

## CASE STUDIES - BEST PRACTICES CIPRO

### Progetto Erasmus+ KA2: “REACT - Creation of a Collaborative Environment in e-classrooms”

#### Intellectual Output 2: "Attività innovative, strumenti e metodi educativi collaborativi nelle aule digitali"

Erasmus+ Project  
KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices  
Project Number: 2020-1-DE02-KA226-VET-007926



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Legal description – Creative Commons licensing: The materials published on the “reactclasslearning” project website are classified as Open Educational Resources’ (OER) and can be freely (without permission of their creators): downloaded, used, reused, copied, adapted, and shared by users, with information about the source of their origin.

## "DIGCIT - Partenariato strategico per lo sviluppo di risorse educative open per l'insegnamento della cittadinanza digitale" Case Study N.1

### INTRODUZIONE

Le competenze di cittadinanza digitale sono essenziali per lo sviluppo dei giovani nell'era moderna. Queste competenze sono essenziali per interpretare le informazioni, esprimersi attraverso i media digitali, comunicare nel mondo virtuale e prendere decisioni consapevoli. Tuttavia, le organizzazioni giovanili non sono ancora del tutto preparate a sostenere i loro gruppi target, soprattutto quelli con minori opportunità, nell'acquisizione di tali competenze.

### CONTESTO

Il progetto DIGCIT mira a promuovere la cittadinanza digitale attraverso il lavoro con i giovani, sviluppando pedagogie e metodi innovativi per l'insegnamento, l'apprendimento e la valutazione che supportino formatori e studenti nell'uso delle tecnologie digitali in modi creativi, collaborativi ed efficienti.

Insegnare la cittadinanza digitale è una sfida. Il manuale sviluppato rappresenta il punto di partenza per lo sviluppo di dieci corsi online per migliorare le competenze di cittadinanza digitale dei giovani: Accesso e inclusione; Apprendimento e creatività; Alfabetizzazione ai media e all'informazione; Etica ed empatia; Salute e benessere; Presenza e comunicazione elettronica; Diritti e responsabilità della partecipazione attiva; Privacy e sicurezza; Consapevolezza dei consumatori. Dieci MOOC Canva sono stati sviluppati per introdurre i fruitori nell'ambiente dei corsi online, offrendo una panoramica dei corsi di cittadinanza digitale.

La creazione di una classe sincrona digitale efficiente ed efficace richiede che gli insegnanti online sviluppino eccezionali capacità di comunicazione. Gli insegnanti del XXI secolo hanno bisogno di tutte le competenze necessarie per sviluppare piani di lezione per l'insegnamento tradizionale in classe, e devono essere in grado di applicarle agli ambienti di insegnamento digitali.

Il progetto è un programma di ERASMUS + ed è stato sostenuto da SEAL CYPRUS dal 02-2020 al 02-2022. Collaboratori responsabili: Ourania XYLOURI, Anna DALOSI.

### APPROCCIO

Le competenze di cittadinanza digitale sono indubbiamente le più preziose per una società consapevole, tuttavia l'insegnamento di corsi online per lo sviluppo di tali competenze costituisce una sfida. In relazione a questi 10 argomenti sono stati sviluppati 10 MOOC Canvas,

che sono stati messi a disposizione di insegnanti e operatori giovanili con metodologie innovative per sfruttare il potenziale che la digitalizzazione rappresenta per la cittadinanza attiva dei loro gruppi target.

Il MOOC Canvas è un quadro concettuale per supportare gli educatori nella descrizione e nella progettazione dei MOOC. Si ispira al Business Model Canvas ed è un buon punto di partenza per valutare le risorse necessarie prima di iniziare lo sviluppo di un corso online. Il MOOC Canvas definisce undici questioni interrelate che vengono affrontate attraverso una serie di domande, offrendo una guida visiva e comprensibile per gli educatori durante il processo di progettazione dei MOOC (Alario-Hoyos, 2014).

MOOC Canvas	Designed by:	Data: Versione:
<b>1. Risorse Umane</b>	<b>2. Risorse Intellettuali</b>	<b>3. Attrezzature</b>
<b>4. Piattaforma</b>	<b>5. Descrizione Generale</b>	
	<b>6. Destinatari</b>	
	<b>7. Approcci Pedagogici</b>	<b>8. Obiettivi e Competenze</b>
	<b>9. Contenuti Didattici</b>	<b>10. Attività di Valutazione</b>
	<b>11. Tecnologie Complementari</b>	
Risorse Disponibili	Decisioni di progettazione	

Le prime sezioni (in grigio) si riferiscono alle risorse chiave disponibili (o potenzialmente a disposizione del docente) al momento della progettazione del MOOC.

- 1) Risorse umane
- 2) Risorse intellettuali
- 3) Attrezzature
- 4) Piattaforma

Una volta compilate le risorse disponibili, l'attenzione si sposterà sulle decisioni di progettazione del corso online.

- 5) Descrizione generale
- 6) Destinatari
- 7) Approcci pedagogici
- 8) Obiettivi e competenze
- 9) Contenuti didattici
- 10) Attività di valutazione

## 11) Tecnologie complementari

Ogni MOOC Canva è stato accompagnato da piani di lezioni/sessioni e istruzioni pratiche, per fornire agli operatori giovanili un modo accessibile e flessibile per imparare a promuovere la cittadinanza digitale tra i giovani.

### Domande per guidare la progettazione di un corso MOOC:

#### 1. Risorse umane

(1.1) Di quali risorse umane (numero di persone disponibili e impegno in termini di ore...) avete a disposizione per avviare il MOOC?

(1.2) Avete la possibilità di assumere altre persone per aiutarvi nella gestione del MOOC?

