

**Apprendimento  
innovativo e agile  
basato su progetti**



# Agile2Learn

## Curricula VET modulari per il progetto Agile2Learn

Progetto: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558  
Programma Erasmus+



[www.agile2learn.eu](http://www.agile2learn.eu)



**Co-funded by  
the European Union**

Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espressi sono tuttavia solo quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali questioni.

<b>Titolo del progetto:</b>	Apprendimento agile innovativo basato su progetti
<b>Progetto n.:</b>	2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558
<b>Informazioni sul documento</b>	
<b>Risultato del progetto:</b>	<i>R1 – Agile2Learn Curriculum</i>
<b>Circolazione:</b>	<i>Pubblico</i>
<b>Autore (Organizzazione):</b>	<i>Nome dell'organizzazione partner capofila</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Università della Tessaglia, Grecia (partner)</i></li> </ul>
<b>Autore/i principale/i:</b>	<i>Panos Fitsilis, Vyron Damasiotis, Evaggeli Boti</i>
<b>Versione finale:</b>	<i>Nome dell'organizzazione che contribuisce al risultato finale</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>EPMA, Repubblica Ceca (Coordinatore)</i></li> <li>• <i>Università della Tessaglia, Grecia (partner)</i></li> <li>• <i>Hellenic Open University, Grecia (partner)</i></li> <li>• <i>Helliwood, Germania (partner)</i></li> <li>• <i>Consorzio Ro.Ma, Italy (partner)</i></li> </ul>

<b>Versione n.</b>	<b>Dattero</b>	<b>Descrizione: _____</b>
1	08/06/2022	Versione bozza
2	08/11/2023	Versione riveduta
3	08/11/2023	Versione finale



Il Curriculum Agile2Learn e i suoi allegati sono rilasciati sotto licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale, salvo dove diversamente indicato. Per una corretta citazione, si prega di seguire le regole della Guida all'utilizzo di Agile2Learn disponibile all'indirizzo [www.agile2learn.eu](http://www.agile2learn.eu).

## Sommario

Documento _____	3
Introduzione _____	3
Panoramica del curriculum Agile _____	4
1.1 Visione del curriculum _____	4
1.2 Obiettivi formativi del curricolo _____	4
Background di ricerca per lo sviluppo del curriculum _____	4
Competenze Agile2Learn _____	5
1.3 Competenze agili _____	6
1.4 Competenze trasversali _____	7
1.5 Competenze digitali _____	8
Linee guida per l'erogazione del curriculum _____	9
1.6 Modelli di erogazione del curriculum _____	9
1.7 Struttura del curriculum di Agile2Learn _____	10
1.8 Linea guida 1 – Erogazione del corso di formazione (Blended learning) _____	10
1.9 Linea guida 2 - Apprendimento basato su progetti _____	12
Moduli di progettazione educativa _____	13
Inventario dei moduli _____	17

## Documento

**Titolo del documento:** Curricula VET modulari per il progetto Agile2Learn.

**Autori/Curatori:** Panos Fitsilis, Vyron Damasiotis, Evaggeli Boti, Università della Tessaglia

**Keywords:** metodologia agile, competenze trasversali, competenze digitali, competenze agili, istruzione e formazione professionale, curricula

**Abstract:** Lo scopo di questo documento è quello di presentare il curriculum Agile2learn che include?

a) I Corsi di Formazione e

b) Apprendimento basato su progetti

Si tratta di un documento che si riferisce a R1.

Il lettore deve tenere presente che il progetto "Agile2Learn" impiega una metodologia di formazione professionale graduale, composta da una fase di apprendimento misto e da una fase di apprendimento basata su progetti. Pertanto, questo documento fornisce approfondimenti approfonditi per la progettazione e lo sviluppo dei contenuti, principalmente per il corso di apprendimento misto, ma anche per la fase di apprendimento basata su progetti.

