

Valencia

**ERASMUS+ AZIONE KAA121
PROGETTI DI MOBILITA'
ENTI ACCREDITATI SETTORE SCUOLA
2024-1-IT02-KA121-SCH-000225588
MOBILITÀ INDIVIDUALE ERASMUS
CORSO STRUTTURATO**

CORSISTA: MARIA CRISTINA MANCA

REFERENTE TUTOR IIS MEUCCI MATTEI: GIOVANNA UDA

TUTOR EUROPASS VALENCIA: PAULA GARCIA

18 - 23 Agosto 2025

Obiettivo del corso strutturato

Page 2

**Tecnologie dell'Informazione
e della Comunicazione in
classe**

**Strumenti innovativi per
facilitare gli studenti.**

**Apprendimento,
collaborazione e creatività**



Descrizione dell'esperienza



Studio della classe laboratoriale del futuro

Clima di lavoro

Attività svolte

Materiali utilizzati e presentati

Your name will not be shared | 0 votes

CLIMA DI LAVORO

COLLABORATIVO

- I corsisti hanno mostrato grande disponibilità a lavorare in gruppo e a sostenersi reciprocamente
-

STIMOLANTE

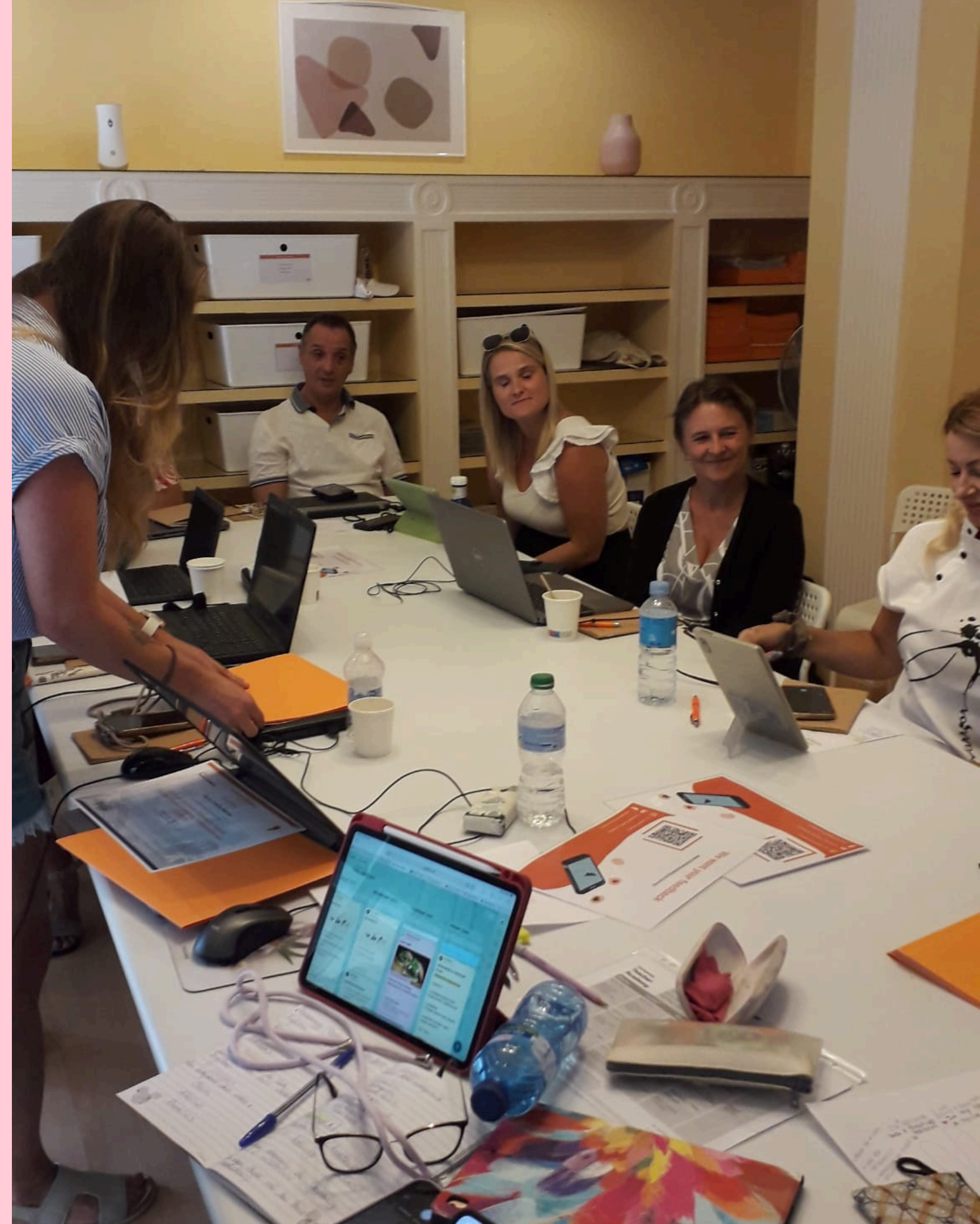
- Il confronto con contesti ed identità diverse facilita il sorgere di nuove riflessioni
-

