



Formazione per il miglioramento delle competenze degli insegnanti IFP

Publicato dal consorzio del Progetto Erasmus+ Reacti-VET

Gennaio 2020



Questo lavoro è concesso in licenza con una licenza internazionale
[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

REACTI-VET CURRICULUM

Titolo del corso	Corso Reacti-VET per migliorare le competenze degli insegnanti "Cogliere le opportunità del digitale per docenti"
Livello dei risultati dell'apprendimento	Livello EQF 5 DigCompEdu Livello B2-C2
Sito web	https://rvet.itstudy.hu/
Gruppo target	Insegnanti e formatori della formazione tecnica e professionale
Razionale	
<p>È nostro comune interesse allineare le capacità e le competenze dei diplomati ai requisiti richiesti sul mercato del lavoro, per rendere più facile ai datori di lavoro trovare lavoratori qualificati ed evitare che i diplomati dimostrino di avere lacune di competenze nel loro primo impiego. La trasformazione in atto nel settore dell'istruzione e formazione tecnica e professionale (VET) risponde a questa sfida adottando un approccio "guidato dalla domanda", che richiede però un coinvolgimento attivo degli insegnanti. I moduli del corso sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Modulo 1: Raccolta e analisi dei dati</i> • <i>Modulo 2: Metodi di insegnamento del 21 ° secolo</i> • <i>Modulo 3: Risorse Didattiche Aperte (OER)</i> • <i>Modulo 4: Ambienti apprendimento virtuali</i> • <i>Modulo 5: Project Management e collaborazione online</i> 	
Cosa offre il corso Reacti-VET?	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Attuare un cambio nell'atteggiamento e nelle metodologie pratiche utilizzate per l'insegnamento;</i> • <i>Facilitare il coinvolgimento delle aziende e di altri stakeholder esterni, ampliando la rete professionale dei docenti;</i> • <i>Arricchire il portfolio professionale dei docenti grazie ad un'esperienza di collaborazione internazionale;</i> • <i>Adottare un approccio "project-based";</i> • <i>Ampliare la gamma di strumenti digitali utilizzati per la formazione.</i> <p>Questo "Corso di miglioramento delle competenze per insegnanti" Reacti-VET ti fornirà nuove conoscenze e abilità necessarie per lavorare con efficacia nel settore dell'istruzione tecnica e professionale del XXI secolo. Dopo aver completato il corso, i partecipanti potranno mettere in pratica quanto appreso durante il corso sviluppando, organizzando ed erogando un breve corso di miglioramento delle competenze rivolto ai propri studenti, volto a colmare gli skill gap identificati dal mercato del lavoro.</p>	

Impegno richiesto
<p>Il corso comprende cinque moduli, corrispondenti a circa 30 ore di formazione in presenza. Il corso può essere completato in un ambiente di apprendimento virtuale in 5-6 settimane a fronte di 5-6 ore settimanali di studio.</p> <p>I mentor faciliteranno la comunicazione tra i partecipanti, incoraggiando l'apprendimento tra pari. Gli insegnanti provenienti dallo stesso istituto potranno svolgere la maggior parte degli esercizi in gruppi di due o tre persone.</p>
Compiti ed esercizi
<p>I partecipanti dovranno consegnare un compito / esercizio sviluppato in maniera individuale o in gruppo. Gli esercizi saranno valutati dai mentor del corso.</p>

MODULO 1 - I BISOGNI DEL MERCATO DEL LAVORO

PRESENTAZIONE DEL MODULO

Un efficace miglioramento della qualità della formazione tecnico-professionale può avvenire solo se vi è un contatto regolare con i rappresentanti del mercato del lavoro e altri stakeholder: attraverso il contatto costante è possibile identificare prontamente i requisiti da cambiare e possono essere fornite risposte rapide.

Negli istituti di IFP dovrebbe essere messo in atto un processo mediante il quale raccogliere regolarmente dati e riscontri significativi dagli stakeholder, in relazione agli obiettivi strategici che sono stati stabiliti. I dati raccolti devono essere analizzati e comunicati per supportare un processo decisionale efficace.

Oggi ci sono molti strumenti online che possono essere utilizzati per la raccolta e l'analisi dei dati, la vera sfida è la progettazione di sondaggi che forniscano dati affidabili e significativi utilizzabili come punto di partenza per azioni di miglioramento sulla didattica.