## Introduzione

Il progetto "**Agile2Learn**" (numero di progetto 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558) è un progetto Erasmus+ KA2/ Innovative. Il progetto Agile2Learn svilupperà un curriculum, una conoscenza codificata da apprendere, un insieme di attività pianificate che influenzano l'insegnamento e la formazione. Questo sarà utilizzato per guidare gli insegnanti ad essere più efficienti nei loro progetti educativi. L'obiettivo del progetto è lo sviluppo professionale attraverso un'adeguata formazione del personale che opera nell'istruzione primaria e secondaria. Ciò sarà ottenuto con l'aggiornamento delle loro competenze con un complesso di competenze e conoscenze necessarie per gli studenti del 21° secolo; come la metodologia Agile2Learn.

I principali obiettivi del progetto sono:

- definire nuovi percorsi di apprendimento
- offrire l'opportunità di sviluppare le competenze del 21° secolo per un ambiente educativo moderno (e di apprendere queste competenze nella pratica)
- Consentire agli studenti di lavorare in team in modalità F2F o formando team virtuali
- per consentire agli studenti di risolvere problemi più complessi e contemporanei
- per consentire a discenti ed educatori di implementare progetti educativi in modo più rapido ed efficiente
- per consentire ai docenti di lavorare in team. Ciò offre vantaggi significativi rispetto agli approcci educativi tradizionali, che, per lo più, forniscono servizi educativi in modo isolato
- per facilitare l'utilizzo di moderni strumenti di collaborazione in team

## Panoramica del curriculum Agile

### 1.1 Visione del curriculum

I rapidi cambiamenti nel panorama mondiale, la pressione nell'istruzione per armonizzarsi ai cambiamenti, la necessità degli insegnanti di adattarsi a tecniche, strumenti e metodi di insegnamento nuovi ed emergenti, l'avvento del covid-19 e la necessità di apprendimento a distanza, la necessità di supportare le esigenze dinamiche degli studenti di oggi hanno portato a un crescente interesse nell'applicazione della metodologia Agile in classe.

Il progetto Agile2Learn risponde direttamente ai documenti politici e ai programmi dell'UE che promuovono le seguenti priorità:

- Migliorare l'istruzione nelle competenze trasversali.
- Migliorare lo sviluppo di abilità e competenze definendo una metodologia pedagogica innovativa che si baserà sui principi e sulle tecniche dell'Agile Project Management e dell'Agile Pedagogy.
- Sviluppare un curriculum formativo rivolto agli insegnanti dell'istruzione primaria e secondaria al fine di applicare la nuova metodologia all'ambiente scolastico e al curriculum scolastico.
- Sviluppare, testare e validare la metodologia proposta.
- Creare una cultura innovativa della formazione.

### 1.2 Obiettivi formativi del curriculum

Il curriculum proposto ha cinque obiettivi di apprendimento principali. Questi cinque obiettivi formativi sono i seguenti:

- LO1: Sviluppo di competenze trasversali
- LO2: Sviluppo delle competenze Agile
- LO3: Sviluppo delle competenze di Digital Transformation
- LO4: Sviluppo di persone e team
- LO5: Sviluppare una cultura innovativa della formazione

## Background di ricerca per lo sviluppo del curriculum

Il curriculum Agile2Learn include lo sviluppo di quelle abilità e competenze che sono state rilevate:

- secondo i risultati di un sondaggio contattato con il personale accademico dell'istruzione primaria e secondaria di tre paesi. È emerso che c'è un crescente interesse per l'applicazione di metodi didattici innovativi al fine di sviluppare competenze trasversali e competenze per lo sviluppo personale e di gruppo sia negli insegnanti che negli studenti, che sono importanti per lo studente del 21° secolo.

Gli insegnanti che hanno applicato metodi di insegnamento simili ai metodi agili, così come quelli che vorrebbero applicarli, hanno sottolineato la necessità di sviluppare queste competenze.

- dopo una revisione sistematica di vari quadri di competenze europee e di altre organizzazioni come LifeComp - <sup>1</sup> The European Framework for Personal, Social and Learning to Learn Key Competence, Digital Competence framework for Educators - DigiCompEdu, Digital Competence Framework for Citizens - DigiComp2.2<sup>2</sup>, Pedagogical Guide of Digital Competency Framework<sup>3</sup>, ecc. e in letteratura come Cubric (2013), <sup>4</sup>Paasivaara et al. (2014)<sup>56</sup>, Mihalic (2019) <sup>7</sup> Komar's et al. (2020)<sup>8</sup>, ecc. al fine di ottenere una visione d'insieme delle competenze che sono state sviluppate attraverso l'adozione dell'approccio Agile in diversi casi di studio
- Dopo la presentazione e la discussione del set iniziale di competenze con focus group, gruppi di lavoro e discussione tra i partner del progetto e al fine di selezionare quelli più cruciali che meglio si adattano e servono agli obiettivi del progetto.

