Innovative
Agile Project
Based Learning

TECNICHE DI COINVOLGIMENTO NELLE FASI DELLA LEZIONE

Zuzana Krejčová, EPMA
Miriam Šipošová, EPMA





Overview

- Icebreakers, Energizers & Warmups
- Group work
- Gamification
- Individual work in creative way
- Assessment
- Reflection

Icebreakers, Energizers & Warmups



Icebreakers, Energizers & Warmups

- Rompighiaccio ed energizzanti, di solito noti come le attività in cui devo svegliarmi e fare davvero qualcosa o, nel peggiore dei casi, noti come giochi imbarazzanti. Ma è davvero così? Tutti i rompighiaccio e gli energizer o i warmup sono scomodi e imbarazzanti?

- In realtà, lo scopo di queste attività è piuttosto il contrario. Vengono utilizzate per la loro capacità di alleggerire l'atmosfera nella sala, di mettere in contatto i partecipanti a livello personale e di risvegliare il gruppo e rinfrescare la sua attenzione.

Icebreakers, Energizers & Warmups



Cosa è un icebreaker?

- I rompighiaccio, così come gli energizer e i warmup, sono attività o giochi che accolgono i partecipanti, aiutandoli a conoscersi o a riscaldare la conversazione. I rompighiaccio si usano quando un evento richiede che le persone interagiscano comodamente tra loro. Un facilitatore può usare un rompighiaccio per colmare il silenzio o il disagio della sala.

Icebreakers, Energizers & Warmups



Perché usiamo gli icebreakers?

- Rompere l'imbarazzo o il silenzio
- Avviare il flusso di energia
- Conoscere gli altri
- Far interagire le persone con il gruppo
- Divertirsi!

Icebreakers, Energizers & Warmups



Alcuni esempi...

- **Nome + aggettivo/i:** Ogni partecipante si presenterà con uno o due aggettivi positivi che iniziano con la stessa lettera del suo nome. Ad esempio: Nina la simpatica, George il generoso, ...

- **In piedi. Seduti:** Il moderatore/facilitatore pronuncia una frase. Coloro per i quali l'affermazione è vera si alzano e coloro per i quali è falsa si siedono. Per esempio: "Stamattina ho preso un caffè". "Il mio colore preferito è il rosso". Dopo ogni frase chi si è alzato si siede e il gioco continua. Si consiglia di iniziare con domande di argomento generale e poi passare leggermente a domande più personali quando le persone si sentono più a loro agio.

- **Presentarsi in 7 parole:** Il facilitatore chiede ai partecipanti di presentarsi in 7 parole. Il loro compito è quello di scrivere le 7 parole che li descrivono meglio. Non ci sono regole sull'argomento da trattare (vita personale, hobby, lavoro). Spetta a loro caratterizzarsi come meglio credono.

Icebreakers, Energizers & Warmups



Alcuni esempi…

- **Due verità e una bugia:** ogni partecipante preparerà due verità e una bugia su di sé. Il resto del gruppo dovrà scoprire quale delle tre affermazioni è una bugia. Ogni partecipante ha un turno**.**

- **Di chi è la storia?:** ogni partecipante scriverà su un foglio di carta una storia divertente della propria vita. Il facilitatore raccoglie i fogli e li legge uno per uno e il gruppo deve scoprire di chi è la storia**.**

- **Sfida di costruzione:** questa attività ha molte varianti, ma l'obiettivo è far comunicare le persone, collaborare e scendere a compromessi. Il compito è quello di costruire la torre più alta, o di creare una protezione per un uovo durante una lunga caduta o qualsiasi altra cosa. Il trucco sta negli strumenti che i partecipanti possono usare. Gli strumenti sono costituiti da pasta, spago, oppure si possono personalizzare con bastoncini di legno, colla, nastro adesivo, ecc**.**

Icebreakers, Energizers & Warmups



Alcuni esempi per l'online...

La maggior parte dei precedenti rompighiaccio può essere utilizzata anche nello spazio online, ma ecco alcuni suggerimenti aggiuntivi per le riunioni virtuali.

