

NOME E COGNOME: NATALIA ZANELLI

DESTINAZIONE: CIPRO

TITOLO DEL CORSO: Creativity, an essential skill for teachers: Because a classroom can be a place of creativity!

DURATA: dall'11 al 16 aprile 2022

I GIORNO

- Discorso di benvenuto del responsabile della formazione, Mr Nicholas Moudouros, e presentazione del centro **Emphasys** di Nicosia, l'organizzazione ospitante
 - Breve presentazione da parte dei discenti delle organizzazioni invianti, **Regio** della Romania nord est e **De Nicola** di Sesto San Giovanni
 - Per promuovere lo spirito di squadra, abbiamo creato una propria **mappa mentale** da condividere con i compagni di corso che includesse: 1) tre proprie competenze/abilità; 2) tre nostre caratteristiche di cui due vere e una falsa che i compagni dovevano indovinare; 3) una cosa che ognuno fa ogni giorno; 4) una cosa senza la quale ognuno non può vivere
 - Introduzione al corso e ai suoi **obbiettivi**: il corso consente di migliorare la creatività familiarizzando con strumenti che promuovono il pensiero creativo e la capacità di lavoro di squadra da utilizzare nel lavoro scolastico
 - Registrazione alla **Emphasys KA1 Learning Platform** tramite la quale abbiamo lavorato nei giorni successivi
 - Sessione di **Brainstorming riguardo la creatività** rispondendo alle seguenti domande: 1) quali sono le abilità del pensiero creativo? 2) Come usare la creatività nelle classi? 3) Perché la creatività è importante in classe? 4) Come potenziare la creatività?
- ♦ Tour nella capitale divisa di Nicosia

II GIORNO

- **Introduzione alle abilità del Pensiero creativo:**
- **Quali sono le abilità del Pensiero creativo?**

Ci viene mostrato un **video** tratto da youtube

(<https://www.youtube.com/watch?v=tTtjETjGDFY>) che sottolinea come la creatività non sia soltanto quella che porta alla creazione di oggetti o lavori artistici, ma anche quella che genera **punti di vista differenti**, soluzioni non trovate precedentemente.

E' importante avere fiducia nelle proprie capacità creative, che **ognuno possiede**, tenersi allenati con situazioni che richiedono nuove soluzioni e circondarsi di persone con gli stessi obbiettivi.

- **Come può essere utile la creatività per un insegnante?**

Un **insegnante creativo** può trovare soluzioni per i problemi degli studenti in classe, a scuola e al di fuori della scuola. Le sue caratteristiche sono: a) mentalità aperta; b) flessibilità; c) assunzione di rischi; d) curiosità; e) giocosità; f) ambizione; g) obiettività; h) ottimismo

- **Perché è utile la creatività per gli studenti?**

1. motiva gli studenti a imparare; b) genera libertà di espressione; c) sviluppa l'intelligenza emotiva; d) riduce stress e ansia; e) aumenta la capacità di risolvere problemi; f) promuove l'apprendimento permanente; g) induce a visualizzare le future opportunità; h) migliora la fiducia in se stessi

- **Come possono gli insegnanti aiutare gli studenti ad essere più creativi?**

1. Ispirando gli studenti ad assumersi dei rischi con le loro idee; b) incoraggiandoli a trovare soluzioni che non avevano trovato precedentemente; c) dando un feedback a ogni idea e aiutandoli a migliorarla; d) preparando attività che permettano agli studenti di esplorare la loro creatività

- **Cos'è cambiato nella scuola con la pandemia?**

La pandemia ha influenzato il 94% della popolazione studentesca mondiale e l'apprendimento digitale è la nuova normalità per insegnanti, studenti e genitori. Questa situazione ha richiesto agli insegnanti di far fronte a un grande carico di lavoro, richieste e aspettative da affrontare con nuove soluzioni pedagogiche e digitali.