## Competenze Agile2Learn

La ricerca nell'ambito del progetto Agile2Learn ha identificato tre gruppi di competenze. Questi gruppi di competenze e il *corrispondente numero* di abilità correlate (*indicate tra parentesi*) sono:

- Relativo ad Agile (6)
- Trasversale (8)
- Digitale (7)

Il numero tra parentesi indica il numero di competenze specifiche che appartengono a questa categoria.

---

1 Caena, F., & Punie, Y. (2019). Sviluppo di un quadro europeo per le competenze chiave personali, sociali e per imparare ad apprendere (LifeComp). Revisione della letteratura e analisi dei framework. Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea.

2 Redecker, C., & Punie, Y. (2017). Quadro europeo di riferimento per la competenza digitale degli educatori: DigCompEdu. Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea.

3 Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). DigComp 2.2: Il quadro delle competenze digitali per i cittadini - Con nuovi esempi di conoscenze, abilità e atteggiamenti. Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea

4 Ministero dell'Istruzione e dell'Istruzione Superiore. (2020). Guida pedagogica. quadro delle competenze digitali. Quebec: Governo del Quebec.

5 Cubric, M. (2013). Un metodo agile per insegnare l'agile nelle business school. Giornale internazionale di formazione manageriale, 11(3), 119–131.

6 Paasivaara, M., Heikkilä, V., Lassenius, C., & Toivola, T. (2014, maggio). Insegnare agli studenti a scrum usando i mattoncini LEGO. In Atti della 36a Conferenza Internazionale sull'Ingegneria del Software (pp. 382-391).

7 Mihalik, J. (2019). Approccio agile nell'istruzione superiore: un rapporto di progetto di ricerca collaborativa. Opus et Educatio, 6(4)

8 Komar, O. A., Chuchalina, Y. M., Kramarenko, A. N., Torchynska, T. A., & Shevchuk, I. V. (2021). Approccio agile nella formazione dei futuri insegnanti della scuola primaria per la risoluzione di situazioni pedagogiche complesse. Giornale elettronico internazionale di istruzione elementare, 13(4), 469-477.

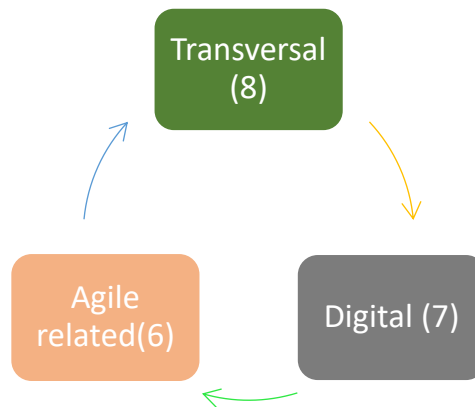


Figura 1: Gruppi di competenze del progetto Agile2Learn

### 1.3 Competenze agili

Successivamente, presentiamo una serie di competenze agili di base progettate per fornire agli studenti le competenze e le metodologie essenziali necessarie per comprendere e implementare le metodologie agili nel campo dell'istruzione.