- **Mood barometer:** Il facilitatore pone ai partecipanti una semplice domanda: Come vi sentite oggi? Ci sono varie opzioni per raccogliere le risposte. In primo luogo, il facilitatore può permettere alle persone di votare con le emoji (nei team/commenti), oppure preparare un sondaggio con una scala, o ancora creare una nuvola di parole mentimetrica in cui i partecipanti possono usare parole o emoji (chiedendo loro di reagire con le emoji). Le opzioni sono aperte. Questa attività creerà un'atmosfera amichevole in cui il facilitatore potrà reagire all'umore della riunione.

- **Would you rather…:** Questo gioco si basa sulla scelta di due opzioni in un sondaggio. Il facilitatore crea un sondaggio in cui sono presenti domande dicotomiche, ad esempio: "Preferisci un gelato alla fragola o al cioccolato?", "Ti piacerebbe visitare il Messico o la Thailandia?". Questa attività aiuta a creare un'atmosfera positiva nella riunione perché spinge i partecipanti a pensare alle cose che gli piacciono.

- **In one word:** Questa attività pone la domanda: "Come descriveresti in una parola la tua settimana passata/il tuo lavoro/la tua personalità/...?". Il facilitatore crea una nuvola di parole con una domanda e lascia che i partecipanti scrivano una parola sull'argomento. Si può anche discutere sulle parole e spiegare perché una persona ha scritto quello che ha scritto, ma non è necessario.

Icebreakers, Energizers & Warmups



Alcuni esempi per l'online...

- **“5 words”:** Il facilitatore chiede ai partecipanti di creare una storia comune. Il gruppo si accorda prima su un argomento a caso (può essere qualsiasi cosa) e poi i partecipanti, uno alla volta, aggiungono 5 parole alla storia. Incoraggiate i partecipanti a dire le prime 5 parole che vengono loro in mente, non devono avere un senso, e poi passate rapidamente alla persona successiva. È bene stabilire prima un tempo, in modo che non ci voglia una vita. È possibile scrivere la storia su una lavagna, in modo che tutti possano vederla.

- **Same:** Il facilitatore divide il gruppo in gruppi di lavoro di 3 o più membri. Il loro compito è quello di scrivere min. 3 cose che hanno in comune. Dite loro di pensare e cercare di approfondire e di non scrivere cose ovvie, come "siamo donne", "abbiamo due genitori"... Poi, durante l'intera riunione, ogni gruppo condividerà le cose comuni che ha scritto.

- **Storytelling:** Ecco un altro gioco con la storia. Il facilitatore prepara un documento con 4 immagini prima della riunione. Al momento della riunione divide i partecipanti in gruppi di lavoro e chiede loro di creare una storia collegando le 4 immagini del documento preparato. Ogni gruppo ha immagini diverse. Poi chiede loro di condividere la loro storia davanti all'intero gruppo. Si può aggiungere un pizzico di competitività e chiedere ai partecipanti di votare la storia migliore (ad esempio in Mentimeter).

Group work



Lavoro di gruppo

Il lavoro di gruppo nelle riunioni online è ora possibile grazie alle breakout room.

Ne abbiamo parlato in Unite 2 e qui trovate un tutorial su come creare e gestire le breakout room.

Video guidelines:

- Google Meet
- Zoom
- Microsoft Teams

Written guidelines:

- Google Meet
- Zoom
- Microsoft Teams

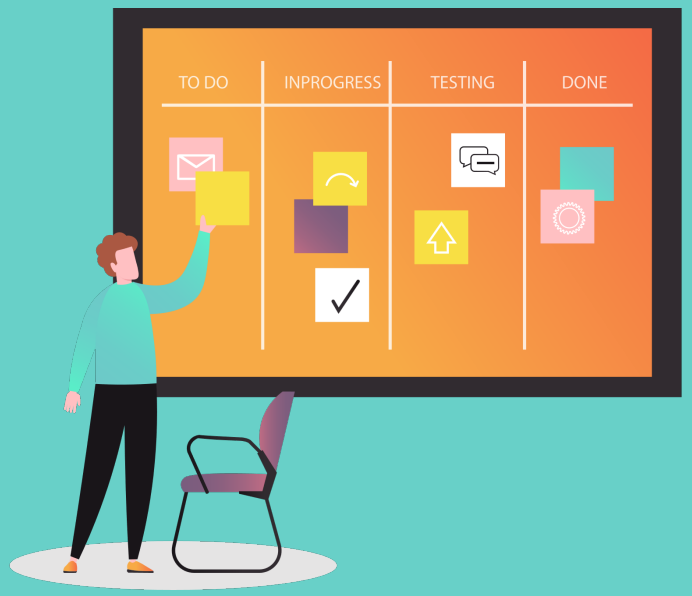
Group work



Suggerimenti su come gestire le attività in sala relax

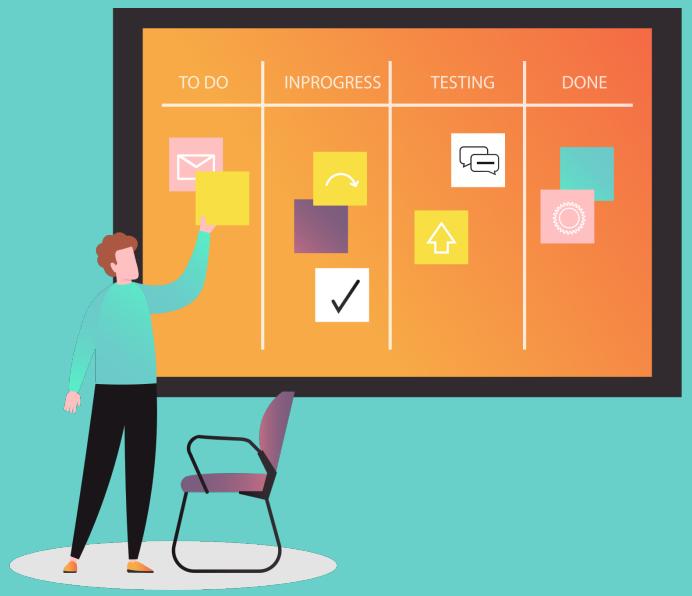


Gamification



Gamification

Rapida introduzione alla gamification

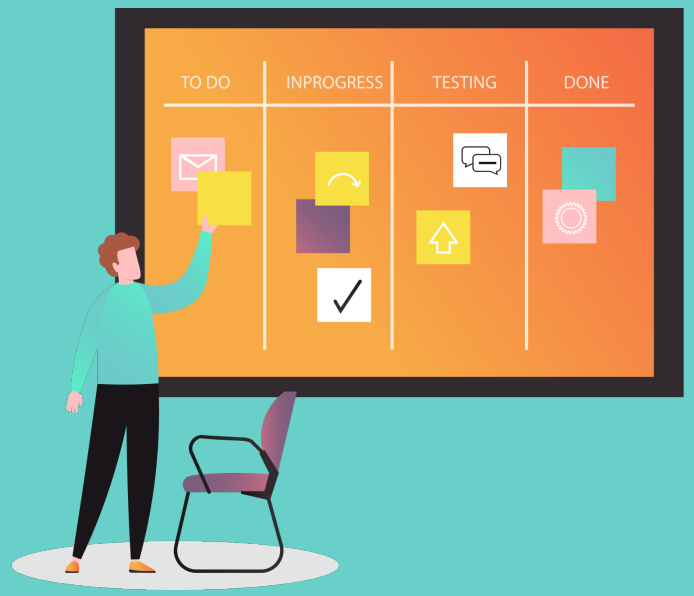




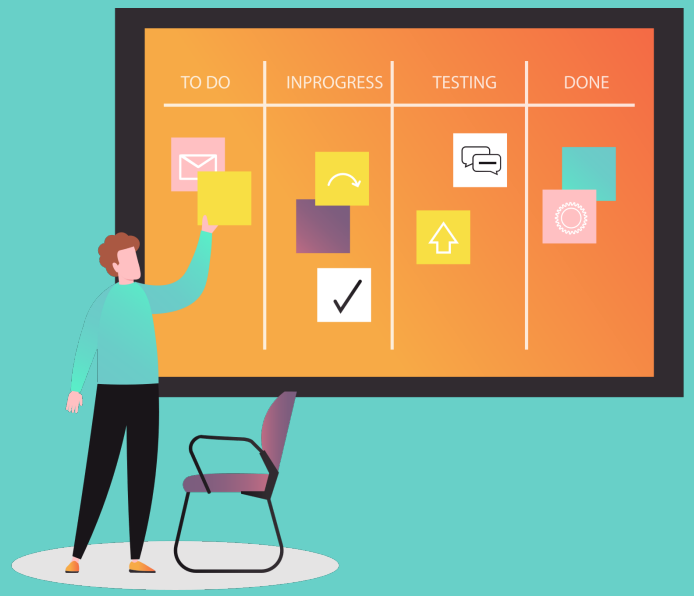
Nota: non fate caso alle parti con le tecnologie. Sappiamo che la gamification può essere utilizzata nell'e-learning ed è più che voluta.