ARMONICO

- Ognuno ha mostrato spirito di gruppo ed interesse ad apprendere dall'esperienza
-

DIVERTENTE

- L'impegno è stato vissuto con allegria e momenti di ironia



SVILUPPO TIC

APPLICAZIONE DI
MODELLI CHE
SUPPORTANO
L'EFFICACE
UTILIZZO DELLE TIC
IN CLASSE

TECNOLOGIA

INTEGRAZIONE
DELLA TECNOLOGIA
MIRATO AD UN
INSEGNAMENTO
EFFICIENTE ED
EFFICACE

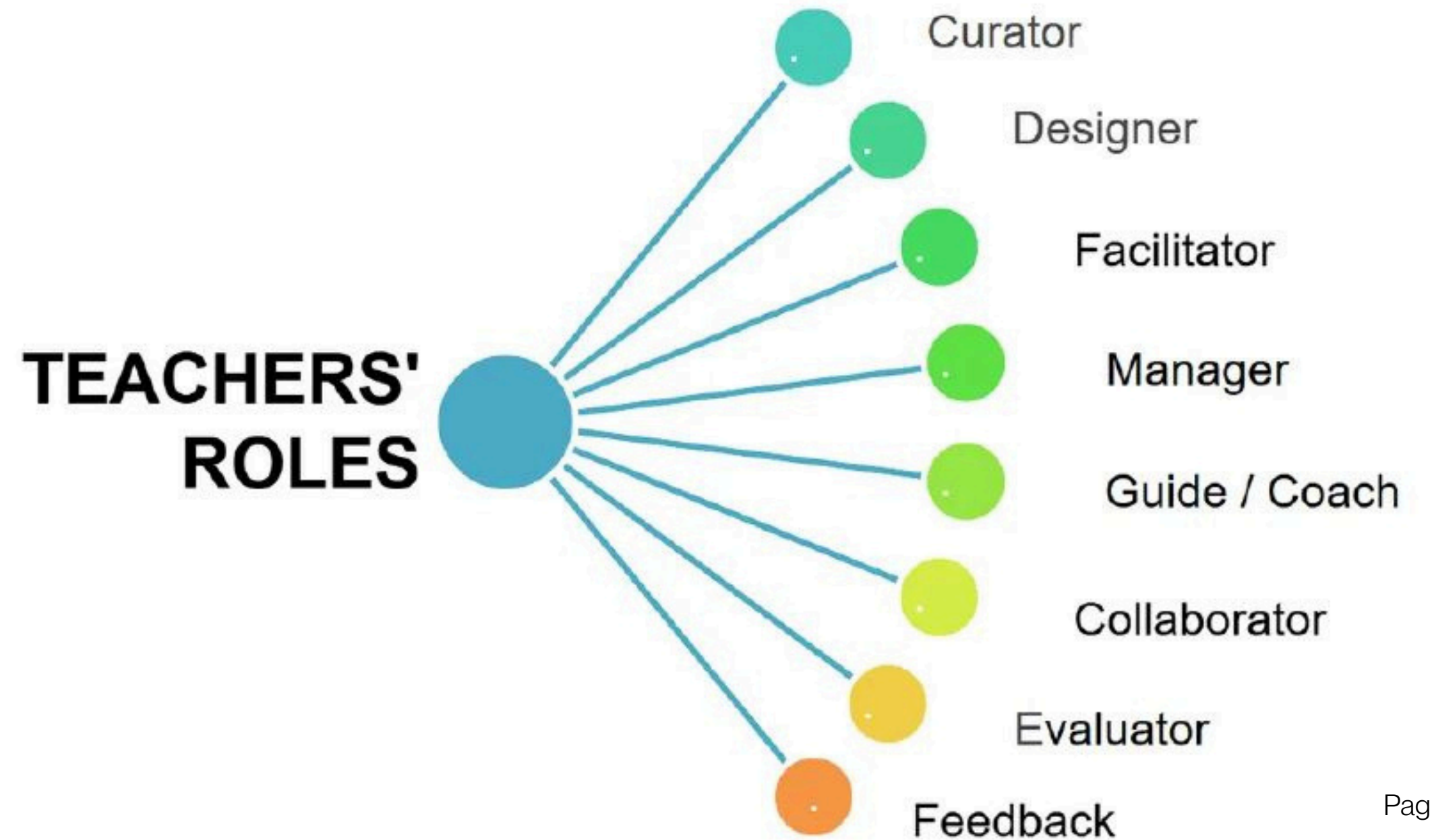
DIDATTICA

CREAZIONE E
GESTIONE DI
CONTENUTI
DIDATTICI
ATTRAVERSO NUOVI
STRUMENTI, SITI
WEB

STRUMENTI DI I. A.

INTEGRAZIONE DI
STRUMENTI DI
INTELLIGENZA ARTIFICIALE
NELLA DIDATTICA
QUOTIDIANA PER FAVORIRE
CREATIVITA' E MOTIVAZIONE
NEGLI STUDENTI

