET.....	9
2.1	Modulo 1: Panoramica.....	9
2.2	Modulo 1: Implementazione graduale .....	10
2.3	Modulo 1: Bibliografia.....	13
3.	Modulo 2: Considerazioni etiche e sicurezza informatica .....	14
3.1	Modulo 2: Panoramica.....	14
3.2	Modulo 2: Implementazione graduale .....	16
3.3	Modulo 2: Bibliografia.....	22
4.	Modulo 3: Compendio degli strumenti TIC.....	23
4.1	Modulo 3: Panoramica.....	23
4.2	Modulo 3: Implementazione graduale .....	25
4.3	Modulo 3: Bibliografia.....	28
5.	Modulo 4: e-Lesson Planning.....	29
5.1	Modulo 4: Overview.....	29
5.2	Modulo 4: Implementazione graduale .....	31
5.3	Modulo 4: Bibliografia.....	33
6.	Modulo 5: Cinque strumenti COOL più utilizzati dai giovani .....	35
6.1	Modulo 5: Panoramica.....	35
6.2	Modulo 5: implementazione graduale.....	36
6.3	Modulo 5: Bibliografia.....	37
7.	Modulo 6: Valutazione degli strumenti e moltiplicazione del loro impatto positivo .....	38
7.1	Modulo 6: Panoramica.....	38
7.2	Modulo 6: Implementazione graduale .....	39
7.3	Modulo 6: Bibliografia.....	39
<b>8.</b>	<b>Valutazione del corso .....</b>	<b>41</b>
8.1	Valutazione delle conoscenze.....	41
8.2	Valutazione delle abilità.....	46
8.3	Valutazione delle competenze.....	47



## 1. Introduzione

### 1.1 Di cosa si occupa PROMOVET?

Il progetto PROMOVET "Dall'e-learning alla "e" nell'apprendimento: Miglioramento della qualità, professionalizzazione e modernizzazione della formazione professionale per giovani discenti scarsamente qualificati attraverso l'uso delle TIC" è un programma innovativo per formatori VET e miglioramento della qualità dei processi VET per giovani discenti scarsamente qualificati su come includere i più recenti e moderni strumenti e strumenti web 2.0, piattaforme e programmi nella pianificazione didattica e nell'implementazione della formazione professionale. In questo modo sarà possibile per i processi di apprendimento IFP di entrare negli attuali canali di comunicazione dei giovani (persone di generazione y e z).

Il Curriculum PROMOVET è la terza "produzione intellettuale" del progetto Erasmus+, cofinanziato dalla Commissione Europea. È stato creato da un partenariato di progetto, composto da sei organizzazioni provenienti da Austria, Irlanda, Italia, Finlandia, Cipro e Spagna. Il coordinatore del progetto è Jugend am Werk Steiermark di Graz, Austria. Il curriculum si basa sullo studio di ricerca PROMOVET sui canali di comunicazione e interazione IT e social media (O1) contenente dati di ciascun paese partner sulle esperienze e le opinioni di giovani, formatori ed esperti con l'uso di strumenti IT per la formazione professionale. Il curriculum è anche fortemente correlato alla seconda edizione dell'Intellectual Output (O2) che fornisce un database basato sul web che raccoglie strumenti informatici e social media e strumenti per l'uso didattico nei processi di formazione professionale.

Il Curriculum formativo PROMOVET ha un formato modulare: ogni modulo formativo si basa sulle rispettive linee guida per un totale di 6 moduli e 32 ore di formazione. Il Curriculum è sviluppato utilizzando l'approccio del Learning Outcome, contiene quindi una descrizione dei crediti ECVET in termini di conoscenze, abilità e competenze acquisite dai partecipanti dopo aver frequentato ogni modulo.

MODULI	TITOLO	ECVET	ORE
Modulo 1	Riflessioni e sviluppo attraverso PROMOVET	0,16	3.5
Modulo 2	Considerazioni etiche e sicurezza informatica	0,20	4
Modulo 3	Compendio degli strumenti TIC	0,78	10
Modulo 4	pianificazione e-lesson	0,28	6
Modulo 5	Cinque strumenti COOL più utilizzati dai giovani	0,36	8
Modulo 6	Valutazione degli strumenti e moltiplicazione del loro impatto positivo	0,10	2
	Valutazione (può essere fatta fuori dall'aula)	0,12	2.5
<b>Numero totale di ore di apprendimento</b>		<b>2,0</b>	<b>36</b>

I sei moduli seguono la stessa struttura logica:

- nome del modulo
- nome del partner di sviluppo
- tempo e crediti ECVET
- finalità
- risultati dell'apprendimento
- accertamento
- (unità)
- contenuto principale
- struttura di formazione
- durata del modulo/unità
- requisiti organizzativi
- metodi di Formazione
- suggerimenti per i formatori
- guida all'attuazione passo dopo passo
- bibliografia

Oltre alla descrizione modulare, il curriculum è corredato da un allegato che contiene una raccolta di materiali formativi. Questi materiali includono dispense, descrizione delle attività, presentazioni in PowerPoint, modelli, link, ecc. I materiali allegati sono disponibili come file separati.

Al fine di valutare le conoscenze, le abilità e le competenze acquisite dai partecipanti, il Curriculum formativo PROMOVET prevede una valutazione finale. Coloro che hanno partecipato a tutti i moduli e che hanno superato la valutazione finale con un punteggio di almeno l'80% (deve essere raggiunto un punteggio minimo dell'80% per ciascuna delle tre parti della valutazione) ricevono un certificato che mostra i risultati di apprendimento raggiunti.

## 1.2 Cosa rende questo curriculum così eccezionale?

Il curriculum si basa sull'approccio inclusivo. Questo significa che durante lo sviluppo del programma di formazione IO 3 - Programma di formazione per formatori VET e soprattutto durante la prevista attività di apprendimento/insegnamento e formazione, i giovani scarsamente qualificati diventeranno (parzialmente) i formatori dei loro formatori VET, poiché crediamo fermamente che nessun'altra persona potrebbe essere un formatore migliore del gruppo target stesso per quanto riguarda l'apprendimento e la comunicazione di giovani persone scarsamente qualificate basate sulle TIC. Questo significa che quando si implementa il programma di formazione PROMOVET, i giovani studenti poco qualificati cercheranno di agire come formatori per i loro formatori di IFP. Lavoreranno con loro su strumenti basati sulle TIC, piattaforme di social media e stili di comunicazione giovanile online per processi di formazione professionale innovativi e di qualità. Nel curriculum, i suggerimenti per integrare l'approccio inclusivo sono chiaramente contrassegnati con una "i".

*Nota: durante la prima implementazione del programma di formazione, è apparso molto chiaro che i giovani studenti che fungono da formatori devono essere ben preparati. In un contesto internazionale, devono avere una buona conoscenza della lingua inglese. I giovani non devono essere troppo timidi e devono avere una buona fiducia in se stessi. C'è bisogno di uno stretto sostegno da parte del formatore del programma!*



## 2. Modulo 1: Riflessione e sviluppo attraverso PROMOVET

### 2.1 Modulo 1: Panoramica

<b>Modulo 1</b>	<b>Riflessione e sviluppo attraverso PROMOVET</b>
<b>A cura di</b>	Partner 2 – Meath Partnership, IE
<b>Time   ECVET</b>	3.5 ore   0.16 ECVET crediti
<b>Obiettivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'obiettivo di apprendimento di questo modulo è quello di introdurre il tema dell'integrazione delle moderne tecnologie e dei canali di comunicazione nella pratica dell'insegnamento agli insegnanti e ai formatori che completano la formazione. Altri obiettivi includono la creazione di un'atmosfera in cui insegnanti e formatori condivideranno esempi di buone pratiche e presenteranno i risultati dell'indagine; incoraggiare insegnanti e formatori ad impegnarsi in un'auto-riflessione della propria pratica didattica.</li> </ul>
<b>Risultati dell'apprendimento</b>	<p><b>Conoscenze:</b> I partecipanti sono in grado di...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>comprendere i principali risultati della fase di ricerca nel proprio paese e in tutta Europa.</li> <li>comprendere le differenze tra le pratiche didattiche tradizionali e quelle più moderne.</li> <li>comprendere le nuove strategie per coinvolgere i giovani studenti sulla base dei risultati della ricerca.</li> </ul> <p><b>Abilità:</b> I partecipanti sono in grado di...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>fare brainstorming di nuove strategie per coinvolgere i giovani studenti.</li> <li>fare un efficace lavoro di gruppo e comunicazione di gruppo come discendente.</li> <li>rivedere i risultati della ricerca ed estrapolare i risultati chiave del processo di ricerca.</li> </ul> <p><b>Competenze:</b> I partecipanti sono in grado di...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>completare un esercizio di auto-riflessione.</li> <li>individuare i settori in cui le loro pratiche didattiche potrebbero essere migliorate dall'integrazione di tecnologie e canali moderni.</li> <li>valutare dove i giovani discenti potrebbero fornire contenuti formativi agli insegnanti e ai formatori.</li> </ul>
<b>Valutazione</b>	Si prega di vedere il capitolo 8.
<b>Unità 1.1</b>	<b>Riflessione e sviluppo attraverso PROMOVET</b>
<b>Contenuto</b>	Nel complesso, il contenuto di questo modulo è incentrato sull'introduzione della pratica didattica tradizionale e sul contrasto con l'uso delle moderne tecnologie e dei canali di comunicazione nell'insegnamento con i giovani

	<p>studenti. Per introdurre questo argomento, il contenuto di questo modulo presenta i risultati dell'indagine condotta all'inizio del progetto PROMOVET e invita gli insegnanti e i formatori a condurre un'auto-riflessione delle proprie pratiche di insegnamento e di impegno con i giovani studenti e ad evidenziare le aree in cui potrebbero essere adottati nuovi metodi e canali.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione a PROMOVET (rompighiaccio e panoramica del programma)</li> <li>• Pratica d'insegnamento tradizionale rispetto all'uso delle moderne tecnologie nella pratica</li> <li>• Revisione dei risultati della ricerca e auto-riflessione</li> </ul>
<b>Training structure</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Step 1: Introduzione e rompighiaccio (30 minuti)</li> <li>• Step 2: Presentazione del tutor (20 minuti)</li> <li>• Step 3: Discussione di gruppo I (20 minuti)</li> <li>• Step 4: Risultati della ricerca (60 minuti)</li> <li>• Step 5: Auto-riflessione (20 minuti)</li> <li>• Step 6: Feedback (20 minuti)</li> <li>• Step 7: Discussione di gruppo II (20 minuti)</li> <li>• Step 8: Chiusura (20 minuti)</li> </ul>
<b>Durata</b>	3.5 ore
<b>Requisiti organizzativi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pezzi di corda di diverse dimensioni per rompighiaccio.</li> <li>• Lavagna a fogli mobili e pennarello.</li> <li>• Diapositive PowerPoint.</li> <li>• Proiettore, schermo e laptop.</li> <li>• Copie del riassunto esecutivo dello Studio d'indagine per insegnanti/formatori.</li> <li>• Penne e materiali per prendere appunti per insegnanti e formatori.</li> </ul>
<b>Metodi di formazione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rompighiaccio</li> <li>• Presentazione</li> <li>• Discussione di gruppo</li> <li>• Auto-riflessione</li> <li>• Feedback</li> </ul>
<b>Suggerimenti per i formatori</b>	<p>Poiché questo è il primo modulo e workshop per il programma di formazione, l'enfasi dovrebbe essere posta su come far sì che i formatori e gli insegnanti discutano il tema dell'integrazione delle moderne tecnologie e dei canali di comunicazione nella loro pratica didattica. L'aula dovrebbe essere allestita a semicerchio, il che favorisce la discussione di gruppo e la condivisione. Il facilitatore dovrebbe, ove possibile, incoraggiare gli insegnanti e i formatori nella stanza a condividere le loro esperienze, pratiche e pensieri e a sviluppare strategie per l'uso di questi moderni strumenti nella loro pratica didattica.</p>

## 2.2 Modulo 1: Implementazione graduale

### STEP 1 Introduzione e rompighiaccio (30 minuti)

*Materiali richiesti: di cui avrete bisogno per ottenere una grande palla di corda.*

All'inizio della sessione, il facilitatore introdurrà il seguente rompighiaccio: "String a Story". (dipana una storia)

Panoramica: Un rompighiaccio di introduzione e conversazione, questo gioco permette alle persone di raccontare se stessi a vicenda! Questo gioco è possibile farlo breve, lungo o come si desidera e usarlo per un gruppo di qualsiasi dimensione.