Tavolo 1. Elenco delle competenze Agile

No	Abilità	Descrizione: _____
1	Nozioni di base sui metodi Agile	SCRUM, KANBAN, LEAN MANAGEMENT, XP
2	Pensiero imprenditoriale	La capacità di identificare le opportunità di mercato e trovare i modi più adatti per capitalizzarle utilizzando conoscenze appropriate e lavorando individualmente o in collaborazione come un membro del team con un senso di azione, lungimiranza e coraggio.
3	Inizio del progetto (pianificazione)	Si riferisce all'affrontare come completare un progetto in un determinato periodo di tempo, di solito con fasi definite e risorse designate. I compiti abituali sono la definizione dei ruoli, la facilitazione della comunicazione, l'abilitazione di un monitoraggio efficace, la definizione di obiettivi misurabili, l'identificazione dei risultati finali, la creazione e l'esecuzione di programmi, la pianificazione delle attività, ecc.
4	Team autogestiti	Si riferisce alla formazione di un gruppo di persone che utilizzano le loro diverse competenze, conoscenze ed esperienze per raggiungere un obiettivo comune, assumendosi la piena responsabilità di fornire un servizio o un prodotto attraverso la collaborazione tra pari senza la guida di un manager.
5	Artefatti Agile	Si riferisce alle informazioni che le parti interessate e il team Scrum utilizzano per descrivere un prodotto in fase di sviluppo. Definiscono il lavoro che deve essere svolto, ad esempio: backlog del prodotto, backlog di Scrum, incremento del prodotto.
6	Agile Ceremonies	Le cerimonie Agile sono riunioni periodiche tenute per garantire che i progetti siano puntuali e raggiungano gli obiettivi di qualità. Ad esempio, in SCRUM questi sono: Sprint, Sprint Planning, Daily Scrum, Sprint Review, Sprint Retrospective.

## 1.4 Competenze trasversali

Un gran numero di competenze/abilità proposte<sup>9</sup> per gli studenti del 21° secolo dovrebbero essere trasversali. Secondo il Glossario UNEVOC dell'UNESCO (<https://unevoc.unesco.org/go.php?q=TVETipedia+Glossary+A-Z&id=577>)

Le competenze trasversali sono quelle tipicamente considerate come non specificamente correlate a un particolare lavoro, compito, disciplina accademica o area di conoscenza, ma come competenze che possono essere utilizzate in un'ampia varietà di situazioni e contesti lavorativi. Queste competenze sono sempre più richieste dagli studenti per adattarsi con successo ai cambiamenti e condurre una vita significativa e produttiva.

La tabella seguente identifica l'insieme di competenze proposte così come sono state identificate dall'iniziativa di ricerca Agile2Learn. La selezione di un nucleo di competenze trasversali è piuttosto impegnativa poiché sono in uso numerosi framework, la definizione delle competenze non è rigida e porta a sovrapposizioni, ecc. Tuttavia, il seguente elenco sarà convalidato in diversi modi (ad es. focus group di Agile2Learn, esperti di SC) in modo da dimostrarsi utile e appropriato nel settore dell'istruzione.

Tavolo 2. Elenco delle competenze trasversali

No	Abilità	Descrizione: _____
1	Comunicazione	Comprendere i codici, le regole, le tecniche e le barriere di una comunicazione in ambienti e situazioni diverse.
2	Creatività	<p>Pensare a un compito o a un problema in un modo nuovo o diverso e trovare connessioni tra idee diverse e usare quelle connessioni per risolvere i problemi.</p> <p>Il design thinking è un processo iterativo non lineare che cerca di comprendere gli utenti, sfidare le ipotesi, ridefinire i problemi e creare soluzioni innovative per prototipare e testare. Il metodo è composto da 5 fasi: Empatizzare, Definire, Ideare, Prototipare e Testare ed è particolarmente utile quando si affrontano problemi mal definiti o sconosciuti.</p>
3	Lavoro di squadra	Lo sforzo collaborativo di un gruppo per raggiungere un obiettivo comune o per completare un compito nel modo più efficace ed efficiente, prendendo in considerazione i punti di forza individuali e le diverse prospettive.
4	Abilità sociali	Un'abilità sociale è qualsiasi competenza che facilita l'interazione e la comunicazione con gli altri in cui le regole e le relazioni sociali vengono create, comunicate e modificate in modi verbali e non verbali. Esempi di abilità sociali sono la comunicazione efficace, la risoluzione dei conflitti, l'ascolto attivo, l'empatia, ecc.
5	Gestione dell'ambiguità	<ul style="list-style-type: none"><li>• La capacità di affrontare situazioni ambigue in modo sensato e sistematico. È direttamente correlato alla gestione del rischio.</li><li>• Secondo EntreComp questa abilità è simile a "Affrontare l'incertezza, l'ambiguità e il rischio". Comprende:</li></ul>

<sup>9</sup> Generalmente, il termine "abilità" è più specifico ed è correlato alla capacità di eseguire un compito. Al contrario, il termine "competenza" è più generico e più ampio in quanto potrebbe includere competenze, conoscenze e abilità. Tuttavia, in questo documento questi due termini sono usati in modo intercambiabile.