- **Quali strumenti possono essere utili agli insegnanti in questa sfida?**

1. Il progetto **CEDAC** (cedacproject.eu) i cui principali obiettivi sono: offrire un innovativo programma di formazione per motivare gli adulti/anziani ad entrare nel mondo digitale in sicurezza; migliorare le loro capacità creative; aiutarli a scoprire la cultura, le risorse artistiche e gli eventi online
2. Creare un **memé** (<https://imgflip.com/memegenerator>) per presentare un concetto con una forma più divertente
1. **CANVA** (www.canva.com)

E' uno strumento di design grafico GRATUITO con caratteristiche facili da usare per chiunque crei una varietà di contenuti coinvolgenti da condividere. Offre una selezione di modelli come banner per i social media, poster, inviti, certificati, presentazioni e persino video. È facile da usare ed è offerto in quasi tutte le lingue. Fornisce modelli e le giuste dimensioni per qualsiasi tipo di design. Offre foto, icone e video gratuiti che possono cambiare colore, dimensione e trasparenza. Permette ai creatori di condividere i loro disegni con altri e lavorare in gruppo per ottenere risultati migliori. Alcune funzioni sono a pagamento.

I suoi benefici

Per gli educatori	Per gli studenti
miglioramento della creatività e del pensiero creativo	miglioramento della creatività e del pensiero creativo

miglioramento delle competenze digitali creazione di attività più interattive creazione di contenuti più attraenti sviluppo personale e professionale	miglioramento delle competenze digitali miglioramento delle capacità di lavoro di squadra sviluppo di un maggiore impegno per le classi aumento della flessibilità e dell'apertura mentale
--	---

Foto e video possono anche essere importati su Canva da altri siti come:

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

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

www.lordicon.com/

- Creazione di un poster con Canva per condividere informazioni personali con il resto del gruppo.

♦ Visita alla città costiera di Larnaca

III GIORNO

- **PowToon**
- Cos'è?

E' il software di animazione, leader nel mondo, più facile da usare e più intuitivo. Con PowToon, chiunque può creare video animati coinvolgenti con un look e un'atmosfera professionale. Alcune funzioni sono gratuite (usufruire di brand di PowToon; fino a 3 minuti di video; 100 MB di archiviazione). Sono possibili abbonamenti a pagamento.

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

- Perché usarlo?

E' possibile creare facilmente video e presentazioni in qualsiasi stile con video, immagini, personaggi o animazioni; gestire i progetti, i team e le librerie condivise con il tuo team; condividere le tue creazioni su qualsiasi sito web, piattaforma o piattaforme di social media.

- Perché è utile per educatori e studenti?

Gli educatori possono creare video animati per sessioni introduttive in classe o per un breve riassunto alla fine di ogni lezione; possono creare video per gli studenti da guardare a casa; possono dare istruzioni e linee guida agli studenti su come creare video come compito a casa, come presentazioni, idee di brainstorming, ecc.

Gli studenti diventano educatori e creano video per spiegare argomenti o riassumere compiti complessi.

Powtoon rende la classe DIVERTENTE!

- Usando il link <https://www.powtoon.com/video-template/teacher-intro>, abbiamo modificato il modello proposto per una presentazione personale da mostrare poi ai compagni

IV GIORNO

- **Quali sono le capacità di lavoro di squadra?**

- Visione del video: <https://www.youtube.com/watch?v=4duPBWzf46E>
- Le capacità di lavoro di squadra ti permettono di lavorare bene con gli altri durante conversazioni, progetti, incontri o altre collaborazioni
- Gioco di squadra (Abbiamo immaginato di trovarci in un'isola deserta nella quale avremmo dovuto portare solo oggetti necessari per la sopravvivenza. Successivamente abbiamo creato 2 gruppi che riunivano ciascuno gli oggetti scelti individualmente. Ha vinto il gruppo che ha mostrato maggiori possibilità di sopravvivenza.

- **Cos'è l'abilità di teambuilding?**

E' la capacità di identificare e motivare gli individui a formare una squadra che stia insieme, lavori insieme e realizzi insieme. Un educatore dovrebbe svilupparla per i benefici del lavoro di squadra e per promuovere le attività e le competenze di lavoro di gruppo degli studenti.