Lo scopo di questo modulo è fornire agli insegnanti conoscenze, abilità e strumenti di supporto nei seguenti campi:

- *raccolta rapida e significativa dei dati da vari gruppi di stakeholder;*
- *analisi e presentazione dei dati raccolti;*
- *rapido processo decisionale in risposta alle mutevoli esigenze del mercato del lavoro;*
- *miglioramento continuo della pratica dell'insegnamento.*

ARGOMENTI DEL MODULO

1. Insegnanti reattivi: educazione professionale adattiva

- 1.1. Mercato del lavoro – il lato della domanda
- 1.2. AAA creatività cercasi!

- 1.3. Istruzione professionale - il lato dell'offerta
- 1.4. Chi può affrontare il cambiamento se non iniziano per primi gli insegnanti?
5. Si inizia con la raccolta dei dati

2. Raccolta di feedback dagli stakeholder

- 2.1. Qual è la tua risposta alle domande di Andreas Schleier?
- 2.2. Perché raccogliere dati?
- 2.3. Che tipo di dati raccogliere?
- 2.4. Come iniziare?
- 2.5. Come garantire l'affidabilità e la validità dei feedback?
- 2.6. Comunicazione dei risultati

3. Metodi per la raccolta dei dati

- 3.1. Interviste
- 3.2. Focus group
- 3.3. Strategie di discussione, la tecnica a imbuto
- 3.4. Questionari
- 3.5. Analisi comparative

4. Strumenti online per la raccolta e l'analisi dei dati

- 4.1. Google Forms
- 4.2. Creare un modulo
- 4.3. Aggiungi domande
- 4.4. Modifica le domande
- 4.5. Invia il modulo
- 4.6. Risposte

CONOSCENZE, ABILITÀ E COMPETENZE

Quadro Europeo delle Qualifiche – Livello EQF 5			Competenze DigCompEdu
Conoscenze	Abilità	Competenze	Livelli: B2, C1, C2
Conoscenza completa, specializzata, fattuale e teorica all'interno di un campo di lavoro o di studio e consapevolezza dei confini di tale conoscenza	Una gamma completa di abilità cognitive e pratiche necessarie per sviluppare soluzioni creative a problemi astratti.	Gestire / supervisionare situazioni di lavoro o studio ogni volta che si verificano cambiamenti imprevedibili. Rivedere e sviluppare le proprie prestazioni così come quelle degli altri.	Al termine del Modulo i partecipanti saranno in grado di applicare le competenze digitali nelle seguenti aree:
Al termine del Modulo I partecipanti sapranno:			
<ul style="list-style-type: none"> • spiegare l'importanza della raccolta e dell'analisi dei dati; • elencare diversi tipi di domande utilizzate nei sondaggi; • descrivere le funzionalità principali degli strumenti di sondaggio online. 	<ul style="list-style-type: none"> • creare moduli web e questionari online; • somministrare questionari online; • analizzare i risultati di un sondaggio; • sintetizzare e presentare i risultati e le raccomandazioni ad eventuali decision makers (dirigente scolastico, assessore all'istruzione, ecc.). 	<ul style="list-style-type: none"> • assumere un ruolo guida nella creazione, gestione e sviluppo di una rete di contatti dell'istituto / scuola • avviare una collaborazione proficua con i colleghi • identificare le esigenze del mercato del lavoro e stabilire e mantenere contatti con i rappresentanti del mercato del lavoro. 	<p>Area 1 Impegno professionale</p> <p>1.1 Comunicazione organizzativa 1.2 Collaborazione professionale 1.3 Pratica riflessiva 1.4 CPD digitale (Sviluppo Professionale Continuo - Continuing Professional Development, CPD)</p> <p>Area 2 Risorse digitali</p> <p>2.1 Selezione 2.2 Creazione e modifica 2.3 Gestione, protezione e condivisione</p> <p>Area 4 Valutazione</p> <p>4.1 Strategie di valutazione 4.2 Analisi delle prove 4.3 Feedback e pianificazione</p>

MODULO 2 - METODI INNOVATIVI DI INSEGNAMENTO

SCOPO

Le conoscenze degli studenti non dipendono solo dal contenuto dell'apprendimento, ma anche dalle loro conoscenze e interessi precedenti. Per questo motivo, è di fondamentale importanza per gli insegnanti scegliere adeguatamente una strategia per creare l'ambiente di apprendimento ideale per gli studenti. I moderni approcci di gestione della classe offrono diverse opportunità per l'apprendimento attivo, sviluppando competenze essenziali nel mercato del lavoro del XXI secolo.

