

The logo consists of a dark green speech bubble shape with the word "TEMA" written in white, bold, uppercase letters inside it.

TEMA

I corsi della European Schoolnet Academy

Giuseppe Corsaro

Promotore del gruppo FB Insegnanti 2.0

insegnantiduepuntozero@gmail.com

A partire dai primi mesi del 2014, gli insegnanti europei possono (possiamo) contare su una piattaforma online per la formazione professionale particolarmente votata all'innovazione metodologica e ad una efficace integrazione delle nuove tecnologie nella pratica didattica. Si tratta della [European Schoolnet Academy](#) (ESA). ESA nasce con l'obiettivo dichiarato di supportare gli insegnanti e le scuole nel realizzare un uso effettivo ed efficace delle tecnologie per migliorare i livelli di apprendimento degli studenti.

Sono membri della ESA ben 31 Ministeri di altrettanti Paesi. Per l'Italia il MIUR ha dato ad INDIRE il ruolo di referente nazionale. Recentemente è stato anche nominato Giuseppe Strada come *Future Classroom Ambassador nazionale*.



Figura 1 – Il logo di European Schoolnet.

La ESA mette a disposizione di noi docenti europei corsi, pubblicazioni, risorse, documenti, guide ed eventi per migliorare le nostre pratiche didattiche. In particolare, i corsi erogati dalla ESA mirano al potenziamento delle competenze digitali dei docenti. Il tutto viene inquadrato e finalizzato ad un approccio che preveda l'utilizzo delle nuove tecnologie nell'attività quotidiana in classe e ha quindi un taglio fortemente pratico che però non perde assolutamente di vista gli aspetti metodologici.

I corsi sono in lingua inglese e possono essere fruiti gratuitamente: basta iscriversi. Inoltre, essendo erogati online, permettono al docente una certa elasticità di tempi (anche se comunque prevedono delle scadenze per le consegne e per lo svolgimento dei vari moduli). Sono previsti dei certificati elettronici alla fine e al superamento di tutti i test e allo svolgimento delle attività previste. Non hanno però (almeno finora) alcuna valenza in termini di punteggio per le varie graduatorie italiane.



Figura 2 – I paesi coinvolti.

I corsi erogati

Vediamo alcuni corsi già erogati per comprenderne meglio le caratteristiche e capire come sono realizzati.

Future Classroom Scenarios (concluso)

Il corso FCS mira a dare ai docenti, ai dirigenti e ai Coordinatori ICT delle scuole un'introduzione a concetti, strumenti ed esperienze relative alla "classe del futuro". Il corso è stato progettato in risposta alle crescenti sfide affrontate dagli educatori di tutto il mondo nell'integrazione della tecnologia nella didattica e all'impatto che questa ha sull'insegnamento e sull'apprendimento.

Il corso è composto da sei moduli ed è un'ottima introduzione ai concetti chiave sulle competenze del XXI secolo. Seguendo questo corso si scambiano esperienze e pareri con altri insegnanti di tutta Europa intorno a nuove attività e tecnologie didattiche da sperimentare in classe. E' anche un'occasione per discutere e riflettere sul ruolo degli strumenti tecnologici nell'insegnamento rapportato all'ambiente scolastico attuale e a quello futuro. Vengono presentati alcuni tool che è possibile utilizzare nella pratica didattica quotidiana già da subito.

Viene anche richiesto di sperimentare alcune attività nella propria classe e fornirne un feedback agli altri corsisti. Al termine del corso, superati tutti i test dei vari moduli e svolte tutte le attività viene rilasciato un certificato elettronico.

Il corso dura 6 settimane. Ecco i moduli:

- Introduzione al corso.
- A cosa somiglia la classe futura?
- La classe futura: verso una visione realistica.
- Dalla vision alla realtà: la tecnologia nella classe futura.
- Attività di apprendimento per le competenze del XXI secolo.
- Dalle attività di insegnamento/apprendimento alle "storie" di insegnamento/ apprendimento.
- Hai già visto la classe futura?

Competences for 21st century schools (concluso)

Questo corso è molto interessante per chi vuole avvicinarsi alla didattica per competenze. Mira a fornire strumenti, indicazioni e guide affinché tale modello didattico possa essere realmente implementato nell'attività

in classe. Inoltre, agli insegnanti vengono dati suggerimenti concreti su come realizzare l'insegnamento/apprendimento basato su progetti, un metodo particolarmente adatto per la realizzazione di un modello di istruzione basato sulle competenze, nonché su come valutare questo tipo di apprendimento in modo collaborativo.

Questo corso è progettato per migliorare le competenze degli insegnanti in modo che possano a loro volta sviluppare quelle dei loro giovani studenti. Per noi italiani, in particolare, risulta essere una sorta di "declinazione pratica" di alcune delle direttive contenute nelle Indicazioni Nazionali. I materiali del corso sono stati in gran parte realizzati sulla base del lavoro svolto da [KeyCoNet](#) (*Key Competence Network on School Education*). Il corso è strutturato in un modulo introduttivo e tre moduli ricchi di materiali e attività:

- Introduzione alle Competenze per le scuole del XXI secolo.
- Insegnare le competenze-chiave mediante il Project Based Learning.
- Attestare le competenze-chiave.

Anche qui, alla fine del corso, se si sono superate tutte le prove e svolte tutte le attività, viene rilasciato un certificato.