ATTIVITA' SVOLTE



VALENCIA

SITI WEB ED
ESCURSIONE
PROGRAMMATA IN
CITTA' PER
CONOSCERE LA
CULTURA E , LA
STORIA

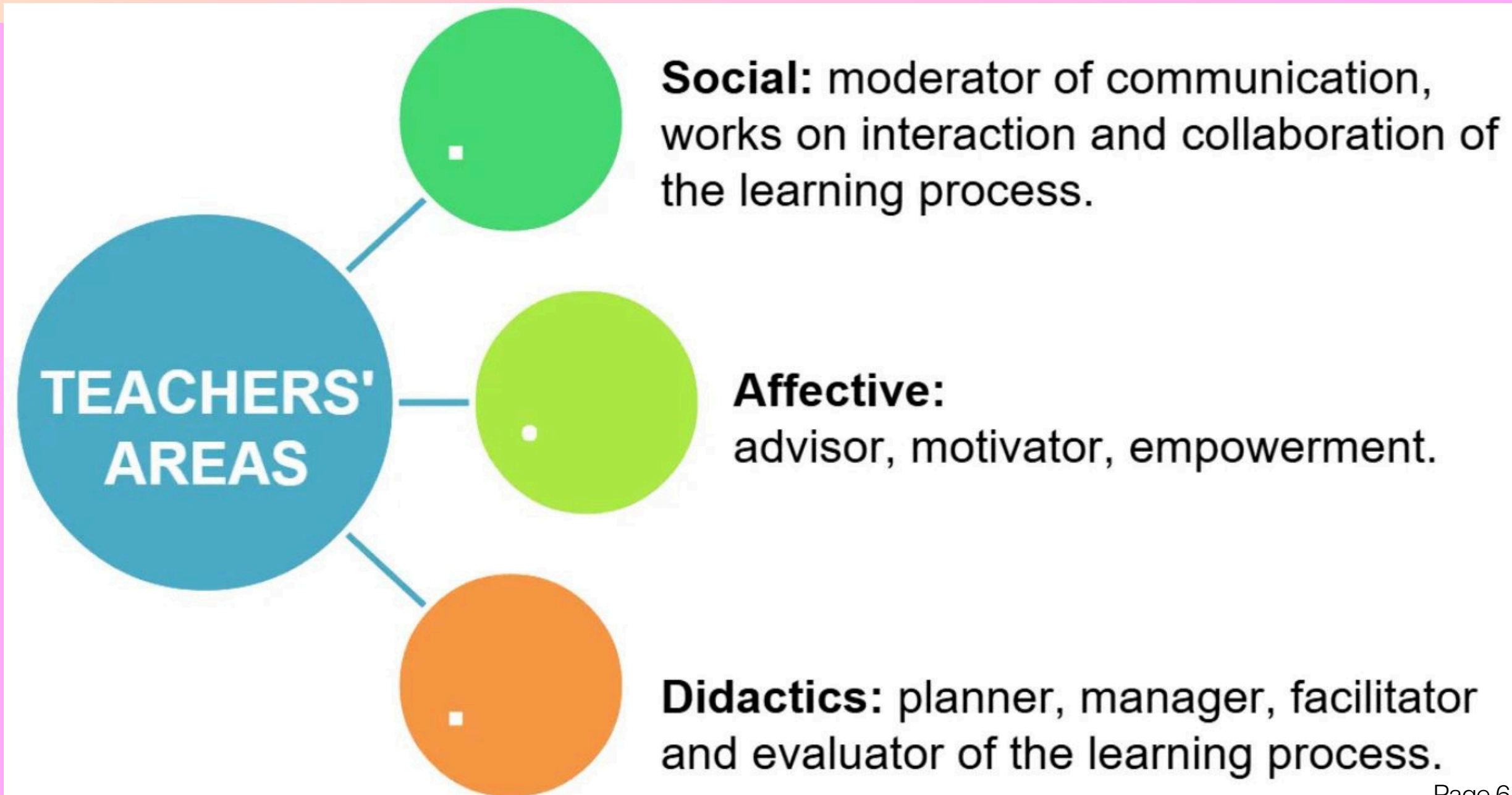
SVILUPPO SOSTENIBILE

OBIETTIVI DI SVILUPPO
SOSTENIBILE, GIOCO DA TAVOLO,
AZIONE PER IL CAMBIAMENTO
CLIMATICO

CLASSI VIRTUALI

CREAZIONE DI CLASSI VIRTUALI
GRAZIE ALL'USO DI PIATTAFORME
QUALI: BITMOJI, GOOGLE
PRESENTAZIONI, SUNO,
QUESTION WELL, BLOOKET,
TEDEd, PLICKERS

MATERIALI UTILIZZATI E PRESENTATI



APPROFONDIMENTI POSTUMI

FUTURE CLASSROOM LAB

<https://fcl.eun.org>



TED ED

UTILIZZARE LE LEZIONI PREESISTENTI

- ESPORARE LA LIBRERIA DI TED-ED, ORGANIZZATA PER MATERIA E PER PERCORSI TEMATICI.
- ESAMINARE I MATERIALI: PER OGNI VIDEO, PUOI TROVARE UN SET DI DOMANDE (APERTE O A SCELTA MULTIPLA), AREE PER DISCUSSIONI GUIDATE E LINK A RISORSE DI APPROFONDIMENTO.