PS: Video is from 2017, before COVID times.

Esempi di gamification nell'istruzione







TEDx Talk





Task #1

Provate a fare un piano di una lezione, in cui userete i metodi di gamification.

Individual work in creative way



Lavoro individuale in modo creativo

Perché la creatività è importante nell'educazione?

- costruire la fiducia in se stessi
- esprimere emozioni, pensieri e idee con modalità verbali e non verbali
- imparare a conoscere il mondo dal punto di vista di qualcun altro
- esercitarsi a prendere decisioni, a risolvere problemi e a pensare in modo critico
- esercitare e migliorare le abilità sociali
- sviluppare le capacità fisiche e motorie

Individual work in creative way



Lavoro individuale in modo creativo

La nostra visione della creatività ha subito alcuni cambiamenti sotto l'influenza di un mondo in rapida evoluzione. La creatività non è solo una qualità degli artisti con pennelli e sculture. La creatività è ora chiamata: l'abilità del futuro.

Questo perché la creatività è il cuore dell'innovazione. I complessi problemi globali di oggi non hanno una soluzione semplice e per risolverli dobbiamo liberare la nostra immaginazione e creatività.

Ma come possiamo liberare la creatività che non abbiamo? Perché non è stata considerata importante da sviluppare, coltivare o volere?

La creatività è "la capacità di produrre o utilizzare idee originali e insolite" (Cambridge Dictionary) ed è una capacità che va sviluppata. Allora perché non iniziamo a sviluppare la capacità di essere creativi nelle scuole?

Individual work in creative way



Creatività in classe



Assessment



★★★ *Valutazione*

Alla fine dell'incontro, probabilmente della classe nel vostro caso, la didattica consiglia di fare una sintesi e una riflessione. Questo vi aiuta a ottenere un feedback su come gli studenti hanno prestato attenzione, su cosa hanno imparato o se il contenuto era comprensibile e anche su come si sono sentiti e quali atteggiamenti hanno avuto.

Conoscenza e attenzione

Sentimenti e atteggiamenti

Assessment



Valutazione delle conoscenze

Il riepilogo delle conoscenze, in cui si riassume l'insegnamento, può essere presentato in una diapositiva con un'animazione, in cui ogni argomento viene presentato uno per uno. Questo aiuta gli studenti a organizzare le informazioni ricevute in classe.

Se volete scoprire cosa hanno imparato gli studenti, create un quiz Kahoot e lasciate che gli studenti facciano un gioco sul contenuto didattico che è stato appena insegnato.

Di solito gli studenti sono contenti quando possono giocare in classe.

La sintesi non tradizionale può essere fatta attraverso Slido, quando sono gli studenti a porre le domande. Possono essere anche loro a rispondere, o voi potete rispondere alle domande per loro.

Le lavagne creano uno spazio per un altro tipo di riepilogo dei contenuti didattici e si può permettere agli studenti di appuntare frasi, date, nomi ecc. e di organizzarli in una panoramica continua della lezione. Alla fine avrete una lavagna che rappresenta l'insegnamento della vostra classe.

Realizzare una valutazione online non è facile, ma nella prossima diapositiva troverete alcuni suggerimenti video su come utilizzare le applicazioni online per farlo.