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prendere decisioni quando il risultato di tale decisione è incerto, quando le informazioni disponibili sono parziali o ambigue o quando c'è il rischio di risultati indesiderati.</li> <li>• All'interno del processo di creazione del valore, includi modi strutturati per testare idee e prototipi fin dalle prime fasi, per ridurre i rischi di fallimento.</li> <li>• Gestisci situazioni in rapido movimento in modo rapido e flessibile.</li> </ul>
<b>6</b>	<b>Pensiero critico</b>	Concettualizzare, applicare, analizzare, sintetizzare e/o valutare attivamente e abilmente le informazioni raccolte da, o generate da, osservazione, esperienza, riflessione, ragionamento o comunicazione.
<b>7</b>	<b>Problem solving e processo decisionale</b>	<p>Le capacità di risoluzione dei problemi ti aiutano a determinare l'origine di un problema e a trovare una soluzione efficace. Alcune abilità chiave per la risoluzione dei problemi includono:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ascolto attivo</li> <li>• Analisi</li> <li>• Ricerca</li> <li>• Creatività</li> <li>• Comunicazione</li> <li>• Affidabilità</li> <li>• Decisionale</li> <li>• Attività di team building</li> </ul> <p>Il processo decisionale è la capacità di pensare obiettivamente e di mettere in relazione i concetti al fine di scegliere tra alternative.</p>
<b>8</b>	<b>Gestione del tempo</b>	La capacità di utilizzare il tempo in modo produttivo ed efficiente dando priorità e programmando ciò che deve essere fatto per raggiungerlo.

## 1.5 Competenze digitali

Successivamente, presentiamo una serie di competenze digitali che sono state scelte specificamente per consentire agli studenti di utilizzare gli strumenti digitali e quindi migliorare la loro capacità di applicare metodologie agili con maggiore efficacia ed efficienza. Le competenze selezionate mirano a colmare il divario tra le pratiche agili e la tecnologia digitale, garantendo che gli studenti siano dotati delle conoscenze e delle abilità necessarie per navigare ed eccellere in un panorama educativo tecnologicamente avanzato e incentrato sull'agilità.

Tavolo 3. Elenco delle competenze digitali

No	Abilità	Descrizione: _____
<b>1</b>	Collaborazione digitale a livello professionale e di apprendimento	Utilizzare le tecnologie digitali per collaborare.
<b>2</b>	Selezione delle risorse digitali	Identificare, valutare e selezionare le risorse digitali per l'insegnamento e l'apprendimento. Considerare l'obiettivo di apprendimento specifico, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo di studenti, quando si selezionano le risorse digitali e se ne pianifica l'uso.
<b>3</b>	Creazione e modifica di risorse digitali	Modificare e sviluppare le risorse esistenti con licenza aperta e altre risorse ove ciò sia consentito. Creare o co-creare nuove risorse

		educative digitali. Considerare l'obiettivo specifico dell'apprendimento, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo di studenti, quando si progettano le risorse digitali e se ne pianifica l'uso.
4	Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali	Organizzare i contenuti digitali e renderli disponibili a studenti, genitori e altri educatori. Per proteggere efficacemente i contenuti digitali sensibili. Rispettare e applicare correttamente le norme sulla privacy e sul diritto d'autore. Comprendere l'uso e la creazione di licenze aperte e risorse educative aperte, inclusa la loro corretta attribuzione.
5	Coinvolgere attivamente gli studenti	Utilizzare le tecnologie digitali per promuovere l'impegno attivo e creativo degli studenti in una materia. Utilizzare le tecnologie digitali all'interno di strategie pedagogiche che promuovano le competenze trasversali, il pensiero profondo e l'espressione creativa degli studenti.
6	Creazione di contenuti digitali	Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedano agli studenti di esprimersi attraverso mezzi digitali e di modificare e creare contenuti digitali in diversi formati. Insegnare agli studenti come applicare il copyright e le licenze ai contenuti digitali, come fare riferimento alle fonti e attribuire le licenze.
7	Risoluzione digitale dei problemi	Incorporare attività di apprendimento, compiti e valutazioni che richiedono agli studenti di identificare e risolvere problemi tecnici, o di trasferire le conoscenze tecnologiche in modo creativo a nuove situazioni.