- ADATTA I CONTENUTI: PUOI UTILIZZARE I VIDEO COSÌ COME SONO O PERSONALIZZARLI. AD ESEMPIO, PUOI USARE SOLO LA PARTE VIDEO PER AVVIARE UNA DISCUSSIONE LIBERA IN CLASSE.

CREARE LE TUE LEZIONI INTERATTIVE

- CREARE UNA NUOVA LEZIONE SCEGLIENDO UN VIDEO DA YOUTUBE O CERCANDO DIRETTAMENTE NELLA LIBRERIA DI TED-ED.
- STRUTTURARE LA LEZIONE AGGIUNGENDO UN TITOLO, UNA DESCRIZIONE PER POI INTEGRARE DELLE DOMANDE (A SCELTA MULTIPLA O APERTE) PER VERIFICARE LA COMPrensIONE DEI CONTENUTI.
- ARRICCHIRE CON RISORSE: INSERIRE ULTERIORI LINK, IMMAGINI, RIFLESSIONI E CREARE SEZIONI DI DISCUSSIONE GUIDATA.
- ASSEGNARE COMPITI: INVIARE AGLI STUDENTI UN COMPITO FINALE, COME LA REALIZZAZIONE DI UN PRODOTTO O DI UNA PRESENTAZIONE IN STILE TED-TALK.