Istruzioni:

1. Tagliare una palla di corda in varie lunghezze da 12 a 30 pollici.
2. riunire il tutto in un unico grande ciuffo.
3. Per giocare, chiedete a uno degli insegnanti del gruppo di tirare un pezzo di corda dal ciuffo e avvolgerlo lentamente intorno al dito indice.
4. Mentre lo fanno, devono presentarsi e poi parlare di uno qualsiasi dei seguenti argomenti:
  - Su se stessi
  - Sulla loro pratica d'insegnamento
  - Sui giovani con cui lavorano
  - A proposito di quello che sperano di ottenere dall'addestramento
  - Su come interagiscono attualmente con i loro giovani studenti utilizzando i social media, strumenti di comunicazione, ecc.
5. Gli insegnanti continuano a parlare fino a quando la corda è completamente avvolta intorno al dito indice. La parte divertente è che alcune persone trovano una corda lunga e devono continuare a parlare.

#### STEP 2 Presentazione del Tutor (20 minuti)

*Si prega di vedere: Allegato 1.1*

Il facilitatore fa brevemente una presentazione del progetto PROMOVET e sulle differenze tra la pratica didattica tradizionale e l'insegnamento su piattaforme online e sui social media, così come individuate durante la fase di ricerca.

#### STEP 3 Discussione di gruppo I - discussione di gruppo, brainstorming (20 minuti)

A seguito di questo input teorico dei facilitatori, tutti gli insegnanti e i tutor si impegneranno in una discussione di gruppo per fornire consigli e strategie per coinvolgere i giovani studenti attraverso le nuove tecnologie.

#### STEP 4 Risultati della ricerca - presentazione, lavoro di gruppo (60 minuti)

*Si prega di vedere: Allegato 1.2*

Il facilitatore presenterà (tramite PPT - allegato 1.2) i risultati chiave della fase di studio investigativo del progetto, presentando i risultati di tutto il consorzio e anche i risultati nazionali delle relazioni di ricerca locali.



*[Approccio inclusivo: Questa sezione del modulo dovrebbe essere consegnata dal facilitatore e dal giovane insieme, in quanto il giovane dovrebbe discutere e descrivere il perché e come, i giovani si occupano di tecnologia e i benefici che ne derivano].*

Attraverso questa presentazione, il facilitatore evidenzierà i principali risultati, compresi i canali di comunicazione utilizzati dai giovani studenti rispetto ai canali di comunicazione più comunemente utilizzati da insegnanti e formatori nel loro paese e anche in tutti i paesi partecipanti. Il facilitatore divide poi il gruppo in gruppi più piccoli e distribuisce copie dell'Investigation Study Executive Summary. Lavorando nei loro gruppi, insegnanti e formatori sono invitati a rivedere il contenuto del Sommario e a discutere come i risultati presentati nella ricerca possono riflettere o meno la propria esperienza di insegnamento a giovani studenti.

**STEP 5** Auto-riflessione – lavoro individuale (20 minuti)

*Si prega di vedere: ALLEGATO 1.3*

A seguito di questa piccola discussione di gruppo, insegnanti e formatori sono invitati a condurre una breve auto-riflessione della propria pratica di insegnamento in linea con i risultati della ricerca di cui hanno discusso. A questo scopo verrà utilizzato un breve questionario. Qui si chiede loro di pensare a 2 o 3 modi per migliorare o incrementare la loro pratica di insegnamento con i giovani studenti alla luce dei risultati della ricerca e dell'esercizio di riflessione pratica.

**STEP 6** Feedback – lavoro individuale (20 minuti)

Dopo l'auto-riflessione, gli insegnanti e i formatori sono invitati a fornire un feedback al gruppo su come migliorare la loro pratica di insegnamento con i giovani studenti utilizzando le moderne tecnologie e i canali di comunicazione. Una volta che tutti gli insegnanti e i formatori hanno avuto l'opportunità di condividere i loro piani e idee con il gruppo, il facilitatore può fornire un feedback al gruppo sulle migliori pratiche nell'uso delle moderne tecnologie e dei canali di comunicazione per coinvolgere i giovani studenti.

**STEP 7** Discussione di gruppo II (20 minuti)

*Per questa fase avrete bisogno di una lavagna a fogli mobile e un pennarello*

Come attività conclusiva di questo workshop, il facilitatore introduce l'"approccio inclusivo" all'educazione che il progetto PROMOVET propone - in particolare che i giovani studenti saranno coinvolti come tutor durante il corso del programma di formazione. A questo punto, il facilitatore conduce una breve discussione di gruppo su potenziali argomenti che gli insegnanti e i formatori vorrebbero che i giovani studenti affrontassero attraverso il programma di formazione. Su una lavagna a fogli mobili, il facilitatore può registrare gli argomenti chiave menzionati nel corso della discussione di gruppo.

**STEP 8** Chiusura (20 minuti)

Una volta che tutti i formatori hanno avuto l'opportunità di impegnarsi in questa attività di discussione di gruppo, il facilitatore può condurre una breve sessione informale di feedback verbale e chiudere il workshop.

---

## **2.3 Modulo 1: Bibliografia**

Il partner organizzatore non ha fornito/non ha utilizzato alcuna fonte per lo sviluppo del modulo.

### 3. Modulo 2: Considerazioni etiche e sicurezza informatica

#### 3.1 Modulo 2: Panoramica

<b>Modulo 2</b>	<b>Considerazioni etiche e sicurezza informatica</b>
<b>A cura di</b>	Partner 1 – Jugend am Werk Steiermark, AT
<b>Durata   ECVET</b>	4 ore   0.20 ECVET crediti
<b>Obiettivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppare una comprensione generale delle considerazioni etiche utilizzando Internet. I partecipanti dovrebbero essere sensibilizzati per i comportamenti giusti e sbagliati in Internet, dato che il cyberbullismo e le shitstorms stanno aumentando sempre di più e addirittura causano suicidi. [Unità 2.1]</li> <li>- Lo scopo di questa unità è quello di conoscere la legislazione vigente in materia di violenza informatica e di sapere quali strumenti possono essere utilizzati per proteggere i vostri partecipanti e voi stessi dagli attacchi tramite strumenti informatici. [Unità 2.2]</li> </ul>
<b>Risultati dell'apprendimento</b>	<p><b>Conoscenze:</b> I partecipanti sono in grado di.....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• spiegare il quadro etico della comunicazione che si svolge nel world wide web. [Unità 2.1]</li> <li>• spiegare termini essenziali come "cybermobbing" e "shitstorms" e le loro conseguenze. [Unità 2.1]</li> <li>• descrivere i componenti chiave della sicurezza informatica. [Unità 2.2]</li> <li>• spiegare le leggi sulla sicurezza informatica. [Unità 2.2]</li> <li>• definire la sicurezza informatica. [Unità 2.2]</li> </ul> <p><b>Abilità:</b> I partecipanti sono in grado di.....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• individuare comportamenti scorretti nell'utilizzo degli strumenti informatici. [Unità 2.1]</li> <li>• reagire in caso di cybermobbing. [Unità 2.1]</li> <li>• modificare le impostazioni di sicurezza negli strumenti informatici. Unità 2.2]</li> </ul> <p><b>Competenze:</b> I partecipanti sono in grado di.....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• agire in modo indipendente e autoriflessivo quando si verifica il cybermobbing. [Unità 2.1]</li> <li>• identificare i rischi. [Unità 2.2]</li> <li>• controllare le impostazioni private e pubbliche. [Unità 2.2]</li> </ul>
<b>Valutazione</b>	Si prega di vedere il capitolo 8.
<b>Unità 2.1</b>	<b>Considerazioni etiche</b>
<b>Contenuto</b>	I nuovi media sono strumenti potenti per l'istruzione e l'arricchimento culturale, per il commercio e l'attività politica, per il dialogo interculturale e la

	comprensione. Tuttavia, possono anche essere utilizzati per sfruttare, manipolare, dominare e corrompere.
<b>Training structure</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fase 1: Introduzione e brainstorming - "Quali considerazioni etiche devono essere considerate utilizzando gli strumenti informatici? (30 minuti)</li> <li>• Fase 2: Presentazione del tutor - 'Diversi tipi di minacce informatiche' (15 minuti)</li> <li>• Fase 3: Presentazione di un caso di studio - "Cyberbullismo in relazione al suicidio" e brainstorming (45 minuti).</li> <li>• Fase 4: Film e gioco di ruolo - "Cosa fare in caso di cyberbullismo? (60 minuti)</li> </ul>
<b>Durata</b>	2 ore
<b>Requisiti organizzativi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proiettore, schermo, laptop, lavagna a fogli mobili, pennarelli.</li> </ul>
<b>Metodi di formazione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Brainstorming</li> <li>• Presentazione tutor</li> <li>• Presentazione di un caso di studio</li> <li>• Creazione di un poster nel lavoro di gruppo</li> <li>• Gioco di ruolo</li> </ul>
<b>Suggerimenti per i fornitori</b>	Enrich the theoretical introduction with examples so that the participants can understand you more easily! Also keep an eye on the group composition, as different ideas of morality can occur. Take care when talking about suicide with young people because of the possibility of imitation!
<b>Unità2.2</b>	<b>Sicurezza informatica</b>
<b>Contenuto</b>	Oggi i mezzi di comunicazione, in particolare Internet con i suoi sistemi di rete, sono parti importanti della nostra vita quotidiana. Le reti sono particolarmente vantaggiose perché possono essere utilizzate per uno scambio di informazioni rapido ed efficace. Tuttavia, molti non sanno che l'uso di tali reti comporta anche molti rischi. Questa unità fornisce informazioni sui principi della sicurezza informatica e sulle leggi vigenti e mostra come proteggersi sui social media.
<b>Training structure</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fase 5: Strumenti per la protezione dagli attacchi tramite strumenti IT (30 minuti)</li> <li>• Fase 6: legge attuale sulla sicurezza informatica (45 minuti)</li> <li>• Fase 7: Quiz a scelta multipla con Kahoot (15 minuti)</li> </ul>
<b>Durata</b>	2 ore
<b>Requisiti organizzativi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• • Proiettore, schermo, laptop, fogli di carta, penne, computers/laptops/tablets o cellulari.</li> </ul>
<b>Metodi di formazione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lavoro di gruppo</li> <li>• Lavoro individuale</li> <li>• Kahoot</li> </ul>

**Suggerimenti per i formatori** Siate consapevoli che le leggi possono cambiare frequentemente!

### 3.2 Modulo 2: Implementazione graduale

Questo modulo inizia con una breve introduzione sul significato dell'etica e della netiquette seguita da un brainstorming in una sessione plenaria "Quali considerazioni etiche devono essere considerate utilizzando gli strumenti informatici? In seguito al brainstorming il tutor terrà una presentazione sui diversi tipi di minacce informatiche. Nella Fase 3 i partecipanti lavorano su un caso di studio sul cyberbullismo per creare idee su come prevenire l'uso improprio degli strumenti informatici. L'unità si conclude con un gioco di ruolo "Cosa fare in caso di cybermobbing?"