- Quali sono le fasi del teambuilding secondo lo psicologo Bruce Tuckman?

1) Formare; 2) Prendere d'assalto; 3) Normare; 4) Eseguire; 5) Aggiornare

1) Formare: periodo di orientamento e conoscenza

L'incertezza è alta; alcune persone cercano la leadership e l'autorità poiché non hanno familiarità con le azioni e il lavoro degli altri; gli altri membri del team possono percepire questo tipo di motivazione negativamente; i membri del team si pongono domande come: cosa mi offre il team? Cosa ci si aspetta da me? Mi troverò bene?

La maggior parte delle interazioni sono sociali affinché i membri si conoscano l'un l'altro.

2) Prendere d'assalto: la fase più difficile e critica da attraversare

È segnata dal conflitto e dalla competizione mentre emergono le personalità individuali; le prestazioni della squadra possono effettivamente diminuire perché l'energia viene impiegata in attività improduttive come i disaccordi, la creazione di sottogruppi e cricche intorno a personalità forti o aree di accordo.

Per superare questa fase, i membri devono lavorare per superare gli ostacoli, accettare le differenze individuali e lavorare attraverso idee contrastanti sui compiti e gli obiettivi della squadra. Il fallimento nell'affrontare il conflitto può portare a problemi a lungo termine.

3) Normare: si sviluppa il consenso su chi è il leader o i leader e si creano i ruoli dei singoli membri

Le differenze interpersonali cominciano ad essere risolte ed emerge un senso di coesione e unità; le prestazioni della squadra aumentano quando i membri imparano a cooperare e iniziano a concentrarsi sugli obiettivi della squadra,

tuttavia l'armonia è precaria e se i disaccordi riemergono la squadra può scivolare di nuovo nella tempesta

4) Eseguire: Il consenso e la cooperazione sono stati ben stabiliti

La squadra è matura, organizzata e ben funzionante. C'è una struttura chiara e stabile e i membri sono impegnati nella missione del team. Emergono ancora problemi e conflitti, ma vengono affrontati in modo costruttivo.

La squadra è concentrata sulla risoluzione dei problemi e sul raggiungimento degli obiettivi.

5) Aggiornare: la maggior parte degli obiettivi della squadra sono stati raggiunti
E' data enfasi al completamento dei compiti finali e alla documentazione dello sforzo e dei risultati. Man mano che il carico di lavoro diminuisce, i singoli membri possono essere riassegnati ad altri team e il team si scioglie.

Può essere utile un riconoscimento cerimoniale del lavoro e del successo della squadra.

- **Sviluppare capacità di lavoro di squadra/teambuilding attraverso zoom**

Una breakout room è uno spazio virtuale che consente di dividere la tua classe online e organizzarla in aule più piccole in gruppi. Si possono creare tutte le breakout room che si vogliono (raccomandate 4 persone).

Come renderle interattive? Permettere discussioni in piccoli gruppi, usare strumenti online per l'aiuto (Padlet, Miro).

Dare loro il tempo di creare uno sfondo comune a tutti i membri del gruppo e dare poi un piccolo premio al miglior gruppo dopo la fine di una sessione di breakout room.

V GIORNO

- **Importanza della valutazione**

Tramite la somministrazione di quiz/test dopo la trattazione di un argomento gli insegnanti possono capire quanto gli allievi hanno appreso.

Tramite la somministrazione di un questionario gli insegnanti possono avere un feedback dagli studenti sulla lezione.

Dopo la pandemia gli insegnanti hanno dovuto interfacciarsi con sistemi di valutazione possibili online. I test e la valutazione non sono mai piacevoli né interessanti per gli studenti. Eppure, attraverso la tecnologia, gli strumenti digitali possono aiutare gli educatori a cambiare questo. Ecco come:

- possono rendere i quiz un esercizio più divertente
- possono usare un'informale via di valutazione per ridurre lo stress degli studenti e notare lacune nella conoscenza e nella comprensione da correggere

Quali strumenti digitali possono usare?