SVILUPPARE COMPETENZE TRASVERSALI

- PUBLIC SPEAKING: UTILIZZARE TED-ED CLUB, UN PROGRAMMA GRATUITO PER LE SCUOLE, PER GUIDARE GLI STUDENTI NELLO SVILUPPO DI CAPACITÀ ARGOMENTATIVE E DI PUBLIC SPEAKING.
- COMPETENZE LINGUISTICHE: SFRUTTARE I VIDEO, MOLTI DEI QUALI SONO DISPONIBILI ANCHE IN INGLESE CON SOTTOTITOLI IN ITALIANO, PER ALLENARE LA COMPrensIONE ORALE E LA FLUIDITÀ IN UNA LINGUA STRANIERA.
- PENSIERO CRITICO: I VIDEO TED-ED POSSONO FUNGERE DA CATALIZZATORI PER DISCUSSIONI, INCORAGGIANDO GLI STUDENTI A ESPRIMERE OPINIONI PERSONALI E A SVILUPPARE IL PENSIERO CRITICO.

INTEGRARE NELLA DIDATTICA QUOTIDIANA

- IN CLASSE: USARE I VIDEO COME SPUNTO DI PARTENZA PER DISCUSSIONI IN CLASSE, ANCHE ATTRAVERSO LA CONDIVISIONE DELLO SCHERMO.
- A DISTANZA: SFRUTTARE LA PIATTAFORMA PER CREARE LEZIONI INTERATTIVE DA ASSEGNARE AGLI STUDENTI TRAMITE LE FUNZIONI DI CONDIVISIONE SCHERMO DELLE PIATTAFORME DI VIDEOCHIAMATA O MEDIANTE IL LINK GENERATO.
- MONITORARE I PROGRESSI: SE GLI STUDENTI SI REGISTRANO ALLA PIATTAFORMA, È POSSIBILE MONITORARE LE LORO RISPOSTE E I LORO PROGRESSI. GLI INTERVENTI POSSONO ESSERE REGISTRATI CON UN SEMPLICE SMARTPHONE.

PAN QUIZ

CARATTERISTICHE PRINCIPALI

- **CREAZIONE DI CONTENUTI:** CONSENTE DI CREARE DIVERSE TIPOLOGIE DI DOMANDE (SCELTA MULTIPLA, VERO/FALSO, TESTO LIBERO, ECC.) E DI ARRICCHIRLE CON IMMAGINI, VIDEO, FORMULE MATEMATICHE E CHIMICHE.
- **MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:** I QUIZ POSSONO ESSERE SVOLTI IN PRESENZA (COME "LIVE QUIZ" COMPETITIVI) O A DISTANZA, SIA ONLINE CHE STAMPATI SU CARTA.
- **INTELLIGENZA ARTIFICIALE (AI):** INTEGRA FUNZIONALITÀ DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE PER AIUTARE I DOCENTI A GENERARE AUTOMATICAMENTE DOMANDE A PARTIRE DA TESTI, DOCUMENTI O IMMAGINI CARICATE, RISPARMIANDO TEMPO NELLA CREAZIONE DEI MATERIALI.
- **VERIFICHE ANTI-PLAGIO:** OFFRE LA POSSIBILITÀ DI ASSEGNARE DOMANDE RANDOMIZZATE AI DIVERSI STUDENTI, CREANDO DI FATTO VERIFICHE UNICHE PER CIASCUNO E MINIMIZZANDO IL RISCHIO DI COPIATURA.
- **GAMIFICATION:** INTRODUCE ELEMENTI DI GIOCO E COMPETIZIONE (CLASSIFICHE, PUNTEGGI) PER COINVOLGERE E MOTIVARE GLI STUDENTI DURANTE L'APPRENDIMENTO.
- **ACCESSIBILITÀ E FLESSIBILITÀ:** È ACCESSIBILE VIA WEB E TRAMITE APP, E OFFRE OPZIONI DI ACCESSIBILITÀ COME LA LETTURA AD ALTA VOCE E CARATTERI AD ALTA LEGGIBILITÀ.

UTILITÀ DI UTILIZZO DELLA PIATTAFORMA PANQUIZ IN AFFIANCAMENTO ALLE TRADIZIONALI ATTIVITÀ EDUCATIVE DI INSEGNAMENTO E VALUTAZIONE?