Lo scopo del modulo è quello di:

- *presentare metodi innovativi di gestione della classe, pratiche di insegnamento alternative;*
- *sottolineare il ruolo essenziale dell'apprendimento attivo, incentrato sullo studente.*

OBIETTIVI FORMATIVI

Il modulo preparerà gli insegnanti a:

- *sviluppare le conoscenze e le competenze necessarie a diversificare le tecniche di insegnamento;*
- *essere flessibili e pronti ad alternare le strategie che meglio si adattano alla situazione;*
- *migliorare il pensiero critico degli studenti;*
- *organizzare lezioni in aula che sviluppino non solo la conoscenza, ma anche le abilità e soprattutto le competenze richieste nel mercato del lavoro del XXI secolo.*

ARGOMENTI DEL MODULO

1. La tecnologia trasforma la formazione

- 1.1. Introduzione
- 1.2. Accesso alle informazioni
- 1.3. I bisogni del mercato del lavoro
- 1.4. Attitudine all'apprendimento
- 1.5. Cambiare metodo d'insegnamento - L'apprendimento attivo
- 1.6. Cambiamento del ruolo degli insegnanti

2. Metodi di insegnamento del 21 ° secolo - apprendimento attivo

- 2.1. Il modello della flipped classroom
 - 2.1.1. Caratteristiche principali
 - 2.1.2. Benefici
 - 2.1.3. Sfide
 - 2.1.4. Il modello della flipped classroom nella pratica
 - 2.1.5. Considerazioni sulla pianificazione della lezione
 - 2.1.6. Il metodo della flipped classroom nel progetto Reacti-VET
- 2.2. Project-based learning (PBL)

CONOSCENZE, ABILITÀ E COMPETENZE

Quadro Europeo delle Qualifiche – Livello EQF 5			Competenze DigCompEdu
Conoscenze	Abilità	Competenze	Livelli: B2, C1, C2
<p>Conoscenza completa, specializzata, fattuale e teorica all'interno di un campo di lavoro o di studio e consapevolezza dei confini di tale conoscenza</p>	<p>Una gamma completa di abilità cognitive e pratiche necessarie per sviluppare soluzioni creative a problemi astratti.</p>	<p>Gestire / supervisionare situazioni di lavoro o studio ogni volta che si verificano cambiamenti imprevedibili. Rivedere e sviluppare le proprie prestazioni così come quelle degli altri.</p>	<p>Al termine del Modulo i partecipanti saranno in grado di applicare le competenze digitali nelle seguenti aree:</p> <p>Area 1 Impegno professionale 1.1 Comunicazione organizzativa 1.2 Collaborazione professionale 1.3 Pratica riflessiva 1.4 CPD digitale (Sviluppo Professionale Continuo - Continuing Professional Development, CPD)</p> <p>Area 2 Risorse digitali 2.1 Selezione 2.2 Creazione e modifica 2.3 Gestione, protezione e condivisione</p> <p>Area 3 Insegnamento e apprendimento 3.1 Insegnamento 3.2 Guida 3.3 Apprendimento collaborativo 3.4 Apprendimento autoregolato</p> <p>Area 4 Valutazione 4.1 Strategie di valutazione 4.3 Feedback e pianificazione</p> <p>Area 5 Responsabilizzare gli studenti 5.2 Differenziazione e personalizzazione 5.3 Studenti impegnati attivamente</p> <p>Area 6 Facilitare le competenze digitale degli studenti 6.2 Comunicazione 6.3 Creazione di contenuti 6.5 Risoluzione dei problemi</p>
<p>Al termine del Modulo I partecipanti sapranno:</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • riconoscere le sfide per gli insegnanti nel XXI secolo; • costruire una panoramica delle principali caratteristiche dei metodi di insegnamento innovativi; • riconoscere la differenza tra la gestione tradizionale della classe e quella incentrata sullo studente; • applicare nella pratica il modello della Flipped Classroom (classe capovolta). 	<ul style="list-style-type: none"> • scegliere i metodi più adatti per una determinata lezione, considerando l'argomento, la fascia d'età ed altri fattori; • creare opportunità di apprendimento attivo per gli studenti. 	<ul style="list-style-type: none"> • avviare una collaborazione con i colleghi • condividere il proprio materiale formativo digitale con altri insegnanti • passare dall'insegnamento frontale tradizionale a metodi di apprendimento / insegnamento attivi. 	