L'etica fa parte della filosofia. Molto importante è il famoso filosofo Immanuel Kant che ha chiesto: "Che cosa dovrei fare? L'etica riguarda le norme che riguardano il nostro comportamento, regole che possiamo usare come orientamento quando prendiamo la decisione di agire. Queste regole dovrebbero aiutarci ad agire nel miglior modo possibile e ad evitare azioni cattive ("cattive") (cfr. Mathis 2018, w.p.).

La 'Netiquette' deriva dalle parole 'network' e 'etiquette'. Le regole della netiquette non sono universali e variano a seconda delle comunità. Poiché lo scopo principale della netiquette è quello di fornire una migliore comunicazione nella comunità, le regole possono essere stabilite sulla base degli obiettivi della comunità e adottate secondo uno stile di comunicazione, limitazioni tecniche, ecc. (Kondyushova 2014, p. 17).

**FASE 1** *Introduzione con Brainstorming: "Quali considerazioni etiche devono essere considerate nell'uso degli strumenti informatici" - lavoro di gruppo (30 minuti)*

*Si prega di vedere: Allegato 2.1*

Lavorare in sessione plenaria e fare attenzione ad accettare tutte le opinioni espresse. Ordine e discussione! Per questo passo è necessaria una lavagna a fogli mobili e dei pennarelli.



*[Approccio inclusivo: Il giovane studente scivola nel ruolo di leader della discussione e contribuisce con le sue idee.]*

**FASE 2** Presentazione di Tutor (15 minutes)

Spiegare diverse cyber minacce con l'aiuto dei documenti forniti.

#### **Cosa significa bullismo informatico?**

Il bullismo informatico è un bullismo via Internet e telefoni cellulari. Può verificarsi, ad esempio, con telefonate, messaggi di testo, e-mail o pubblicando foto e video per danneggiare altre persone in modo ripetuto. L'anonimato e la distanza fisica rendono molto più facile dire o scrivere cose che le persone normalmente non direbbero in un'interazione faccia a faccia. Internet offre anche la possibilità di diffondere materiale nocivo ad un vasto pubblico (cfr. Kondyushova 2014, p. 10).



Il bullismo informatico è particolarmente pericoloso per i bambini e gli adolescenti, perché l'opinione degli altri è molto importante per loro e sono sempre alla ricerca di conferme che vengano dagli altri. Il bullismo informatico può provocare a lungo termine danni psicologici alle vittime, tra cui bassa autostima, depressione, rabbia, insuccesso, fallimento scolastico e, in alcuni casi, violenza scolastica o suicidio. Le vittime del bullismo informatico hanno spesso perso la faccia per molti anni, a volte questo ha un impatto sulla vita futura e può costare un buon lavoro (Kondyushova 2014, p. 10).

### **Cos'è il cybergrooming?**

Nel caso del cybergrooming (maschile) gli adulti cercano di guadagnarsi la fiducia dei bambini e degli adulti per molestarli sessualmente o abusarne. Il contatto di solito inizia inoffensivo con conversazioni sulla scuola, hobby o giochi per computer. Gli abusatori agiscono con una empatica enfasi e spesso agiscono come coetanei. Dopo un po' di tempo sono necessarie delle foto - dapprima immagini innocue, poi immagini di nudo. Gli autori di abusi spesso inviano le proprie foto di nudo ai loro giovani partner di chat. Alcuni "groomers" lavorano in un modo diverso: fanno finta di essere, ad esempio, agenti di moda e promettono di renderli famosi (cfr. saferinternet.at 2018, w.p.).

### **Qual è il significato di "Happy Slapping"?**

Happy slapping significa fare un video di persone che si picchiano a vicenda e diffonderli via internet (cfr. Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort 2018, w.p.).

### **Sexting e pornografia infantile**

Sexting significa inviare e scambiare le proprie foto di nudo o video erotici attraverso i media digitali. I giovani sono abituati a fare sexting perché è come un tipo di flirtare o una forma per arricchire la loro realtà. I giovani non pensano alle conseguenze dell'invio di queste foto e video perché dopo l'invio perdono il controllo su di loro e non sanno chi li vedrà. Se le relazioni o le amicizie si rompono, le foto e i video di nudo sono spesso resi pubblici su internet.

Normalmente non è consentito possedere foto o video pornografici di persone che non hanno 18 anni. Il possesso è illegale e causa conseguenze legali grazie alla legge sulla pornografia infantile. In Austria esistono tuttavia delle eccezioni per i giovani: Se hanno più di 14 anni, possono inviarsi reciprocamente foto e video previo accordo (cfr. saferinternet.at 2018, w.p.).

### **Cyber-Stalking**

Lo stalking è un inseguimento ossessivo, molestie e minacce nei confronti di una persona contro la sua volontà, comprese le telefonate (terrorismo telefonico), gli SMS e le e-mail minacciosi (cyberstalking), il monitoraggio e lo spionaggio della persona bersaglio. Le vittime sono più spesso donne che uomini e gli autori sono più uomini che donne. Lo stalking può trasformarsi in violenza fisica. Le vittime degli stalker soffrono spesso di conseguenze psicologiche dello stalking, paragonabili ai sintomi del disturbo post-traumatico da stress (cfr. Stangl w.j., w.p.)

---

Il Cyber-Stalking inizia normalmente con le e-mail, seguite da messaggi su Facebook o Whatsapp. In alcuni casi, il cyber-stalking è il risultato di incidenti reali che vengono seguiti da Internet (cfr. TechTarget 2018, w.p.).

FASE 3 Presentazione di casi studio, brainstorming e presentazione di poster - lavoro di gruppo (45 minuti)

Si prega di vedere: Allegato 2.2

I partecipanti leggono il testo sul bullismo informatico. Dividete i partecipanti in piccoli gruppi e lasciate che creino un poster sul tema "Come prevenire l'uso improprio degli strumenti informatici? Avete bisogno di lavagna a fogli mobili e pennarelli. Alla fine ogni gruppo presenta i risultati.

**12 anni arrestati per bullismo informatico in relazione al suicidio di una ragazza di 12 anni.**

Giovedì 25 gennaio 2018 PANAMA CITY, Florida --

Due dodicenni in Florida sono stati arrestati per bullismo informatico in relazione alla morte di una studentessa della scuola media che, secondo la polizia, si è impiccata due settimane fa. Le circostanze intorno alla morte di Gabriella Green, 12 anni, il 10 gennaio hanno portato all'arresto dei due studenti della Surfside Middle School, hanno detto i funzionari di Panama City Beach in un comunicato stampa lunedì.

La polizia non ha comunicato i nomi dei due bambini che sono stati arrestati, perché sono minorenni.

Gli investigatori si sono resi conto del potenziale cyberbullismo contro la ragazza durante l'autopsia, che li ha portati ad esaminare diversi telefoni cellulari e account di social media. Hanno intervistato due sospetti con il permesso dei loro genitori, e dicono che entrambi hanno confessato di aver fatto cyberbullismo.

Un rapporto della polizia riporta che una delle persone sospettate ha detto a un investigatore di aver messo in giro le voci sulla Green di persona e online.

"Le sue azioni consistevano nel mettere in giro voci secondo cui la vittima aveva malattie sessualmente trasmissibili, nomi volgari .... e minacce di 'esporre' dettagli personali e sensibili della vita della vittima". L'altro sospetto, un ragazzo, ha detto alla polizia che ha video-chattato con la Green dopo che lei gli ha detto che aveva tentato di impiccarsi e aveva segni sul collo, secondo il rapporto" (lui) le avrebbe risposto dicendo qualcosa ad effetto tipo, 'Se hai intenzione di farlo, fallo e basta,' e che poi la chiamata sarebbe finita così," ha scritto la polizia. "Il cugino della Green, Chad Baker, ha detto alla polizia che si è impiccata con un guinzaglio nel suo armadio. come riportato dal rapporto di polizia.

La polizia ha detto che i sospetti non hanno detto niente a nessuno adulto o alle autorità come era lo stato d'animo di Green. I due bambini arrestati hanno anche riconosciuto che il loro comportamento era diretto a Green "sapendo che tale comportamento avrebbe portato ad un disagio emotivo" (.....)

Anche così, la polizia ha detto che l'indagine non ha rivelato che il cyberbullismo che è stato causa della morte della ragazza, ma solo che è da ricondurre a quei giorni e quelle settimane che hanno preceduto la morte della ragazza.

La polizia ha detto che durante l'indagine, hanno scoperto diversi bambini delle scuole medie con accesso illimitato e senza controllo alle applicazioni dei social media (.....).

Secondo Sameer Hinduja, professore di criminologia alla Florida Atlantic University e co-direttore del Cyberbullying Research Center, a livello nazionale, circa 1 bambino su 3 dice di essere vittima di bullismo informatico, e circa il 12% dice di aver fatto bullismo online, (The Associated Press 2018, w.p.).

#### FASE 4 *Cosa fare in caso di cyberbullismo? - lavoro di gruppo (60 minuti)*

*Si prega di vedere: Allegato 2.3*

*Materiali necessari: proiettore, schermo, computer portatile, lavagna a fogli mobili, pennarelli*

far vedere il film "let's fight it together". In seguito dividere i partecipanti in cinque gruppi che incarnano persone del film (Joe, madre, insegnante, preside e alunni). Ora, chiedete ai vostri partecipanti di progettare un poster con possibili soluzioni per l'incidente del cyberbullismo. Come è possibile per la madre aiutare suo figlio? Qual è il ruolo degli insegnanti? Come possono gli alunni sostenere Joe? Ecc. Quando il poster è pronto i partecipanti faranno un gioco di ruolo e cercheranno di trovare una soluzione.

Film: 'Lets fight it together' (6:31)

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

Provate a trovare una soluzione! Fate un poster per ogni gruppo e fate un gioco di ruolo!

Personae: Joe, madre, insegnante, preside, direttore, alunni

L'obiettivo della seconda unità di questo modulo è quello di conoscere la legislazione vigente in materia di violenza e di sapere quali strumenti possono essere utilizzati per proteggere i partecipanti e se stessi dagli attacchi informatici utilizzando strumenti informatici.