#### 2. Risorse intellettuali

(2.1) Quali risorse intellettuali (materiali didattici, OER, immagini, video...) avete per avviare il MOOC?

(2.2) Avete la possibilità di finanziare ulteriori risorse intellettuali? risorse intellettuali aggiuntive?

#### 3. Attrezzature

(3.1) Di quali risorse hardware (studi di registrazione, telecamere...) disponete per la preparazione dei contenuti?

(3.2) Di quali risorse software (licenze per software di registrazione e montaggio video...) disponete per la preparazione dei contenuti?

(3.3) Avete la possibilità di acquistare/assumere ulteriori risorse hardware o software?

#### 4. La piattaforma

(4.1) Per quanto riguarda i contenuti didattici: Quali tipi di formati (multimediali, testuali...) sono supportati dalla vostra piattaforma?

(4.2) Per quanto riguarda le attività di valutazione: Che tipo di attività di valutazione (scelta multipla, valutazione tra pari...) sono supportate nella vostra piattaforma?

(4.3) Avete qualche strumento sociale disponibile nella vostra piattaforma?

#### 5. Descrizione generale

(5.1) Qual è il nome del vostro MOOC?

(5.2) Qual è la durata (in settimane) del vostro MOOC?

(5.3) Qual è il campo/area del vostro MOOC?

#### 6. Destinatari

(6.1) Da quali Paesi provengono gli studenti?

(6.2) Qual è l'alfabetizzazione degli studenti?

- (6.3) A quali settori professionali appartengono gli studenti?  
(6.4) Qual è la motivazione che spinge i discenti a partecipare al corso?

## 7. Approcci pedagogici

(7.1) Quali sono gli approcci pedagogici e/o i metodi didattici utilizzati per di insegnamento per progettare il corso (diffusione della conoscenza, connettivismo, apprendimento basato su progetti, apprendimento basato su casi, apprendimento collaborativo, apprendimento attivo...)

## 8. Obiettivi e competenze

- (8.1) Quali sono gli obiettivi di apprendimento del corso?  
(8.2) Quali sono le competenze che gli studenti dovrebbero acquisire durante il corso?

## 9. Contenuti dell'apprendimento

- (9.1) Come strutturerete i contenuti didattici?  
(9.2) Quali formati utilizzerete per i contenuti didattici (video, pdf, ppt)?  
(video, pdf, ppt, e-book...)?  
(9.3) La vostra piattaforma consente questa struttura e questi formati?

## 10. Attività di valutazione

- (10.1) Quali attività di valutazione formativa includerete?  
(10.2) Quali attività di valutazione sommativa includerete?  
(10.3) La piattaforma consente queste attività di valutazione?

## 11. Tecnologie complementari

- (11.1) Utilizzerete tecnologie complementari per la distribuzione dei contenuti didattici (YouTube, Flickr...)?  
(11.2) Utilizzerete tecnologie complementari per le attività di valutazione (Hot Potatoes...)?  
(11.3) Utilizzerete tecnologie complementari per promuovere la comunicazione e la discussione tra gli studenti (Facebook, Twitter...)?

## RISULTATI

Durante la prima fase del progetto, è stata sondata l'opinione dei giovani e sono stati valutati i loro contributi. La fase successiva è stata dedicata allo sviluppo di corsi ed esercizi online adattati agli stili di apprendimento dei giovani coinvolti. Il materiale didattico e i test di valutazione sono disponibili sulla piattaforma digitale di progetto.

Nel marzo 2022 è stata organizzata una sessione di "MOOC multilingue per lo sviluppo personale dei giovani nel campo dell'educazione alla cittadinanza digitale" nell'ambito del progetto DIGCIT con giovani di età compresa tra 14 e 18 anni (gruppo target). Complessivamente gli studenti che hanno partecipato alle sessioni sono stati 29.

L'obiettivo principale delle sessioni è stato quello di aumentare la consapevolezza dei giovani sul nuovo MOOC per lo sviluppo personale dei ragazzi nell'era digitale, migliorare le loro competenze in materia di cittadinanza digitale e sostenerli nell'utilizzo delle tecnologie digitali in modo creativo, collaborativo ed efficiente. La sessione è stata suddivisa in due parti.

La prima parte è stata dedicata alla presentazione dell'obiettivo della piattaforma eLearning e della sua natura orientata ai giovani. L'accento è stato posto sull'importanza dei corsi digitali della piattaforma nel sostenere lo sviluppo delle competenze dei giovani attraverso l'innovativo sistema di insegnamento, apprendimento, valutazione e riconoscimento dei MOOC.

La seconda parte della sessione si è concentrata sulla spiegazione dei componenti, del sistema di navigazione e delle impostazioni della piattaforma.

Dopo aver completato il modulo, gli studenti hanno compilato un modulo di valutazione fornendo un feedback sul contenuto e sul quadro generale della piattaforma.

## CONCLUSIONI

- Miglioramento delle competenze pedagogiche degli operatori giovanili per l'utilizzo delle metodologie innovative MOOC sviluppate appositamente per coloro che desiderano sfruttare il potenziale che la digitalizzazione rappresenta per la cittadinanza attiva nei loro gruppi target di giovani provenienti dai paesi partner;
- Sviluppo di competenze civiche e protezione della sicurezza online dei giovani provenienti dai Paesi partner, sotto la guida di operatori giovanili con elevate competenze pedagogiche;
- Aumento della consapevolezza dei giovani e degli operatori giovanili dei Paesi partner sull'uso di metodologie innovative e risorse MOOC per l'educazione alla cittadinanza per promuovere sviluppi di qualità nel lavoro con i giovani nei Paesi partner e in Europa.