MODULO 3 - RISORSE DIDATTICHE APERTE

SCOPO

Scopo del modulo:

- motivare gli insegnanti ad utilizzare le risorse didattiche esistenti, a combinarle e a produrne e condividerne di nuove;
- fornire agli insegnanti le competenze necessarie per produrre, combinare e condividere risorse per l'apprendimento.

OBIETTIVI FORMATIVI

Il modulo mira a fornire agli insegnanti:

- conoscenza dei diversi tipi di risorse educative e comprensione di come la tecnologia digitale ne consenta il miglioramento e la modifica;
- conoscenza del significato di Open Educational Resource (OER);
- comprensione dell'importanza del riutilizzo delle risorse didattiche;
- conoscenza delle norme sul copyright, delle licenze Creative Commons e di altre licenze di utilizzo gratuito o parzialmente gratuito dei contenuti;
- conoscenza delle OER e dei principali repository di contenuti parzialmente gratuiti;
- abilità di cercare e valutare risorse riutilizzabili;
- abilità nel produrre, modificare e condividere documenti, presentazioni, immagini e video interattivi, test e quiz, sondaggi online, mappe mentali e geografiche, simulazioni, storytelling e giochi didattici.

ARGOMENTI DEL MODULO

1. Didattica attiva, aggiornamento continuo e sostenibilità

- 1.1. Didattica attiva, aggiornamento continuo e sostenibilità
- 1.2. Risorse didattiche aperte
- 1.3. Copyright e copyleft: le licenze aperte
- 1.4. OER, la chiave per l'innovazione nella formazione

2. Risorse didattiche

- 2.1. Risorse didattiche: una rappresentazione grafica
- 2.2. Il modello SAMR
- 2.3. Tipologie di risorse didattiche

3. Ricerca, valutazione e creazione di risorse didattiche digitali

- 3.1. Perché e cosa cercare, come valutare
- 3.2. Come e dove cercare
- 3.3. Strumenti per la produzione e la modifica delle risorse digitali

KNOWLEDGE, SKILLS AND COMPETENCES

Quadro Europeo delle Qualifiche – Livello EQF 5			Competenze DigCompEdu
Conoscenze	Abilità	Competenze	Livelli: B2, C1, C2
Conoscenza completa, specializzata, fattuale e teorica all'interno di un campo di lavoro o di studio e consapevolezza dei confini di tale conoscenza	Una gamma completa di abilità cognitive e pratiche necessarie per sviluppare soluzioni creative a problemi astratti.	Gestire / supervisionare situazioni di lavoro o studio ogni volta che si verificano cambiamenti imprevedibili. Rivedere e sviluppare le proprie prestazioni così come quelle degli altri.	Il modulo contribuisce allo sviluppo di una serie di competenze evidenziate in DigCompEdu - Area 2 – “Risorse digitali”: 2.1 Selezionare risorse digitali: Identificare, valutare e selezionare risorse digitali per l'insegnamento e l'apprendimento. Considerare l'obiettivo di apprendimento specifico, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo di studenti quando si selezionano le risorse digitali e si pianifica il loro utilizzo. 2.2 Creare e modificare risorse digitali: Modificare e sviluppare risorse esistenti con licenza aperta e altre risorse ove ciò sia consentito. Creare o co-creare nuove risorse educative digitali. Considerare l'obiettivo di apprendimento specifico, il contesto, l'approccio
Al termine del Modulo I partecipanti sapranno:			
<ul style="list-style-type: none"> • descrivere l'efficacia della condivisione e del riutilizzo di contenuti di apprendimento aperti; • descrivere il modello SAMR utile a creare e ricreare risorse; • descrivere diversi tipi di risorse educative; • descrivere le licenze CreativeCommons; • elencare le principali directory e repository di OER e di contenuti riutilizzabili; • elencare WebApp gratuite per la produzione, la modifica e la condivisione di risorse didattiche e learning object (unità di istruzione per l'e-learning). 	<ul style="list-style-type: none"> • descrivere l'efficacia della condivisione e del riutilizzo di contenuti di apprendimento aperti; • descrivere il modello SAMR utile a creare e ricreare risorse; • descrivere diversi tipi di risorse educative; • descrivere le licenze CreativeCommons; • elencare le principali directory e repository di OER e di contenuti riutilizzabili; • elencare WebApp gratuite per la produzione, la modifica e la condivisione di risorse didattiche e learning object (unità di istruzione per l'e-learning). 	<ul style="list-style-type: none"> • Selezionare risorse digitali • Condividere le proprie risorse digitali con altri insegnanti • Passare dall'insegnamento frontale tradizionale a metodi di apprendimento / insegnamento attivi. 	