#### FASE 5 *Quali strumenti possono essere utilizzati per proteggere i vostri partecipanti e voi stessi dagli attacchi tramite strumenti informatici? - lavoro individuale, lavoro di gruppo (30 minuti)*

*Si prega di vedere: Allegato 2.4*

*Materiale necessario: computer/portatili/tablet o cellulari, lavagna a fogli mobili e pennarelli.*

I partecipanti possono controllare quali informazioni sono disponibili su di loro nel world wide web e controllare le impostazioni di sicurezza per i loro account dei social media. In seguito lavoreranno in piccoli gruppi e troveranno idee su come proteggere i partecipanti e se stessi dagli attacchi tramite gli strumenti informatici.

- I partecipanti scrivono il loro nome su google e controllano le informazioni disponibili su di loro.
- Quando si utilizza facebook i partecipanti controllano le loro impostazioni sulla privacy

#### FASE 6 *Elaborazione scritta della legislazione vigente nel vostro paese in materia di sicurezza informatica, ad es. sexting, cyberbullismo, ecc. - lavoro individuale (45 minuti)*

*Materiale necessario: computer/portatili/portatili/comprese o telefoni cellulari, carta e penna.*

---

I partecipanti fanno ricerche su Internet sulla legislazione vigente in materia di utilizzo degli strumenti informatici e sulle conseguenze di un uso improprio. Quando si sentono pronti poi condividono i risultati con tutti.

FASE 7 Quiz a scelta multipla con Kahoot - lavoro individuale (15 minuti)

Materiale: computer/portatili/portatili/tablet o cellulari



**[ Approccio inclusivo: Il giovane studente condurrà l'esercizio con Kahoot].**

Per consolidare il modulo, il formatore crea un quiz Kahoot. Il formatore ha bisogno di un account Kahoot. Nella funzione di ricerca il formatore inserisce 'PROMOVET assessment cyber security Module 2' per trovare il quiz. Iniziando il quiz, il formatore dovrebbe selezionare la versione classica in modo che ogni partecipante possa vedere i risultati raggiunti.

### 3.3 Modulo 2: Bibliografia

Bundesministerium für Digitalisierung und Wirtschaftsstandort (2018): Was ist Cyber-Mobbing, Cyber-Bullying, Cyber-Stalking? In: <https://www.help.gv.at/Portal.Node/hlpd/public/content/172/Seite.1720710.html> [10.09.2018].

Kondyushova, Liubov (2014): "Child Protection on the Internet. A Teaching Framework for Russian Schools." In: [http://othes.univie.ac.at/32195/1/2014-03-10\\_1106200.pdf](http://othes.univie.ac.at/32195/1/2014-03-10_1106200.pdf) [10.09.2018].

Mathis, Edeltraud (2018): Was ist Ethik? – Kerninformation. In: <https://www.brgdomath.com/ethik/definition-ethik/> [27.08.2018].

Saferinternet.at (2018): Cyber-Grooming – Wie kann ich mein Kind vor sexueller Belästigung im Internet schützen? In: <https://www.saferinternet.at/news-detail/cyber-grooming-wie-kann-ich-mein-kind-vor-sexueller-belaestigung-im-internet-schuetzen/> [10.09.2018].

Saferinternet.at (2018): Sexting. In: <https://www.saferinternet.at/faq/jugendarbeit/sexting/> [12.09.2018].

Stangl, Werner (w.j.): Stalking. In: <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/KOMMUNIKATION/Stalking.Shtml> [11.09.2018].

TechTarget (2018): Cyber Stalking. In: <https://whatis.techtarget.com/de/definition/Cyber-Stalking> [11.09.2018].

The Associated Press (2018): 12-year-olds arrested for cyber bullying in connection with suicide of 12-year-old girl. In: <https://abc13.com/2-arrested-for-cyber-bullying-after-12-year-old-girls-suicide/2983420/> [12.09.2018].

Unicum (2018): Cybermobbing. Erste Hilfe. In: <https://abi.unicum.de/schule-z/mobbing/cybermobbing-erste-hilfe> [24.09.2018].

## 4. Modulo 3: Compendio degli strumenti TIC

### 4.1 Modulo 3: Panoramica

<b>Modulo 3</b>	<b>Compendio degli strumenti TIC</b>
<b>A cura di</b>	Partner 6 – CARDET, CY
<b>Durata   ECVET</b>	10 ore   0,78 ECVET crediti
<b>Obiettivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Alla fine del modulo i partecipanti saranno in grado di navigare con successo in diversi strumenti grazie ad un impegno pratico e collaborativo. I partecipanti scriveranno la loro opinione sulla facilità d'uso (iscrizione, tempo, familiarizzazione). Unità 3.1], [Unità 3.2], [Unità 3.3], [Unità 3.3].</li> </ul>
<b>Risultati dell'apprendimento</b>	<p><b>Conoscenze:</b> I partecipanti sono in grado di.....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• avere una buona idea delle caratteristiche positive e negative degli strumenti di comunicazione intelligente nel Compendio web.</li> <li>• sperimentare lo strumento sia dal punto di vista dell'insegnante che di uno studente.</li> </ul> <p><b>Abilità:</b> I partecipanti sono in grado di.....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dimostrare la competenza tecnica per iscriversi alle piattaforme, essere in grado di risolvere i problemi che potrebbero insorgere in termini di funzionalità.</li> <li>• <b>Competenze:</b> I partecipanti sono in grado di.....</li> <li>• avere un'opinione sugli strumenti che hanno testato ed essere in grado di accedere, postare e interagire con gli studenti, se e quando necessario in classe</li> </ul>
<b>Valutazione</b>	Si prega di vedere il capitol 8.
<b>Unità 3.1</b>	<b>Introduzione al Compendio PROMOVET degli strumenti TIC</b>
<b>Contenuto</b>	<p>Prima di iniziare questo modulo ci sarà una fase di autoapprendimento di 4 ore del compendio.</p> <p>Presentazione del Compendio Promovet degli strumenti ICT:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Scelta degli strumenti (Principi di base di ogni strumento)</li> </ul> <p>Spiegazione razionale e breve sulla struttura del compendio web:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descrizione</li> <li>• Tasto funzione</li> <li>• Chi usa lo strumento</li> <li>• Piattaforme</li> <li>• Privacy e dati Utente</li> <li>• Utilizzo dello strumento per l'istruzione</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Funzione di ricerca</li> </ul>
<b>Training structure</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fase 1: Scelta degli strumenti - principi di base di ogni strumento (7 minuti)</li> <li>• Fase 2: spiegazione razionale e breve sulla struttura del compendio web - 'Descrizione' (7 minuti)</li> <li>• Fase 3: spiegazione razionale e breve sulla struttura del compendio web - 'Tasto funzione ' (7 minuti)</li> <li>• Fase 4: spiegazione razionale e breve sulla struttura del compendio web - 'Chi usa lo strumento?' (7 minuti)</li> <li>• Fase 5: spiegazione razionale e breve sulla struttura del compendio web - 'Piattaforme' (7 minuti)</li> <li>• Fase 6: spiegazione razionale e breve sulla struttura del compendio web - 'Privacy e dati utente' (7 minuti)</li> <li>• Fase 7: spiegazione razionale e breve sulla struttura del compendio web - 'Usare lo strumento per PROMOVET' (7 minuti)</li> <li>• Fase 8: funzione di ricerca (7 minuti)</li> <li>• Fase 9: Energizer (10 - 30 minuti)</li> </ul>
<b>Durata</b>	1 ora
<b>Requisiti organizzativi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La connettività Internet è essenziale.</li> <li>• I partecipanti potranno utilizzare i loro smartphone (in alternativa, i tablet potrebbero essere forniti dall'organizzazione di formazione per facilitare il processo e garantire la funzionalità per tutti).</li> </ul>
<b>Metodi di Formazione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentazione, lavoro in aula, lavoro di gruppo</li> </ul>
<b>Suggerimenti per i formatori</b>	I formatori dovrebbero cercare di fornire una buona panoramica del compendio.
<b>Unità 3.2</b>	<b>Interazione collaborativa</b>
<b>Contenuto</b>	I partecipanti avranno una materia di insegnamento in modo da poter sperimentare lo strumento al di là dell'uso personale.
<b>Training structure</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fase 10: Interazione collaborativa (4 ore)</li> </ul>
<b>Durata</b>	4.5 ore
<b>Requisiti organizzativi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La connessione ad internet è indispensabile.</li> <li>• I partecipanti potranno utilizzare i loro smartphone (in alternativa, i tablet potrebbero essere forniti dall'organizzazione di formazione per facilitare il processo e garantire la funzionalità per tutti).</li> <li>• Moduli preparati per i partner per scrivere i loro commenti su ogni strumento testato che saranno conservati come feedback dai partner.</li> </ul>
<b>Metodi di formazione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentazione, lavoro in aula, lavoro di gruppo</li> </ul>
<b>Suggerimenti per i formatori</b>	Abbiamo scelto di non coinvolgere i partecipanti con le piattaforme più collaborative escludendo piattaforme di comunicazione intuitive come Facetime, Google Allo, Messenger, Google Duo, Watsup, Viber e Kahoot.



	Ogni partecipante dovrebbe testare lo strumento sia come insegnante che come studente per abituarsi allo strumento.
<b>Unità 3.3</b>	<b>Sostenibilità - Aggiunta di strumenti futuri (Webinar)</b>
<b>Contenuto</b>	Spiegazione di come si può garantire la sostenibilità e la rilevanza del progetto in futuro, consentendo ai partecipanti di aggiungere una versione più limitata del compendio web.
<b>Training structure</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fase 11:Sostenibilità - aggiunta di strumenti futuri - Webinar (30 minuti)</li> </ul>
<b>Durata</b>	30 minuti
<b>Requisiti organizzativi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La connessione ad internet è indispensabile.</li> <li>• I partecipanti potranno utilizzare i loro smartphone (in alternativa, i tablet potrebbero essere forniti dall'organizzazione di formazione per facilitare il processo e garantire la funzionalità per tutti).</li> <li>• Proiettore, schermo, cellulari o laptop</li> </ul>
<b>Metodi di formazione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentazione, lavoro in aula, lavoro di gruppo</li> </ul>
<b>Suggerimenti per i formatori</b>	---

## 4.2 Modulo 3: Implementazione graduale

<b>FASE 1</b>	<p>Scelta degli strumenti - principi di base di ogni strumento - presentazione (7 minuti) Si prega di vedere Allegato 3.1</p> <p>Spiegazione di come abbiamo scelto gli strumenti e i riferimenti utilizzati per implementare questa piattaforma e per fare una breve introduzione alle diverse forme di piattaforme che abbiamo scelto di includere nel compendio web.</p>
<b>FASE 2</b>	<p>Breve spiegazione razionale sulla struttura del compendio web "Descrizione" (7 minuti)</p> <p>Spiegare la sezione della "Descrizione" e quali informazioni sono fornite all'interno.</p>
<b>FASE 3</b>	<p>Breve spiegazione razionale sulla struttura del compendio web "tasto funzione" (7 minuti)</p> <p>Spiegate la sezione 'tasto funzione' e che tipo di informazioni immediate si possono trovare per l'impegno tecnico/pratico con lo strumento.</p>
<b>STEP 4</b>	<p>Breve spiegazione razionale sulla struttura del compendio web "Chi usa lo strumento" (7 minuti)</p> <p>Spiegate la sezione Chi usa lo strumento e che tipo di informazioni importanti potrebbero aiutare gli insegnanti a scegliere lo strumento migliore per la loro classe.</p>

**FASE 5 Breve spiegazione razionale sulla struttura del compendio web "Piattaforme" (7 minuti)**

Spiegate la sezione Piattaforma e la sua capacità di fornire una rapida panoramica delle piattaforme che lo strumento possiede.