Games in schools (concluso)

Uno sguardo approfondito alla didattica ludica (quasi esclusivamente col digitale) ed a come progettare percorsi didattici che ne facciano un buon uso. Il corso offre decine di esempi pratici e costringe ad un "ripensamento" dell'azione educativa che tenga conto di strumenti ludici. In sei settimane vengono affrontate le principali tematiche intorno all'uso "scolastico" dei computer games.

Il primo modulo risponde alla domanda principale: "*perchè usare i computer game a scuola?*". I moduli seguenti approfondiscono via via alcuni importanti aspetti: come integrare nella didattica una serie di giochi non espressamente nati per un uso scolastico; l'uso di giochi per l'apprendimento di alcuni argomenti specifici (la gravità, i pianeti, la costruzione di edifici, ecc...). Vengono anche presentati giochi educativi (*learning games*) nati appositamente per l'apprendimento con un obiettivo pedagogico preciso, alcuni per la matematica, altri per lo studio di una lingua. Un modulo è dedicato alla riflessione su ciò che un insegnante può imparare dal gioco in genere relativamente alle caratteristiche fortemente motivanti in esso presenti. Un altro modulo è interamente dedicato agli strumenti che permettono la creazione di giochi ed alle implicazioni peda-

gogiche e didattiche di tale attività. Infine vengono affrontati alcuni temi relativi all'uso didattico dei giochi: privacy, sicurezza e impatto culturale.

Alla fine del corso viene rilasciato un certificato.

Creative use of tablets in schools (concluso)

Cinque settimane di corso per conoscere e comprendere le immense possibilità didattiche e creative offerte da uno strumento ormai familiare a molti dei nostri studenti: il tablet. Quale ruolo deve avere l'insegnante in classe una volta introdotti i tablet? Come possono i tablet supportare in modo produttivo ed efficace l'apprendimento personalizzato e collaborativo? Come può il tablet favorire nuovi approcci e facilitare attività creative in classe?

A queste e a tante altre domande troviamo risposta nei quattro moduli di questo utilissimo percorso formativo. Il corsista viene supportato durante il percorso da un *national ambassador* per mezzo di forum in varie lingue. Per noi italiani Daniela Cuccurullo ha svolto egregiamente questa funzione attraverso il forum italiano. Inoltre, fra le attività del corso, i *learning diary* hanno permesso una proficua collaborazione tra i corsisti. Per facilitare lo scambio di esperienze, Astrid Hulsebosch ha creato un *Forum Wall* per i corsisti italiani.

La comunità italiana è stata fra le più numerose e attive ed uno dei premi finali sorteggiati è andato ad una collega italiana.

Fra gli altri corsi già erogati sono sicuramente da ricordare i due "**How to teach computing: an introduction to concepts, tools and resources for primary e secondary teachers**" (sull'introduzione del coding alla primaria e alla secondaria) e infine quello specifico per l'ambito tecnico-scientifico, "**Innovative practices for engaging STEM teaching**".

Per tutti i corsi già erogati è possibile accedere ai materiali (anche a corso concluso). Per chi volesse rivedere i video-materiali dei corsi, esiste anche un [canale YouTube](#) della *European Schoolnet Academy* a cui ci si può iscrivere.

Tutte le lezioni dei corsi (testi e video) sono in lingua inglese. I video sono su YT ed è quindi possibile rallentarli e vederli con i sottotitoli (anche con traduzione automatica) utilizzando le funzioni apposite. Per tutti i corsi, infine, vengono di volta in volta attivate delle pagine su Facebook dove è possibile trovare gli altri corsisti e gli stessi docenti e scambiarsi consigli, impressioni ed esperienze.

I corsi in programma

Già programmati per l'erogazione entro il 2015 tre nuovi corsi: "**Developing digital skills in your classroom**" (data d'inizio 14 settembre 2015 – durata 7 settimane); "**How to assess your Technology Enhanced Teaching Competence**" (data d'inizio 28 settembre 2015 – durata 5 settimane); "**Teaching Creative Thinking**" (data d'inizio e durata non ancora definite al momento della redazione di questo articolo).

Considerazioni finali

La qualità e la efficacia di questi corsi è molto alta. L'insegnante che segue uno di questi corsi viene davvero messo nelle condizioni di vedere come e perché attivare certi metodi e strumenti e poterli sperimentare di persona anche con attività da svolgere con i propri studenti.

La spendibilità di ciò che il docente apprende è immediata. Tutto ciò che si apprende e si studia qui può essere immediatamente replicato in classe. E' molto proficuo il clima di collaborazione tra i docenti corsisti (anche di diversa nazionalità) e con gli insegnanti dei corsi.

I corsi della ESA costituiscono una delle migliori opportunità di formazione e aggiornamento professionale per gli insegnanti sulle competenze digitali e sulle metodologie che fanno uso delle nuove tecnologie. Basandomi sul *feedback* e sui commenti rilevati sul gruppo Insegnanti 2.0, posso infine asserire che l'indice di gradimento da parte dei colleghi che ne hanno già seguito qualcuno è molto alto e positivo.

La European Schoolnet Academy su Internet

- Sito web della scuola: <http://www.eun.org/>
- Sito web dei corsi: <http://www.europeanschoolnetacademy.eu/web/guest/home>
- Sito web degli FCL Ambassador: <http://fcl.eun.org/fcl-ambassadors>
- Canale YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UCgU-4yA02hdsC42MX9T00-NA>
- Pagina Facebook: <https://www.facebook.com/european.schoolnet?fref=ts>
- Pubblicazioni: <http://www.eun.org/publications>