Quadro Europeo delle Qualifiche – Livello EQF 5			Competenze DigCompEdu
Conoscenze	Abilità	Competenze	Livelli: B2, C1, C2
			<p>pedagogico e il gruppo di discenti quando si progettano risorse digitali e si pianifica il loro utilizzo.</p> <p>2.3 Gestire, proteggere e condividere risorse digitali: Organizzare contenuti digitali e renderli disponibili a studenti, genitori e ad altri educatori. Proteggere efficacemente i contenuti digitali sensibili. Rispettare e applicare correttamente le norme sulla privacy e sul copyright. Comprendere l'uso e la creazione di licenze aperte e risorse educative aperte, compresa la loro corretta attribuzione.</p>

MODULO 4 - GLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

SCOPO

I docenti spesso insegnano più di una materia e in più classi, quindi per loro è utilissimo, se non necessario, disporre di una piattaforma online in cui possano monitorare il processo di apprendimento degli studenti, gestire i contenuti di apprendimento digitale e tenere discussioni al di fuori delle mura dell'aula con gli studenti. Il Modulo 4 introduce sistemi e strumenti per lo sviluppo di ambienti di apprendimento online, ad es. Moodle, Google Classroom e OneNote.

Lo scopo del modulo è preparare gli insegnanti a progettare e offrire corsi online attraverso ambienti di apprendimento virtuali. L'obiettivo è renderli in grado di progettare e sviluppare corsi per supportare l'uso di obiettivi e risultati di apprendimento correlati alle competenze di DigCompEdu.

OBIETTIVI FORMATIVI

Il modulo ha lo scopo di portare gli insegnanti a:

- *comprendere come progettare e sviluppare una pedagogia online in linea con gli obiettivi del Quadro Europeo delle Competenze Digitali (DigComp) e la sua applicazione al settore dell'educazione (DigCompEdu);*
- *adottare un approccio che consentirà di fare un uso efficace dei quadri delle competenze per la competenza digitale;*
- *comprendere e apprezzare il ruolo dei risultati dell'apprendimento in relazione a competenze, abilità e conoscenze;*
- *conoscere una metodologia e un kit di strumenti per strutturare programmi di studio e valutazioni online ed abbinarli ai quadri delle competenze;*
- *apprezzare e approfondire le caratteristiche e le funzioni e del supporto pedagogico fornito da un ambiente di apprendimento flessibile quale quello in rete.*

ARGOMENTI DEL MODULO

1. Concetti base sugli ambienti di apprendimento virtuali (VLE)

- 1.1. Introduzione
- 1.2. Principali servizi di VLE
- 1.3. Come scegliere un VLE?
 - 1.3.1. I sistemi di gestione dell'apprendimento
 - 1.3.2. VLE misti basati sul cloud
 - 1.3.3. Il ruolo della pedagogia
 - 1.3.4. Scegliere il giusto ambiente di apprendimento
- 1.4. Conclusioni

2. Progettazione di un corso

- 2.1. Introduzione
- 2.2. Da dove iniziare?
- 2.3. La scelta giusta
- 2.4. Obiettivi dell'apprendimento vs risultati dell'apprendimento
- 2.5. Progettazione del corso basata sulle competenze
- 2.6. Quadri di riferimento (framework) basati sulle competenze