**FASE 6 Breve spiegazione razionale sulla struttura del compendio web "privacy e dati utente" (7 minuti)**

Spiegate la sezione 'Privacy e dati utente' ai partecipanti, in particolare per gli insegnanti con giovani studenti.

**FASE 7 Breve spiegazione razionale sulla struttura del compendio web "usare lo strumento per PROMOVET" (7 minuti)**

Spiegate la sezione 'Utilizzo dello strumento per PROMOVET' vi diamo i vantaggi e gli svantaggi di ogni strumento in classe.

**FASE 8 Funzione di ricerca (7 minuti)**

Spiegate ai partecipanti come funziona, la parola funzione nella piattaforma.

**FASE 9 Energizer (10 – 30 minuti)**

Uno dei partecipanti si troverà in un semicerchio e il primo partecipante dovrà dire la prima tipica caratteristica negativa di uno strumento sulla lavagna, il facilitatore lo scriverà su una lavagna a fogli mobili, il secondo partecipante troverà una parola diversa da quella del primo e così il terzo, il quarto, il quinto, fino a quando nessuno avrà da aggiungere più nulla. A quell punto, il prossimo partecipante passerà allo strumento successivo fino a quando tutti e 30 gli strumenti saranno stati descritti. In questo modo le emozioni negative vengono espresse in modo definitivo e non influenzeranno i partecipanti quando cercheranno di usare questi strumenti.

**FASE 10 Interazione pratica e collaborativa - lavoro di gruppo (4 ore)**

*Si prega di vedere: Allegato 3.2*

I partecipanti avranno una materia di insegnamento in modo da poter sperimentare lo strumento al di là dell'uso personale.

Gruppi (x3 part.)	1° Turno 50 minuti	2° Turno (senza l'uso di Promovet) 50 minuti	3° Turno 50 minutes	4° Turno 50 minutes	5° Turno 50 minutes
Gruppo 1 „soggetto“	Story Remix	Wikipedia	Moodle	aperto	aperto
Gruppo 2 „soggetto“	Prezi	Google Classroom	Email	aperto	aperto
Gruppo 3 „soggetto“	Dropbox	Cerebriti	Periscope	aperto	aperto
Gruppo 4 „soggetto“	Telegram	LinkedIn	Twitter	aperto	aperto
Gruppo 5 „soggetto“	Tumblr	Skype	Google Allo	aperto	aperto
Gruppo 6 „soggetto“	Blogger	Edmodo	Viber	aperto	aperto
Group 7 „subject“	Screencast-o-Matic	Google +	Pinterest	aperto	aperto

*(Esclusi Facebook, Whatsup, Instagram, Snapchat, YouTube, che sono al centro del Modulo 5, e Kahoot, che sono al centro del Modulo 2.)*

Tutti i partecipanti (compresi i partner e i presentatori) si dividono in gruppi di tre. Ai gruppi vengono forniti brevi moduli di commento che permetteranno loro di scrivere la loro valutazione personale degli strumenti in tre aree.

1. Ogni team sceglie una materia di insegnamento che sarà utile come metodologia didattica (es. studi globali, letteratura, lingua, ecc.). Brevi feedback su ogni strumento da parte di ogni gruppo saranno forniti alla fine di ogni sessione. Questi risultati saranno condivisi con tutti i partecipanti e conterranno
  - a) Iscrizione / Ora
  - b) Praticità - Intuitività / Tempo
  - c) Funzionalità collaborativa
  - d) Uso del Compendio PROMOVET dello strumento TIC per introdurre lo strumento.
3. Valore educativo
  - a) Idee
  - b) Efficacia
  - c) Usabilità

I team proveranno il loro primo strumento creando un account personale e cercando di interagire con il suo utilizzo e le sue caratteristiche intuitive con l'aiuto della piattaforma PROMOVET per gli strumenti ICT. Poi assegneranno un "insegnante" e cercheranno di creare una struttura scolastica e di testare idee diverse. Le loro idee saranno registrate nei moduli prestampati in forma di brevi commenti. Dopo 40 minuti ogni team presenterà la propria valutazione alla classe e poi passerà allo strumento successivo per ripetere il processo. La seconda implementazione sarà condotta senza l'uso dello strumento PROMOVET per esaminare l'utilità dello strumento al di là del suo scopo di consapevolezza di base. Dopo la terza volta, per le ultime due sessioni, i team decideranno quale strumento esaminare in base ai loro desideri e alle presentazioni di feedback da parte degli altri team..



***[ Approccio inclusivo: I giovani studenti supporteranno i team nelle questioni tecniche perché sono esperti nell'uso degli strumenti informatici!]***

#### STEP 11 Sostenibilità - Aggiunta di strumenti futuri (Webinar)

*Si prega di vedere: Allegato 3.3*

Spiegazione di come possiamo garantire la sostenibilità e la rilevanza del progetto in futuro, consentendo ai partecipanti di aggiungere una versione più limitata del compendio web.

---

### **4.3 Modulo 3: Bibliografia**

Il partner organizzatore non ha fornito/non ha utilizzato alcuna fonte per lo sviluppo del modulo.

## 5. Module 4: e-Lesson Planning

### 5.1 Module 4: Overview

<b>Modulo 4</b>	<b>e-Lesson Planning</b>
<b>A cura di</b>	Partner 7 – Fundacion Docete Omnes, ES
<b>Durata   ECVET</b>	6 ore   0.28 ECVET credits
<b>Obiettivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Per sviluppare una profonda comprensione del processo di pianificazione delle lezioni e di riflessione critica sugli aspetti che devono essere considerati quando si integrano gli strumenti TIC nell'istruzione e formazione professionale. Acquisire conoscenze preliminari per creare un piano di e-lesson. [Unità 4.1]</li> <li>• Fornire agli insegnanti le competenze e le conoscenze necessarie per incorporare questi strumenti moderni nella pianificazione della classe con l'obiettivo di coinvolgere gli studenti e incoraggiare il processo di apprendimento. [Unità 4.2]</li> </ul>
<b>Risultati dell'apprendimento</b>	<p><b>Conoscenze:</b> I partecipanti sono in grado di.....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• identificare i passaggi che caratterizzano il processo di pianificazione della lezione. [Unità 4.1]</li> <li>• nominare le variabili principali che devono essere considerate prima di dare una classe. Unità 4.1]</li> <li>• nominare gli approcci pedagogici che funzionano meglio quando si integrano gli strumenti TIC nella classe. Unità 4.2]</li> <li>• capire come una lezione può essere suddivisa in diverse parti. [Unità 4.2]</li> </ul> <p><b>Abilità:</b> I partecipanti sono in grado di.....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• riconoscere e indirizzare le esigenze e le preferenze di apprendimento degli studenti, trovando soluzioni efficaci per la differenziazione. [Unità 4.1]</li> <li>• descrivere che tipo di dinamiche vogliono creare durante le lezioni e come raggiungerle. [Unità 4.1]</li> <li>• discutere e imparare gli uni dagli altri in modo produttivo. [Unità 4.1]</li> <li>• creare un piano di lezione che integri pienamente gli strumenti TIC. [Unità 4.2]</li> <li>• essere una presenza attiva durante il lavoro autonomo degli studenti. [Unità 4.2]</li> <li>• fornire agli studenti un feedback aggiornato o in tempo reale sull'uso delle TIC per quanto riguarda il contenuto del corso. Unità 4.2].</li> </ul>

	<p><b>Competenze:</b></p> <p>I partecipanti sono in grado di.....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• preparare un piano di lezione in piccoli gruppi per quanto riguarda il loro campo di specializzazione. [Unità 4.1]</li> <li>• riflettere criticamente sui nuovi elementi che saranno inclusi nel piano di e-lesson e utilizzarli in modo appropriato. [Unità 4.1]</li> <li>• differenziare e utilizzare in modo appropriato gli approcci pedagogici e le attività in modo da soddisfare le esigenze degli studenti. Unità 4.2</li> <li>• identificare i punti di forza e di debolezza dei piani di lezione e, quindi, progettare l'opzione migliore per ogni contesto. Unità 4.2].</li> <li>• valutare le prestazioni dell'uso delle piattaforme da parte degli studenti. Unità 4.2]</li> </ul>
<b>Valutazione</b>	Si prega di consultare il capitolo 8.
<b>Unità 4.1</b>	<b>Struttura generale di un piano di lezione e considerazioni specifiche</b>
<b>Contenuto</b>	Definizione delle fasi della pianificazione delle lezioni di successo. Riflessione sugli aspetti che devono essere presi in considerazione nella pianificazione di una classe, tenendo conto in particolare delle esigenze e della differenziazione degli studenti. Esercizio pratico di pianificazione delle lezioni. Analisi di ulteriori considerazioni quando si tratta di integrare con gli strumenti TIC in classe.
<b>Training structure</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fase 1: Introduzione (5 minuti)</li> <li>• Fase 2: Introduzione teorica e brainstorming - come selezionare il materiale, il mezzo, il compito e i risultati (45 minuti)</li> <li>• Fase 3: Riflessione e discussione sui bisogni degli studenti (30 minuti)</li> <li>• Fase 4: Pianificazione pratica della lezione (30 minuti)</li> <li>• Fase 5: Riflessione e discussione sull'integrazione delle TIC (60 minuti)</li> <li>• Fase 6: Sintesi e conclusioni (10 minuti)</li> </ul>
<b>Durata</b>	3 ore
<b>Requisiti organizzativi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula con computer con connessione a Internet, proiettore, smartphone e/o tablet o dispositivi elettronici con elaboratori di testi e presentazioni in Power Point.</li> </ul>
<b>Metodi di formazione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentazione PowerPoint</li> <li>• Lavoro individuale (riflessione)</li> <li>• Discussione</li> <li>• Lavoro di gruppo</li> </ul>
<b>Suggerimenti per i formatori</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il facilitatore dovrebbe applicare approcci di apprendimento attivo e lavoro di progetto.</li> <li>• Il facilitatore dovrebbe consigliare gli strumenti TIC e dovrebbe garantirne l'uso corretto.</li> <li>• Il facilitatore dovrebbe fornire esempi e fornire suggerimenti che gli insegnanti possono applicare nel loro lavoro.</li> </ul>
<b>Unità 4.2</b>	<b>Sviluppare una e-Lesson</b>

<b>Contenuto</b>	Integrazione di strumenti TIC in un piano didattico. Come incorporarli in modo produttivo, programmando una e-lessons e come insegnare giorno per giorno usando Internet in classe.
<b>Training structure</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fase 7: Introduzione (5 minuti)</li> <li>• Fase 8: Approcci pedagogici e brainstorming (60 minuti)</li> <li>• Fase 9: Struttura della lezione ed esempio (20 minuti)</li> <li>• Fase 10: Esercizio pratico di pianificazione delle lezioni (45 minuti)</li> <li>• Fase 11: Presentazione e valutazione (40 minuti)</li> <li>• Fase 12: Sintesi e conclusione (10 minuti)</li> </ul>
<b>Durata</b>	3 ore
<b>Requisiti organizzativi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proiettore e schermo, connessione internet, smartphone e/o tablet o dispositivi elettronici con elaboratori di testi word e presentazioni in Power Point.</li> </ul>
<b>Metodi di formazione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentazione</li> <li>• Brainstorming</li> <li>• Discussione</li> </ul>
<b>Suggerimenti per i formatori</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fornire esempi e suggerimenti.</li> <li>• Consentire ai partecipanti di condividere le loro esperienze e di discutere le loro idee. Moderare la discussione in modo da gestire il tempo in modo efficiente.</li> <li>• Assicuratevi di dare continuità al resto del modulo. Fare riferimento alla precedente unità formativa.</li> <li>• Assicurarsi che i partecipanti comprendano il contenuto dell'unità e i compiti assegnati. Chiedere se hanno bisogno di ulteriori chiarimenti.</li> </ul>

## 5.2 Modulo 4: Implementazione graduale

**FASE1** Accoglienza dei partecipanti, breve introduzione - presentazione del tutor (5 minuti)  
 Si prega di vedere: Allegato 4.1

**FASE 2** Pianificazione tradizionale delle lezioni - presentazione del tutor e brainstorming (45 minuti)  
 Si prega di vedere: Allegato 4.2

Il facilitatore attraversa le 5 fasi della pianificazione della lezione: definizione dell'argomento, analisi delle conoscenze e delle competenze, scelta del materiale didattico, metodi di valutazione e ulteriore sviluppo al di fuori dell'aula.