1. Coinvolgimento degli studenti

PanQuiz offre un'esperienza interattiva che coinvolge gli studenti attraverso domande, risposte e competizioni. Questo aiuta a mantenere la loro attenzione e li fa partecipare attivamente all'apprendimento.



2. Apprendimento ludico

La natura ludica di PanQuiz rende l'apprendimento più divertente ed emozionante per gli studenti. I giochi a quiz possono trasformare anche argomenti complessi in sfide entusiasmanti.



3. Valutazione formativa

Utilizzando PanQuiz, puoi valutare rapidamente la comprensione degli studenti durante e dopo le lezioni. Questo ti consente di adattare l'insegnamento in base alle esigenze individuali e collettive.



4. Feedback immediato

Gli studenti ricevono feedback immediato sulle loro risposte. Questo li aiuta a comprendere meglio i concetti e a correggere eventuali errori concettuali.



5. Favorisce la competizione sana

Le modalità di gioco competitive di PanQuiz incoraggiano una competizione sana tra gli studenti. Questo può aumentare la motivazione a partecipare attivamente e a migliorare le proprie conoscenze.

UTILITÀ DI UTILIZZO DELLA PIATTAFORMA PANQUIZ IN AFFIANCAMENTO ALLE TRADIZIONALI ATTIVITÀ EDUCATIVE DI INSEGNAMENTO E VALUTAZIONE?



6. Sviluppo delle abilità critiche

Le domande a scelta multipla di PanQuiz richiedono agli studenti di analizzare le opzioni e prendere decisioni rapide. Questo favorisce lo sviluppo delle abilità di pensiero critico.



7. Inclusione e diversificazione

PanQuiz consente di creare domande che includono diversi livelli di difficoltà, adattandosi alle diverse abilità degli studenti. Questo promuove l'inclusione e offre a ciascun ragazzo la possibilità di partecipare attivamente.



8. Promozione della partecipazione

PanQuiz può aiutare a coinvolgere anche gli studenti più timidi o riservati, poiché partecipano tramite i propri dispositivi, evitando l'ansia di parlare in pubblico.



9. Ripasso e consolidamento

Utilizzando PanQuiz per ripassare e consolidare i concetti chiave, puoi aiutare gli studenti a ricordare meglio le informazioni a lungo termine.



10. Variazione nell'insegnamento

L'utilizzo frequente di PanQuiz può introdurre varietà nell'insegnamento, mantenendo gli studenti interessati e motivati grazie ad un'esperienza di apprendimento dinamica.

VALUTAZIONE COMPLESSIVA DELL'ESPERIENZA

- LA CONDIZIONE CHE SI PRESENTA IN UN CORSO STRUTTURATO E' LA MIGLIORE POSSIBILE PER APPRENDERE. IL TEMPO E' DEDICATO INTERAMENTE A FARE ESPERIENZA DELLE NUOVE STRATEGIE DI INSEGNAMENTO, IN UN AMBIENTE APPASSIONANTE E CREATIVO
- E' STATO POSSIBILE APPROFONDIRE LE CONOSCENZE E SVILUPPARE COMPETENZE NELL'USO DEGLI STRUMENTI DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE IN CLASSE. IL LAVORO SVOLTO E' STATO FONTE DI ISPIRAZIONE NELL'IDEA DI PROMUOVERE LA CREATIVITÀ E LA MOTIVAZIONE DEGLI STUDENTI, CON CONSEGUENTE MAGGIORE COINVOLGIMENTO NEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO
- LA VALUTAZIONE COMPLESSIVA E' PIU' CHE SODDISFACENTE. IL CORSO STRUTTURATO E' STATO ESAUSTIVO E BEN GESTITO. L'ESPERIENZA CONCLUSA SUGGERISCE L'IMPORTANZA DI IMPARARE ALTRI SISTEMI PER TRASMETTERE LA CONOSCENZA ALLA NUOVA GENERAZIONE, CON MODALITA' CHE FAVORISCONO ANCHE L'AUTOAPPRENDIMENTO.
- GLI STRUMENTI ATTUALI POSSONO ESSERE PIU' STIMOLANTI E SNELLI, NON TRADISCONO L'APPROFONDIMENTO MA LO RENDONO PIÙ FRUIBILE.

**La creatività è
l'intelligenza che
si diverte**

Albert Einstein



GRAZIE