3. Insegnare ed apprendere su Moodle

- 3.1. Moodle come ambiente virtuale di apprendimento

3.2. La piattaforma di e-learning Moodle

3.3. Accedere a Moodle col ruolo di insegnante

3.4. Gestione degli utenti

3.5. Forum

3.6. Libri

3.7. L'editor di testo

3.8. Le consegne: compiti ed esercizi

3.9. Quiz

KNOWLEDGE, SKILLS AND COMPETENCES

Quadro Europeo delle Qualifiche – Livello EQF 5			Competenze DigCompEdu
Conoscenze	Abilità	Competenze	Livelli: B2, C1, C2
Conoscenza completa, specializzata, fattuale e teorica all'interno di un campo di lavoro o di studio e consapevolezza dei confini di tale conoscenza	Una gamma completa di abilità cognitive e pratiche necessarie per sviluppare soluzioni creative a problemi astratti.	Gestire / supervisionare situazioni di lavoro o studio ogni volta che si verificano cambiamenti imprevedibili. Rivedere e sviluppare le proprie prestazioni così come quelle degli altri.	<p>Al termine del Modulo i partecipanti saranno in grado di applicare le competenze digitali nelle seguenti aree:</p> <p>Area 1 Impegno professionale 1.1 Comunicazione organizzativa 1.2 Collaborazione professionale 1.3 Pratica riflessiva 1.4 CPD digitale (Sviluppo Professionale Continuo - Continuing Professional Development, CPD)</p> <p>Area 5 Potenziamento dell'autoefficacia 5.1 Accessibilità e inclusione 5.2 Differenziazione e personalizzazione 5.3 Coinvolgere attivamente gli studenti</p> <p>Area 6 Facilitare lo sviluppo di competenze digitali negli studenti 6.1 Information & Media Literacy 6.2 Comunicazione 6.3 Creazione di contenuti 6.4 Uso responsabile 6.5 Problem Solving</p>
Al termine del Modulo I partecipanti sapranno:			
<ul style="list-style-type: none"> Spiegare quali sono le principali iniziative europee per migliorare abilità e competenze; Esporre nel dettaglio come le tecnologie digitali possano essere utilizzate per migliorare e innovare la formazione e l'istruzione; Descrivere il Quadro delle competenze di DigCompEdu e i suoi obiettivi; Capire come sviluppare un corso ed impostarne la valutazione per rispondere ai bisogni del quadro delle competenze; descrivere le principali questioni pedagogiche che 	<ul style="list-style-type: none"> Spiegare quali sono le principali iniziative europee per migliorare abilità e competenze; Esporre nel dettaglio come le tecnologie digitali possano essere utilizzate per migliorare e innovare la formazione e l'istruzione; Descrivere il Quadro delle competenze di DigCompEdu e i suoi obiettivi; Capire come sviluppare un corso ed impostarne la valutazione per rispondere ai bisogni del quadro delle competenze; descrivere le principali questioni pedagogiche che attualmente incidono sull'educazione digitale; dimostrare conoscenze avanzate su una varia gamma di ambienti digitali per l'apprendimento; 	<ul style="list-style-type: none"> Combinare attività di gruppo e attività riflessive per facilitare l'apprendimento collaborativo; 	

Quadro Europeo delle Qualifiche – Livello EQF 5			Competenze DigCompEdu
Conoscenze	Abilità	Competenze	Livelli: B2, C1, C2
<p>attualmente incidono sull'educazione digitale;</p> <ul style="list-style-type: none"> • dimostrare conoscenze avanzate su una varia gamma di ambienti digitali per l'apprendimento; • contestualizzare la propria pratica di insegnamento in termini di questioni chiave emergenti nell'educazione digitale. 	<ul style="list-style-type: none"> • contestualizzare la propria pratica di insegnamento in termini di questioni chiave emergenti nell'educazione digitale. 		

MODULO 5 - PROGETTI EDUCATIVI

SCOPO

Offrire un corso di perfezionamento al di fuori della struttura curriculare predefinita e delle lezioni tradizionali richiede certamente un'attenta pianificazione. In primis sarà necessario comunicare regolarmente e intensamente anche con attori esterni alla tua scuola o istituto. Avrai un obiettivo da raggiungere, una scadenza da rispettare e dei contenuti di apprendimento da mettere insieme con in squadra con colleghi, datori di lavoro e studenti. Dovrai guidare i tuoi studenti attraverso il processo di apprendimento, motivandoli quando necessario. Nel frattempo, potresti dover affrontare alcuni rischi e devi essere pronto a cambiare il tuo piano iniziale... All'inizio la creazione di un corso di perfezionamento per i tuoi studenti ti potrà sembrare difficile, ma con una pianificazione attenta e dettagliata, il supporto di una squadra consolidata, una comunicazione regolare e un buon monitoraggio, il tuo progetto avrà sicuramente successo e gli studenti svilupperanno nuove competenze essenziali nel mercato del lavoro.

Per aiutarvi a pianificare la progettazione e la realizzazione di un corso di perfezionamento con il coinvolgimento di vari stakeholder, in questo modulo vi presenteremo le basi pratiche per la gestione online di un progetto formativo. Tratteremo anche le funzionalità e i vantaggi degli strumenti online gratuiti per la gestione dei progetti, presentandone uno nel dettaglio.