Attività di brainstorming: analisi degli elementi che devono essere considerati nella pianificazione di una lezione: conoscenza dei partecipanti, ambiente di apprendimento, tempo, obiettivi, risultati di apprendimento..... I partecipanti dovrebbero avere già una certa familiarità con questo aspetto.



*[Approccio inclusivo: il giovane studente guida il brainstorming.]*

**FASE 3 Riflessione e discussione sui bisogni degli studenti - lavoro individuale e discussione (30 minuti)**

Ai partecipanti viene chiesto di identificare quali potrebbero essere le diverse esigenze degli studenti, i loro diversi stili di apprendimento, i loro punti di forza, come queste necessità possono essere superate grazie alla differenziazione delle attività proposte. La riflessione dovrebbe concentrarsi anche sulle dinamiche che vogliamo creare in classe. Metterlo sempre in relazione con la fase di pianificazione della lezione.

Discussione dei partecipanti su questioni che possono sorgere e possibili strategie per affrontarle. Ulteriori dubbi dovrebbero essere chiariti ora.

**FASE 4 Esercizio pratico di pianificazione delle lezioni - lavoro di gruppo (30 minuti)**

I partecipanti sono divisi in gruppi in base al loro settore di specializzazione e viene loro chiesto di fare una bozza di un possibile piano per una lezione tradizionale, prendendo alcune note riguardanti gli elementi considerati in precedenza. Non è ancora richiesto di includere elementi TIC, ma ne avranno bisogno per l'unità successiva.

**FASE 5 Considerazioni necessarie per integrare gli strumenti TIC - lavoro individuale e discussione (60 minuti)**

I partecipanti sono invitati a riflettere su come cambiano gli elementi considerati quando gli strumenti TIC vengono introdotti in classe. Possono anche avanzare proposte per altri aspetti che devono essere presi in considerazione nel passaggio a una e-lesson.

I partecipanti condividono i loro risultati con gli altri.

Il facilitatore chiede, secondo i partecipanti, quali sono gli altri elementi che necessitano di riflessione quando si pianifica una classe che include strumenti TIC e integra i loro suggerimenti se è il caso. Alcune delle principali considerazioni potrebbero essere: risorse e tecnologie disponibili a scuola, scelta dello strumento TIC appropriato per uno specifico scopo didattico, la capacità degli studenti e dell'insegnante di utilizzare gli strumenti TIC e la procedura finale per la valutazione della classe.

**FASE 6 Sintesi e conclusioni (10 minuti)**

Il facilitatore conclude la sessione di formazione riassumendo i punti principali e ringraziando i partecipanti per il loro contributo.

**FASE 7 Introduzione (5 minuti)**

Il facilitatore fornisce una breve sintesi dei punti principali che sono stati discussi nell'unità precedente.

**FASE 8 *Approcci pedagogici - presentazione e brainstorming (60 minuti)***

*Si prega di vedere: Allegato 4.3*

Il facilitatore spiega brevemente che cos'è l'approccio "classe inversa".

Attività di brainstorming sui suoi benefici (promuovere l'apprendimento cooperativo, facilitare la comunicazione, differenziazione degli stili di apprendimento, sviluppo di soft skills, uso della scrittura, rafforzamento degli studenti ecc.) e sugli elementi che



l'insegnante deve considerare (presenza, controllo e supervisione; presenza e supporto e comunicazione online; chiarezza nella spiegazione; motivazione degli studenti; considerazione del feedback, ecc.)

#### FASE 9 *Struttura della lezione - presentazioni (20 minuti)*

*Si prega di vedere: Allegato 4.4*

Attraverso una presentazione, il facilitatore spiega le diverse parti che possono costituire una e-lesson: coinvolgimento degli studenti, introduzione e spiegazione del compito, ricerca degli studenti, lavoro autonomo sul prodotto finale, sintesi e valutazione.

Presentazione di un esempio di e-lesson: il facilitatore mostra un esempio di e-lesson.

#### FASE 10 *Esercizio pratico di pianificazione delle lezioni - lavoro di gruppo (45 minuti)*

I partecipanti sono divisi negli stessi gruppi dell'ultima unità. Sulla base del modello del piano di lezione tradizionale che hanno già preparato, si chiede loro di migliorarlo. Lavoreranno di più sulla divisione del tempo di lezione, l'integrazione degli strumenti TIC e l'approccio didattico.

#### FASE 11 *Presentazione e valutazione - discussione (40 minuti)*

I partecipanti sono invitati a presentare brevemente il loro lavoro e gli altri partecipanti e il facilitatore possono fornire suggerimenti e feedback. La discussione finale ha lo scopo di confrontare i due piani di lezione, le loro somiglianze e le differenze.

#### FASE 12 *Sintesi e conclusioni (10 minuti)*

Il facilitatore conclude la sessione di formazione riassumendo i punti principali e ringraziando i partecipanti per il loro contributo.

### 5.3 Module 4: Bibliografia

Leow, R. (2015). *Explicit Learning in the L2 Classroom*. New York: Routledge.

O'Flaherty, J., & Phillips, C. (2015). The use of flipped classrooms in higher education: A scoping review. *The internet and higher education*, 25, 85-95.

Roehl, A., Reddy, S. L., & Shannon, G. J. (2013). The flipped classroom: An opportunity to engage millennial students through active learning strategies. *Journal of Family & Consumer Sciences*, 105(2), 44-49.

Sarkar, S. (2012). The role of information and communication technology (ICT) in higher education for the 21st century. *Science*, 1(1), 30-41.

Tondeur, J., Van Keer, H., van Braak, J., & Valcke, M. (2008). ICT integration in the classroom: Challenging the potential of a school policy. *Computers & education*, 51(1), 212-223.

Wastiau, P., Blamire, R., Kearney, C., Quittre, V., Van de Gaer, E., & Monseur, C. (2013). The Use of ICT in Education: a survey of schools in Europe. *European Journal of Education*, 48(1), 11-27.

Young, S. S. C. (2003). Integrating ICT into second language education in a vocational high school. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19(4), 447-461.

## 6. Modulo 5: Cinque strumenti COOL più utilizzati dai giovani

### 6.1 Modulo 5: Panoramica

<b>Modulo 5</b>	<b>Cinque strumenti COOL più utilizzati dai giovani</b>
<b>A cura di</b>	Partner 3 – WinNova, FI
<b>Durata   ECVET</b>	8 ore   0.36 ECVET crediti
<b>Obiettivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>I partecipanti imparano ad utilizzare dal punto di vista pedagogico le caratteristiche essenziali dei cinque strumenti TIC: 1. WhatsApp 2. Facebook 3. Instagram 4. SnapChat 5. YouTube. Hanno la possibilità di provare almeno uno di questi strumenti e pianificarli in un modo pedagogicamente significativo per il loro utilizzo. Ottengono il supporto dei giovani studenti che agiscono come co-trainers.</li> </ul>
<b>Risultati dell'apprendimento</b>	<p><b>Conoscenze:</b> I partecipanti sono in grado di.....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>dire quali sono gli strumenti digitali che i giovani stanno utilizzando in questo momento.</li> <li>nominare le caratteristiche tecniche più importanti dei cinque strumenti TIC dal punto di vista pedagogico (1. WhatsApp 2. Facebook 3. Instagram 4. SnapChat 5. YouTube).</li> </ul> <p><b>Abilità:</b> I partecipanti sono in grado di.....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>utilizzare i cinque strumenti TIC (1. WhatsApp 2. Facebook 3. Instagram 4. SnapChat 5. YouTube) nell'uso di base.</li> </ul> <p><b>Competenze:</b> I partecipanti sono in grado di.....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>sfruttare le conoscenze e le competenze tecniche acquisite, ad esempio, utilizzare i cinque strumenti TIC per scopi pedagogici.</li> </ul>
<b>Valutazione</b>	Si prega di consultare il capitolo 8.
<b>Unità 5.1</b>	<b>Lavorare con gli strumenti più cool</b>
<b>Contenuto</b>	Le caratteristiche essenziali dei cinque strumenti TIC (1. WhatsApp 2. Facebook 3. Instagram 4. SnapChat 5. YouTube). Le caratteristiche tecniche essenziali da apprendere sono scelte in modo che sia preso in considerazione l'uso pedagogico dello strumento e le caratteristiche che sono importanti da apprendere per quanto riguarda l'uso pedagogico dello strumento. Vedi anche contenuti teorici e pratici.
<b>Training structure</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fase 1: Introduzione ai cinque strumenti TIC (45 minuti)</li> <li>Fase 2: Esempi dal punto di vista pedagogico dei cinque strumenti TIC (90 minuti)</li> <li>Fase 3: Provare i quattro strumenti TIC - lavoro di gruppo (120 minuti)</li> <li>Fase 4: Dettagli su YouTube - provare YouTube (150 minuti)</li> <li>Fase 5: Osservazioni, commenti, discussioni, feedback, ecc. (60 minuti)</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fase 6: autovalutazione</li> </ul>
<b>Durata</b>	8 ore
<b>Requisiti organizzativi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula con connessione wifi.</li> <li>• Ogni partecipante ha la possibilità di utilizzare un dispositivo mobile o portatile (anche questi possono essere condivisi, ad esempio, una coppia ha un solo dispositivo).</li> <li>• Ci deve essere un computer dell'insegnante e un proiettore.</li> <li>• Se si utilizza il BYOD, è necessario assicurarsi che ogni partecipante abbia le applicazioni necessarie sul proprio dispositivo mobile.</li> </ul>
<b>Metodi di formazione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentazione, discussione, lavoro di gruppo, osservazione</li> </ul>
<b>Suggerimenti per i formatori</b>	Sono necessari almeno due istruttori. Gli studenti che fungono da co-formatori sono persone di supporto tecnico. Possono andare in giro in classe e aiutare i partecipanti che hanno bisogno di maggiore aiuto per imparare le caratteristiche tecniche dei cinque strumenti TIC. Gli studenti hanno un ruolo anche quando fanno il lavoro di gruppo su SnapChat in step. Nel passo 4 gli studenti presentano la funzione di ricerca di YouTube.