Assessment

Strumenti di valutazione online





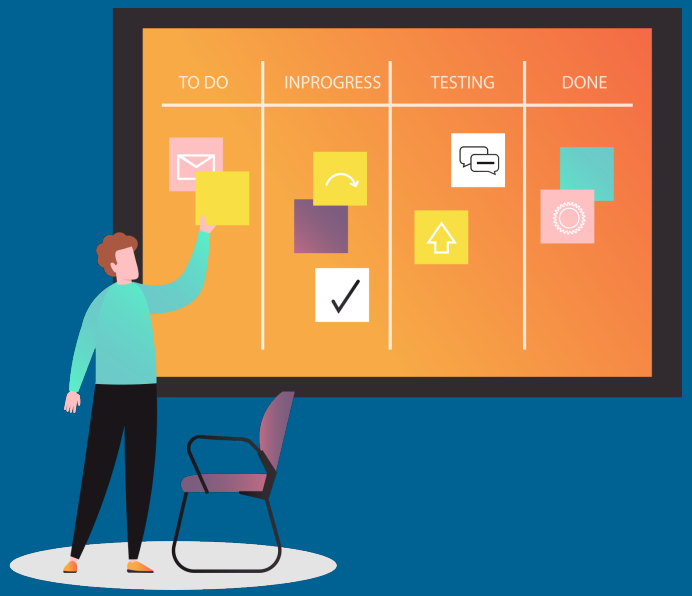
Assessment



Applicazioni per insegnanti



Reflection



Riflessione

Poi puntiamo ai **sentimenti e agli atteggiamenti** degli studenti.

L'insegnante si occupa di entrambe le cose, della conoscenza e dell'istruzione degli studenti e del loro sviluppo come essere umano nel suo complesso (comprese le emozioni, gli atteggiamenti, i valori, ecc.). La riflessione dei sentimenti e degli atteggiamenti è quindi molto importante.

La riflessione sulle emozioni e sugli atteggiamenti può essere realizzata con emoji nei Team o con emoji nei commenti. Se volete renderla anonima, potete usare un sondaggio (parole o emoji) in Mentimeter, Slido, Surveymonkey, ... o una nuvola di parole in Mentimeter o potete chiedere direttamente agli studenti.

In seguito è opportuna una discussione sulle emozioni e gli atteggiamenti per trovare le cause dietro le emoji/parole e anche per una comprensione reciproca e un rapporto positivo insegnante-studente.



Task #2

Create un piano della vostra lezione che segua questa struttura e poi utilizzatelo in una delle vostre lezioni.

- Rompighiaccio
- Lezione dell'insegnante
- Lavoro di gruppo
- Lavoro individuale in modo creativo
- Valutazione
- Riflessione



Risorse

D. Singer, 2021. Creativity: the skill of the future. Online article. Available on: https://www.torontomu.ca/the-creative-school/news-events/news/2021/08/creativity-the-skill-of-the-future/

Cambridge Dictionary. “Creativity”. Citated: nov 2022. Available online on: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/creativity

Heathfield, S. M., 2020. What Is an Icebreaker? Definition & Examples of an Icebreaker. Online article. Available on: https://www.liveabout.com/what-is-an-ice-breaker-1918156

Fox, L., 2017. Icebreaker, Energizer and Recap Activities. Online article. Available on: https://confluence.dimagi.com/display/commcarepublic/Icebreaker%2C+Energizer+and+Recap+Activities

Dodok, J., 2021. Aktivity a energizery na školenia, workshopy, tábory. Online article: available on: https://www.jaroslavdodok.sk/aktivity-a-energizery-na-skolenia-workshopy-tabory/

Lee, S., 2022. 20 icebreaker games that are fun and scalable. Online article. Available on: https://www.cultureamp.com/blog/icebreaker-games-for-work

Raisingchildren net. Citated nov 2022. Online website. Available on: https://raisingchildren.net.au/school-age/development/creative-development/school-age-creative-activities#creative-activities-why-theyre-important-for-school-age-learning-and-development-nav-title

Innovative Agile Project Based Learning

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

The project „Agile2Learn was financed with the support of the Erasmus+ Programme of the European Commission under the Grant No.: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558

Agile2learn.eu

UNIVERSITY OF THESSALY

EPMA EUROPEAN PROJECTS & MANAGEMENT

HELLENIC OPEN UNIVERSITY

Consorzio Roma

HELLIWOOD