Lo scopo del modulo è fornire agli insegnanti:

- Le basi del project management applicabili al contesto della formazione professionale (VET),
- Una semplice guida per l'utilizzo di strumenti online gratuiti per il project management.

OBIETTIVI FORMATIVI

Alla fine del modulo i partecipanti avranno raggiunto:

- Una maggiore comprensione sulla necessità e l'importanza di una comunicazione significativa e regolare con tutti gli stakeholder (studenti, insegnanti, aziende, genitori),
- Consapevolezza sull'importanza dello scambio e della condivisione di conoscenze, esperienze e buone pratiche,
- Conoscenza dei principali e più attuali strumenti di project management digitali e sulle più semplici metodologie di project management,
- Conoscenza su come pianificare e gestire un progetto formativo,
- Informazioni sugli strumenti e le piattaforme gratuite per il project management (gestione di progetti)
- Capacità di utilizzare tutto il potenziale delle tecnologie del XXI secolo per migliorare le proprie pratiche didattiche digitali.

ARGOMENTI DEL MODULO

1. Le basi della gestione di un progetto

1.1. Avvio del progetto

1.2. Pianificazione del progetto

1.2.1. Ruoli e responsabilità del progetto

1.2.2. Milestone e assegnazione delle attività

1.2.3. Risk management

1.2.4. Comunicazione e reporting

1.3. Implementazione

1.4. Chiusura del progetto

2. Strumenti online per la gestione di progetti formativi

- 2.1. Gli strumenti di gestione online
- 2.2. Le basi per utilizzare meistertask
- 2.3. Crea il tuo primo progetto in meistertask



KNOWLEDGE, SKILLS AND COMPETENCES

Quadro Europeo delle Qualifiche – Livello EQF 5			Competenze DigCompEdu
Conoscenze	Abilità	Competenze	Livelli: B2, C1, C2
Conoscenza completa, specializzata, fattuale e teorica all'interno di un campo di lavoro o di studio e consapevolezza dei confini di tale conoscenza	Una gamma completa di abilità cognitive e pratiche necessarie per sviluppare soluzioni creative a problemi astratti.	Gestire / supervisionare situazioni di lavoro o studio ogni volta che si verificano cambiamenti imprevedibili. Rivedere e sviluppare le proprie prestazioni così come quelle degli altri.	<p>Al termine del Modulo i partecipanti saranno in grado di applicare le competenze digitali nelle seguenti aree:</p> <p>Area 1 Impegno professionale</p> <p>1.1 Comunicazione organizzativa Utilizzare le tecnologie digitali per migliorare la comunicazione organizzativa con studenti, genitori e terze parti. Contribuire allo sviluppo e al miglioramento collaborativo delle strategie di comunicazione organizzativa.</p> <p>1.2 Collaborazione professionale Utilizzare le tecnologie digitali per collaborare con altri educatori, condividere e scambiare conoscenze ed esperienze e innovare le pratiche pedagogiche.</p> <p>1.3 Pratiche di riflessione Riflettere individualmente e collettivamente, valutare criticamente e sviluppare attivamente una propria pratica pedagogica digitale e quella della propria comunità educativa.</p> <p>1.4 Digital CPD (Digital Continuous Professional Development) Utilizzare le risorse digitali e le risorse per lo sviluppo professionale.</p> <p>Area 2 Risorse digitali</p>
Al termine del Modulo i partecipanti sapranno:			
<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere l'importanza della comunicazione e i mezzi da utilizzare per lo scambio di dati e informazioni, • Creare spazi virtuali per la comunicazione con l'aiuto di strumenti online e utilizzare tali spazi per l'organizzazione, la gestione, la collaborazione e la comunicazione con una comunità online, • Descrivere i principali elementi di project management, • Capire le funzioni e i benefici degli strumenti online di project management. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pianificare e gestire un progetto formativo di piccola scala, • Utilizzare uno strumento online di project management a scelta (es. MeisterTask o Trello). 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborare un piano di progetto per la pianificazione e l'erogazione di un corso di aggiornamento delle competenze per gli studenti in collaborazione con gli stakeholder più rilevanti (insegnanti, studenti, aziende) per coprire gli skill gap degli studenti in uscita. 	