## 6.2 Modulo 5: implementazione graduale

### FASE 1 Introduzione ai cinque strumenti TIC - presentazione e discussione (45 minuti)

I formatori utilizzano risorse O2 (Web-based-compendium) e introducono i partecipanti ai cinque ict-tools. Essi spiegano agli insegnanti perché è importante utilizzare questi strumenti e qual è lo scopo generale e le funzioni di base di ogni strumento. Alla fine ci sarà una discussione a coppie - Quali sono le vostre esperienze riguardo all'uso di questi cinque strumenti TIC? Avete usato questi strumenti per scopi pedagogici? I formatori possono quindi chiedere ad alcune delle coppie cosa hanno discusso e che tipo di esperienze hanno. Oppure, a seconda del tempo che rimane, ogni coppia può raccontare le proprie esperienze.

### FASE2 Esempi dal punto di vista pedagogico dei cinque strumenti TIC - presentazione e lavoro di gruppo (90 minuti)

I formatori utilizzano risorse O2 (Web-based-compendium). Essi mostrano agli insegnanti i video del compendio relativi a questi cinque strumenti. Dopo aver visto i video ci saranno da tre a quattro gruppi (a seconda delle dimensioni dell'intero gruppo). La divisione in gruppi può essere fatta, ad esempio, contando 1, 2, 3, in modo che amici o colleghi non siano nello stesso gruppo. Il gruppo poi, raccoglie le idee sulle seguenti domande: Come gli insegnanti della formazione professionale possono utilizzare questi strumenti nel loro lavoro di insegnamento? Come questi strumenti possono essere utilizzati nella formazione professionale? In che modo l'allievo trae beneficio dall'uso di questi strumenti? Avete bisogno di una lavagna a fogli mobili e di pennarelli? Al termine ogni gruppo presenta i risultati.



**[Approccio inclusivo: Gli studenti che fungono da co-formatori possono commentare le presentazioni dal punto di vista degli studenti della formazione professionale].**

#### FASE 3 Provate i quattro strumenti TIC - lavoro di gruppo (2 ore)

Ci sarà una divisione in gruppi più piccoli (ad es. 4 persone per gruppo). Ogni gruppo riceve un'assegnazione di casi (4 assegnazioni diverse su ciascuno degli strumenti - SnapChat escluso). I co-trainers (cioè gli studenti) sono un gruppo e ricevono il compito su Snapchat. L'obiettivo del case-assignment è quello di pianificare un modo pedagogicamente significativo di utilizzare lo strumento in questione.

#### FASE 4 Dettagli su YouTube; provare YouTube - lavoro di gruppo (2,5 ore)



**[Approccio inclusivo: La prima funzione di ricerca di YouTube viene presentata dai co-trainers (=studenti) perché è molto importante sapere come cercare i video che potrebbero essere utilizzati a fini pedagogici.]**

Ci sarà un lavoro di gruppo o a coppie sulle diverse funzioni di YouTube e la realizzazione di un video: filmare il video, montare il video (con semplici applicazioni mobili), caricare il video su YouTube, creare playlist. Il link al video che il gruppo ha prodotto sarà condiviso tramite WhatsApp, Facebook e così via.

#### FASE 5 Osservazioni, commenti, discussioni, feedback, ecc. (60 minuti)

I video saranno visti da altri gruppi e ci saranno peer-feedback tramite WhatsApp, Facebook e/o faccia a faccia.

#### FASE 6 Auto-valutazione

Si crea un modulo di autovalutazione o test basato sul web. Il link al form/test basato sul web è condiviso, ad esempio, in WhatsApp-group. Alla fine del modulo l'insegnante/partecipante compila il modulo. Il feedback è fornito a ciascun insegnante/partecipante in base all'autovalutazione e ad altre osservazioni che i formatori hanno fatto durante l'implementazione del modulo. Alla fine c'è anche una discussione finale sull'usabilità di questi cinque strumenti a fini pedagogici.

## 6.3 Modulo 5: Bibliografia

Il partner organizzatore non ha fornito/non ha utilizzato alcuna fonte per lo sviluppo del modulo.

## 7. Modulo 6: Valutazione degli strumenti e moltiplicazione del loro impatto positivo

### 7.1 Modulo 6: Panoramica

<b>Modulo 6</b>	<b>Valutazione degli strumenti e moltiplicazione del loro impatto positivo</b>
<b>A cura di</b>	Partner 5 – A.R.E.S., IT
<b>Durata   ECVET</b>	2 hrs   0.10 ECVET credits
<b>Obiettivo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Findings from the participants in order to evaluate their selected tools.</li> </ul>
<b>Risultati dell'apprendimento</b>	<p><b>Conoscenze:</b></p> <p>I partecipanti sono in grado di.....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>descrivere gli elementi fondamentali degli strumenti utilizzati nell'insegnamento.</li> <li>Descrivere i vantaggi e gli svantaggi degli strumenti di apprendimento.</li> <li>descrivere i diversi tipi di metodologie.</li> </ul> <p><b>Abilità:</b></p> <p>I partecipanti sono in grado di.....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>utilizzare e attuare gli strumenti appropriati.</li> <li>creare una rete con gli altri partecipanti.</li> </ul> <p><b>Competenze:</b></p> <p>I partecipanti sono in grado di.....</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>costituire una rete per lo scambio di buone pratiche.</li> <li>riflettere e valutare gli strumenti.</li> <li>condividere le loro conoscenze, esperienze e intuizioni.</li> </ul>
<b>Valutazione</b>	Si prega di consultare il capitolo 8.
<b>Unità 6.1</b>	<b>Valutazione, monitoraggio e diffusione</b>
<b>Contenuto</b>	In questa unità didattica i partecipanti valuteranno gli strumenti selezionati attraverso processi di monitoraggio e potranno avviare una campagna di disseminazione.
<b>Training structure</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fase 1: Auto-valutazione</li> </ul>
<b>Durata</b>	2 ore
<b>Requisiti organizzativi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentazione in PowerPoint, questionari.</li> <li>Schermo, proiettore.</li> </ul>
<b>Metodi di formazione</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentazione</li> <li>Lavoro individuale (riflessione/questionario)</li> <li>Discussione</li> </ul>
<b>Suggerimenti per i formatori</b>	Un insegnante e un tutor per organizzare la consegna dei questionari.

## 7.2 Modulo 6: Implementazione graduale

### FASE 1 Auto-valutazione

*Si prega di vedere: Allegato 6.1*

L'autovalutazione costituirà la base per tutte le altre forme di valutazione e sarà parte integrante della pratica di riflessione professionale. L'autovalutazione può essere d'aiuto per:

- migliorare le esperienze educative offerte agli student
- individuare lo sviluppo professionale necessario per migliorare ulteriormente la capacità di insegnare bene.
- preparare la valutazione delle prestazioni valutare la disponibilità a candidarsi per la promozione e la cattedra.
- La presentazione in powerpoint sulla valutazione.

### FASE 2 Valutazione

*Si prega di vedere: Allegato 6.2*

Gli insegnanti analizzeranno gli strumenti utilizzati nell'insegnamento attraverso una serie di questionari e indicatori per verificarne l'efficacia.

Il set di questionari sarà consegnato seguendo i tre indicatori chiave normalmente utilizzati per il processo di valutazione: Perché lo stiamo facendo? Chi sarà coinvolto? Cosa siamo autorizzati a fare?

## 7.3 Modulo 6: Bibliografia

Il partner organizzatore non ha fornito/non ha utilizzato alcuna fonte per lo sviluppo del modulo.





## 8. Valutazione del corso

La valutazione del corso comprende tre parti: valutazione delle conoscenze, abilità e competenze. Il candidato può raggiungere 30 punti per parte e 90 punti in totale. In ciascuna delle tre parti, il candidato deve raggiungere almeno l'80% del totale di 30 punti per superare la valutazione del corso.

### 8.1 Valutazione delle conoscenze

Il seguente questionario può essere implementato in versione cartacea o sotto forma di intervista. In ogni caso, oltre ai risultati della valutazione, è necessario registrare il nome del partecipante e del valutatore, la data, l'ora e il luogo della valutazione.

N°.	Domanda	Risposta esatta	Punti
1	I contenuti sulle piattaforme di social media preferiti dai giovani tendono ad essere.....		
	visivo, colorato, privo di testo e anonimo.	<input type="checkbox"/>	
	visivo, acustico, interattivo e stimolante.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	sonoro, sonoro, forte, grafico e richiede tempo.	<input type="checkbox"/>	
	interattivo, ripetitivo, ripetitivo, basato sulla memoria e protetto da copyright.	<input type="checkbox"/>	
2	Vero o falso: Gli educatori che lavorano con i giovani devono lottare per l'"uniformità".		
	Vero.	<input type="checkbox"/>	
	Falso.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
3	Integrare i social media nell'apprendimento, permette agli educatori.....		
	solo di condividere i contenuti di apprendimento con i giovani.	<input type="checkbox"/>	
	solo di assegnare compiti al gruppo.	<input type="checkbox"/>	
	solo di ottenere un feedback sui materiali dagli studenti.	<input type="checkbox"/>	
	Tutti i precedenti tre.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
4	La ricerca PROMOVET ha rilevato che i canali di comunicazione più comuni utilizzati dai giovani studenti sono stati:		
	WhatsApp, Facebook, Instagram e Snapchat.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Facebook, Twitter, Gmail e Tumblr.	<input type="checkbox"/>	
	Snapchat, Telegramma, Pinterest e Instagram.	<input type="checkbox"/>	
	Viber, Email, Moodle e Google.	<input type="checkbox"/>	

5	In PROMOVET, proponiamo un innovativo partenariato collaborativo con gli studenti chiamato.....		
	approccio di rete.	<input type="checkbox"/>	
	approccio del lavoro di squadra.	<input type="checkbox"/>	
	approccio inclusivo.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	approccio "peer-led".	<input type="checkbox"/>	
6	Cosa significa "bullismo informatico"?		
	Entrare in contatto con i bambini per ottenere le foto.	<input type="checkbox"/>	
	Bullismo via internet.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Una sorta di flirtare.	<input type="checkbox"/>	
	Spiare una persona.	<input type="checkbox"/>	
7	Cosa significa "cyber grooming"?		
	Picchiare le altre persone.	<input type="checkbox"/>	
	Ottenere la fiducia per gli abusi sessuali sui bambini.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Prendere in giro le altre persone.	<input type="checkbox"/>	
	Perseguitare gli altri.	<input type="checkbox"/>	
8	Che cosa significa "happy slapping"?		
	Invio di foto di nudo.	<input type="checkbox"/>	
	Perseguitare gli altri.	<input type="checkbox"/>	
	Fare un video di persone che si picchiano a vicenda.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Ottenere la fiducia dei giovani.	<input type="checkbox"/>	
9	Cosa significa "sexting"?		
	Invio delle proprie foto di nudo attraverso i media digitali.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Entrare in contatto con i giovani.	<input type="checkbox"/>	
	Fare il prepotente con gli altri.	<input type="checkbox"/>	
	Minacciare gli altri.	<input type="checkbox"/>	
10	Cosa significa "cyber stalking"?		
	Prendere in giro gli altri.	<input type="checkbox"/>	
	Spiare gli altri.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Fare un video di persone che si picchiano a vicenda.	<input type="checkbox"/>	
	Cercare di ottenere foto di adolescenti nudi.	<input type="checkbox"/>	
11	Qual è la prima fase della pianificazione della classe?		