- **Kahhot!** (www.kahoot.it) È una piattaforma di apprendimento basata sul gioco usata per rivedere le conoscenze degli studenti, per la valutazione formativa o come pausa dalle tradizionali attività in classe
- **Quizizz** (www.quizizz.com) E' una piattaforma di coinvolgimento degli studenti che offre molteplici caratteristiche per rendere una lezione divertente, interattiva e coinvolgente
- **Quali strumenti digitali possono essere utili per un brainstorming più coinvolgente?**

Mappe concettuali digitali come:

- **Padlet** (ww.padlet.com) E' una piattaforma web interattiva in tempo reale in cui gli utenti possono caricare, organizzare e condividere contenuti in bacheche virtuali
- **MindMeister** (mindmeister.com) E' un'applicazione di mind mapping online che permette ai suoi utenti di visualizzare, condividere e presentare i loro pensieri tramite il cloud
- **Miro** (miro.com) E' una lavagna online che ti aiuta a co-creare e dare vita alle riunioni
- **Google Jamboard** (<https://jamboard.google.com/>) E' una lavagna digitale interattiva sviluppata da Google per funzionare con Google Workspace
- **Quali strumenti digitali possono essere utili per docenti e studenti per una presentazione più accattivante?**
- **Prezi** (prezi.com) Permette di creare una presentazione utilizzando un layout di mappa. E' in grado di ingrandire e ridurre i diversi elementi e mostrare le relazioni da un punto di vista interessante
- **Canva**
- **Per una presentazione interattiva (cui possono essere aggiunti sondaggi o quiz)?**

- **Slido** (www.sli.do). E' una piattaforma di domande e risposte e di sondaggi facile da usare. Aiuta le persone a ottenere il massimo da riunioni ed eventi colmando il divario tra gli oratori e il loro pubblico
- **Mentimeter** (www.mentimeter.com) Coinvolge gli studenti usando sondaggi dal vivo, nuvole di parole, quiz, domande a scelta multipla
- **Zoom-Polls** è un servizio di videoconferenza basato sul cloud che puoi usare per incontrare virtualmente gli altri - sia con video o solo audio o entrambi, il tutto mentre conduci chat dal vivo e ti permette di registrare quelle sessioni per vederle in seguito
- Zoom ha una **funzione di sondaggio** che permette di far rispondere i partecipanti a domande a scelta multipla (<https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/213756303-Polling-for-meetings>)
- **Quali progetti KA2 possono essere utili ai docenti e agli studenti per l'apprendimento digitale?**
- **Di2Learn** (<https://di2learn.eu/>) Mira a rafforzare i profili degli educatori potenziandoli e dotandoli di strumenti e risorse essenziali per affrontare le sfide dell'insegnamento e dell'apprendimento a distanza e digitale. Inoltre, mira a sostenere gli studenti ad affrontare le nuove sfide dell'apprendimento remoto e digitale e ad aiutare i genitori a provvedere al benessere dei loro figli
- **DIGITEAL** (<https://digitealproject.eu/>) mira a sostenere gli insegnanti/educatori a trasformare le loro attività faccia a faccia nella classe virtuale e allo stesso tempo condivide suggerimenti, strumenti e buone pratiche per aiutarli
- **We-R-Open** (<https://di2learn.eu/>) Mira a contribuire alla trasformazione digitale dei servizi VET al fine di far fronte alle esigenze senza precedenti create dalla pandemia. Questo obiettivo sarà raggiunto sviluppando una serie di risorse di apprendimento online per sostenere gli insegnanti VET, nonché un corso di formazione per il personale amministrativo/di supporto e di back office VET per aiutarli a sviluppare competenze digitali per comunicare con gli studenti
- ♦ Visita a Omodos, la capitale cipriota del vino

VI GIORNO

- Test sul corso di 30 minuti (per ottenere il certificato di superamento del corso occorreva rispondere ad almeno il 60% delle domande correttamente)
- Compilazione di un questionario feedback sul corso
- Registrazione di video testimonial di due minuti presentando noi stessi e gli aspetti essenziali del corso
- Conclusioni e rilascio del certificato