Quadro Europeo delle Qualifiche – Livello EQF 5			Competenze DigCompEdu
Conoscenze	Abilità	Competenze	Livelli: B2, C1, C2
			2.2 Creazione e modifica 2.3 Gestione, protezione e condivisione Area 3 Insegnamento e apprendimento 3.1 Insegnamento 3.2 Guida 3.3 Apprendimento collaborativo Area 4 Valutazione 4.1 Strategie di valutazione 4.2 Analisi dei dati 4.3 Feedback e pianificazione Area 5 Responsabilizzare gli studenti 5.3 Studenti impegnati attivamente Area 6 Facilitare le competenze digitale degli studenti 6.2 Comunicazione 6.3 Creazione di contenuti

IL CONTESTO DEL PROGETTO

Gli istituti di formazione devono soddisfare contemporaneamente due requisiti tra loro contrapposti: da un lato rimanere fedeli alla tradizione, fornire conoscenze testate ed approvate da stakeholder rilevanti all'interno della società e nel sistema economico; dall'altro dotare gli studenti di una serie di abilità e competenze pertinenti con le nuove esigenze emergenti nel mercato del lavoro e in continua evoluzione. Nonostante gli sforzi profusi dai responsabili politici nazionali ed europei per indirizzare gli istituti di formazione verso un "ripensamento" dei programmi e dei metodi di insegnamento, i cambiamenti sono stati lenti e mai realmente al passo con le esigenze del mercato del lavoro. Nella maggior parte dei paesi europei, le qualifiche professionali si basano su curricula standard in cui è definito nel dettaglio tutto ciò che deve essere insegnato, lasciando così poca libertà agli insegnanti e ai formatori di aggiornarsi per rispondere prontamente ai cambiamenti continui nel mercato del lavoro. La maggior parte dei paesi ha procedure di accreditamento lunghe e complesse, quindi l'approvazione di un nuovo curriculum - o anche solo la modifica di uno esistente - può richiedere molto tempo.

SCOPO & OBIETTIVI

Il progetto mira a fornire una formazione efficace e il supporto necessario agli insegnanti della formazione professionale, per consentire loro di identificare e rispondere al divario di competenze nel mercato del lavoro grazie al coinvolgimento di attori chiave: studenti, genitori, personale docente e, in particolare, i datori di lavoro che incontrano difficoltà nel trovare lavoratori qualificati da assumere. Il consorzio svilupperà, testerà e realizzerà degli strumenti che conterranno un insieme di metodologie di insegnamento, collaborazione e comunicazione. Ciò includerà una metodologia per il rapido sviluppo di curricula formativi rivolta agli insegnanti della formazione professionale, da utilizzare in collaborazione con aziende e datori di lavoro per identificare i divari di competenze e progettare, sviluppare ed erogare corsi di miglioramento delle competenze per gli studenti. Il kit di strumenti sarà testato nell'ambito del settore IT, ma una sua versione standardizzata sarà trasferibile anche ad altri settori.

TARGET GROUP

Destinatari del progetto: Insegnanti di formazione professionale
Beneficiari finali: studenti, datori di lavoro, imprese del territorio

INFO SUL PROGETTO

Titolo: Teachers for Reactive and Responsive Vocational Education
Acronimo: Reacti-VET
ID Progetto: 2018-1-HU01-KA202-047816
Programma: Erasmus+ KA2
Tipologia: Strategic Partnership
Paesi partner: Ungheria, Italia, Regno Unito, Estonia
Inizio progetto: 1 settembre 2018
Fine progetto: 28 febbraio 2021
Sito web: <http://reactivet.itstudy.hu/>

Coordinatore del progetto: iTStudy Hungary
Project manager: Mária Hartyányi
maria.hartyanyi@itstudy.hu
Estonia: BCS Koolitus AS, Triin Kagur:
Triin.Kangur@bcs.ee
Italia:
AICA: progettieuropesi@aicanet.it
JAC: international@fondazionejobsacademy.org
Regno Unito: CAPDM Ltd: kwc@capdm

PARTNER

iTStudy Hungary Ltd. (Ungheria) – coordinatore

AICA - Associazione Italiana Informatica e Calcolo Automatico (Italia)

Fondazione ITS per le nuove tecnologie del Made in Italy – JobsAcademy (Italia)

BCS Koolitus AS (Estonia)

SZÁMALK-Szalézi Szakgimnázium (Ungheria)

Veszprémi Szakképzési Centrum Öveges József Szakgimnáziuma, Szakközépiskolája és Kollégiuma (Ungheria)

CAPDM (Regno Unito)