	Aprire un libro.	<input type="checkbox"/>	
	Guardare un video.	<input type="checkbox"/>	
	Definire i criteri di valutazione.	<input type="checkbox"/>	
	Definire l'argomento.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
12	In una classe tradizionale, la conversazione è controllata ....		
	solo dall'insegnante.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	solo dagli studenti.	<input type="checkbox"/>	
	solo dal preside.	<input type="checkbox"/>	
	Tutti i precedenti tre.	<input type="checkbox"/>	
13	Quali stili di apprendimento dovrebbero essere considerati nell'insegnamento?		
	Visivo (spaziale).	<input type="checkbox"/>	
	Verbale (linguistico).	<input type="checkbox"/>	
	Sociale (interpersonale).	<input type="checkbox"/>	
	Tutti i precedenti tre.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
14	Qual è la pianificazione tradizionale delle classi?		
	classe E-Learning.	<input type="checkbox"/>	
	lezione in stile classe.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Classe incentrata sullo studente.	<input type="checkbox"/>	
	Tutti i precedenti tre.	<input type="checkbox"/>	
15	Come dovrebbe essere un compito?		
	Principalmente significativo.	<input type="checkbox"/>	
	Principalmente impegnativo.	<input type="checkbox"/>	
	Principalmente realizzabile.	<input type="checkbox"/>	
	Tutti i precedenti tre.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
16	Quali di questi aspetti che sono importanti nella formazione NON DEVONO essere discussi tramite WhatsApp?		
	Scambio di informazioni tecniche e fatti.	<input type="checkbox"/>	
	Scambio di consigli di studio; consulenza per l'apprendimento.	<input type="checkbox"/>	
	Scambio di foto scattate per la realizzazione di un progetto.	<input type="checkbox"/>	
	Scambio di informazioni e dettagli personali.	<input checked="" type="checkbox"/>	1

17	Quale delle seguenti affermazioni vale sia per i gruppi segreti che per i gruppi chiusi di Facebook?		
	La discussione è visibile solo ai membri dei gruppi.	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Le persone possono richiedere il permesso di unirsi ai gruppi.	<input type="checkbox"/>	
	Le persone possono trovare i gruppi utilizzando la funzione di ricerca.	<input type="checkbox"/>	
	Trovare e discutere nei gruppi è facile.	<input type="checkbox"/>	
18	Quale delle seguenti affermazioni riguardanti l'uso di Instagram in NON è corretto?		
	È possibile condividere le foto e utilizzarle per l'allenamento visivo.	<input type="checkbox"/>	
	Gli studenti non possono creare un altro account oltre a quello personale.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Alcuni hashtag rendono più facile trovare foto per argomenti.	<input type="checkbox"/>	
	E' obbligatorio creare un account quando si usa Instagram.	<input type="checkbox"/>	
19	Quale affermazione sull'uso di YouTube e dei video è corretta?		
	Tutti i video caricati su YouTube sono pubblici.	<input type="checkbox"/>	
	Si possono sempre utilizzare i video da YouTube per l'insegnamento.	<input type="checkbox"/>	
	Ci si può iscrivere a YouTube utilizzando il proprio account Google.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Per caricare il proprio video deve essere prima approvato.	<input type="checkbox"/>	
20	Quale delle seguenti opzioni NON è una caratteristica di SnapChat?		
	I messaggi di SnapChat sono autodistruttivi.	<input type="checkbox"/>	
	Le foto o i video condivisi non possono essere memorizzati da altri utenti.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	C'è una visualizzazione della mappa in SnapChat.	<input type="checkbox"/>	
	Puoi condividere i tuoi messaggi pubblicamente o con utenti selezionati.	<input type="checkbox"/>	
21	Quanti tipi di valutazione conosciamo?		
	9.	<input type="checkbox"/>	
	1.	<input type="checkbox"/>	
	3.	<input type="checkbox"/>	
	5.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
22	La valutazione preliminare si basa di solito su.....		
	interrogazioni scritte.	<input type="checkbox"/>	
	domande aperte scritte.	<input type="checkbox"/>	
	osservazione formale.	<input type="checkbox"/>	
	interrogazioni orali e osservazione informale.	<input checked="" type="checkbox"/>	1

23	Qual è la definizione di "valutazione interna"?		
	Si tratta di un processo di revisione della qualità.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Si tratta di un processo di revisione quantitativa.	<input type="checkbox"/>	
	È un processo di revisione generica.	<input type="checkbox"/>	
	Si tratta di un processo con esperti esterni.	<input type="checkbox"/>	
24	Quali sono le domande principali per avviare un processo di valutazione?		
	Che cosa sono? Perché ne abbiamo bisogno? Quando li usiamo?	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Chi sono? Di cosa abbiamo bisogno? Perché li usiamo?	<input type="checkbox"/>	
	Cosa sono? Di cosa abbiamo bisogno? Perché li vogliamo?	<input type="checkbox"/>	
	Perché siete interessati? Quando li usiamo?	<input type="checkbox"/>	
25	Che cos'è una valutazione sommaria?		
	Valutazione all'inizio di un'attività.	<input type="checkbox"/>	
	Valutazione a conclusione di un'attività.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Valutazione durante un'attività.	<input type="checkbox"/>	
	Valutazione pre/post attività.	<input type="checkbox"/>	
26	Qual è il modo migliore per capire le capacità di uno strumento web?		
	Intuizione.	<input type="checkbox"/>	
	Ricerca online.	<input type="checkbox"/>	
	Esperienza personale.	<input type="checkbox"/>	
	Esperienza di lavoro collaborativo.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
27	Qual è il modo migliore per cercare uno strumento web rilevante?		
	Funzione di ricerca nel compendio web PROMOVET.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
	Uno per uno nel compendio web PROMOVET.	<input type="checkbox"/>	
	Scegliere per esperienza personale.	<input type="checkbox"/>	
28	Qual è la parte più importante del processo di registrazione come insegnante?		
	Nome utente.	<input type="checkbox"/>	
	Password.	<input type="checkbox"/>	
	Leggere e accettare l'informativa sulla privacy.	<input checked="" type="checkbox"/>	1
29	Scegliete la risposta corretta: Come insegnante dovrei.....		
	richiedere che gli studenti imparino lo strumento web nel loro spazio privato e nel loro tempo libero per le proprie funzioni.	<input type="checkbox"/>	

fare pratica con la funzione di apprendimento dello strumento in classe e familiarizzare profondamente con esso.  1

30	Cosa garantirà la sostenibilità del Compendio Web PROMOVET in futuro?		
	Utilizzo regolare della piattaforma.	<input type="checkbox"/>	
	Aggiornare la piattaforma in futuro con l'aggiunta di nuovi strumenti.	<input type="checkbox"/>	
	Tutte le precedenti due.	<input checked="" type="checkbox"/>	1

**Somma totale dei punti° 30**

° Il partecipante deve ottenere un punteggio minimo di 24 punti (80 %) in questa parte della valutazione per superare la valutazione totale.

## 8.2 Valutazione delle abilità

Chi partecipa può rispondere alle seguenti domande per iscritto o sotto forma di intervista. In ogni caso, oltre ai risultati della valutazione, è necessario registrare il nome del partecipante e del valutatore, la data, l'ora e il luogo della valutazione.

N°.	Domande e commenti del valutatore	Punteggio di	Punti totali
1	Dal tuo punto di vista, quali sono i risultati chiave del rapporto di ricerca PROMOVET e come puoi metterli in relazione con il tuo lavoro quotidiano di formatore/insegnante di formazione professionale?		5
2	Spiegate brevemente come reagireste se uno dei vostri studenti fosse affetto da cyber mobbing: John riceve un'e-mail anonima con uno screenshot da una piattaforma di social media che mostra una foto di se stesso con diversi commenti degradanti da parte di persone che conosce e persone che non conosce.		5
3	Spiegate brevemente cosa fareste se trovaste uno strumento di comunicazione interessante e voleste aggiungere lo strumento al compendio Web di PROMOVET.		5

4 Dovete insegnare il vocabolo tecnico ai giovani studenti del vostro corso di formazione professionale e state progettando il programma delle lezioni per la prossima settimana. Descrivete i pro e i contro dell'uso dei piani di lezione tradizionali rispetto a quelli di e-lesson e descrivete brevemente la vostra soluzione per le vostre lezioni di lingua nell'ambito della formazione professionale.

5

5 Volete essere un insegnante/formatore 'cool' e decidere di includere due strumenti di social media nel vostro insegnamento/formazione. Scegliete due strumenti "cool" e spiegate perché li avete scelti.

5

6 Avete deciso di usare Snapchat per il prossimo argomento della vostra formazione/classe (pensatene uno, per favore). Vorreste valutare il successo dell'uso di Snapchat. Come fareste? (Spiegate brevemente.)

5

**Somma totale dei punti° 30**

° Il partecipante deve ottenere un punteggio minimo di 24 punti (80 %) in questa parte della valutazione per superare la valutazione totale.

### 8.3 Valutazione delle competenze

Il partecipante deve rispondere per iscritto al seguente caso di studio e alle seguenti domande. Oltre ai risultati della valutazione devono essere registrati il nome del partecipante e del valutatore, la data, l'ora e il luogo della valutazione.

#### **L'insegnante/formatore perfetto**

Uno dei vostri colleghi della formazione professionale vuole essere un insegnante/formatore 'cool' e ha deciso di utilizzare Google Allo nelle sue lezioni. I suoi colleghi gli dicono di fare prima un brainstorming insieme, pensando alla loro attuale pratica di insegnamento. Inoltre, suggeriscono di chiedere agli studenti le loro idee sull'uso degli strumenti informatici nelle lezioni. Ma l'insegnante rifiuta. Dice che lui sa meglio di chiunque altro cosa fare. Inoltre, l'insegnante pensa che sia una







**COORDINATOR**

**Jugend am Werk Steiermark GmbH**

Graz (Austria)

[robert.schuen@jaw.or.at](mailto:robert.schuen@jaw.or.at)

**PARTNERS**

**Meath Partnership**

Kells (Ireland)

[info@meathpartnership.ie](mailto:info@meathpartnership.ie)

**LÄNSIRANNIKON KOULUTUS OY WINNOVA**

Pori (Finland)

[jonna.malmivuori@winnova.fi](mailto:jonna.malmivuori@winnova.fi)

**E.N.T.E.R. GmbH**

Graz (Austria)

[office@enter-network.eu](mailto:office@enter-network.eu)

**A.R.E.S. scrl**

Campobasso (Italy)

[p.pletrangelo@ares.cb.it](mailto:p.pletrangelo@ares.cb.it)

**CARDET**

Lefkosia (Cyprus)

[theocharis.michail@cardet.org](mailto:theocharis.michail@cardet.org)

**FUNDACION DOCETE OMNES**

La Zubia (Spain)

[andrew.barry@doceteomnes.com](mailto:andrew.barry@doceteomnes.com)