## Linee guida per l'erogazione del curriculum

### 1.6 Modelli di erogazione del curriculum

Il curriculum proposto è strutturato attorno a due diversi modelli di erogazione. Questi modelli di erogazione sono: apprendimento misto e una fase di apprendimento basata su progetti.

- L'approccio di apprendimento misto combina materiali didattici online e opportunità di interazione online con i tradizionali metodi di classe basati sul luogo. Richiede la presenza fisica sia dell'insegnante che dello studente, con alcuni elementi di controllo dello studente sul tempo, sul luogo, sul percorso o sul luogo. Pertanto, l'approccio di apprendimento misto sarà utilizzato per il corso di formazione Agile2Learn, in modo che gli insegnanti delle scuole primarie e secondarie acquisiscano le competenze di base e combinerà e-learning e lezioni frontali.
- Parallelamente alle altre due modalità di erogazione, le parti sociali di Agile2Learn in ogni paese identificheranno un pool di stakeholder disposti a formarsi durante la loro fase di apprendimento basato su progetti e a sviluppare le loro competenze al fine di applicare Agile PBL in classe al fine di gestire correttamente qualsiasi progetto educativo nazionale e transnazionale.

## 1.7 Struttura del curriculum di Agile2Learn

La struttura del curriculum di Agile2Learn prevede due fasi fondamentali. Queste fasi sono:

- Fase di erogazione dei corsi di formazione e
- Apprendimento basato su progetti e fase di apprendimento Agile

Nel complesso queste fasi potrebbero sovrapporsi, tuttavia nel contesto del progetto Agile2Learn la sequenza è dimostrata nella figura 1.

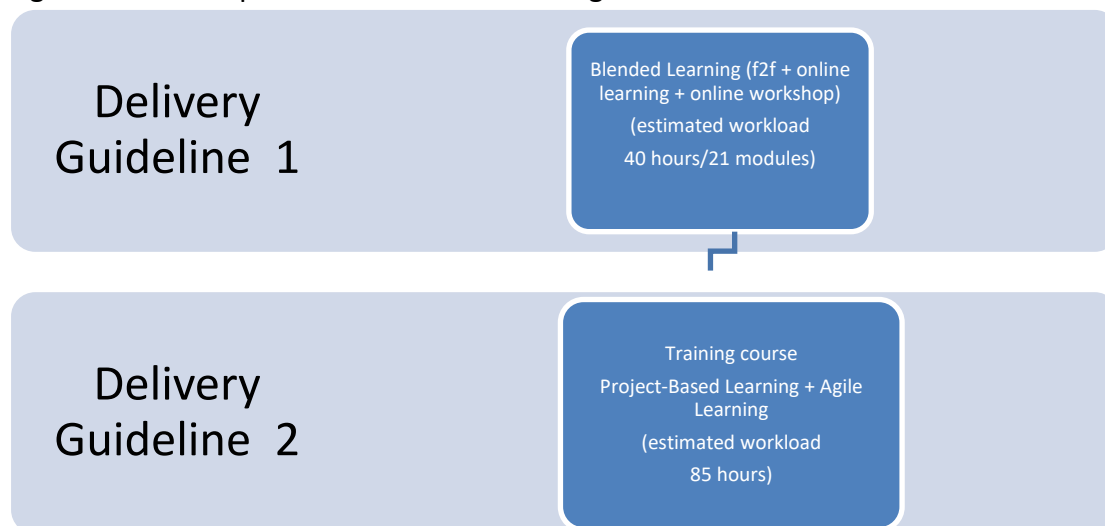


Figura 1. Programma di formazione Agile2Learn

Il carico di lavoro suggerito è inteso come linea guida flessibile e può essere personalizzato per allinearsi con l'attuale livello di conoscenza, comprensione e grado di familiarità con le metodologie agili del tirocinante. Questo approccio adattabile garantisce un'esperienza di apprendimento personalizzata, consentendo adattamenti che soddisfano in modo specifico le esigenze e il ritmo educativo dell'individuo.

Linea guida 1 - L'erogazione del corso di formazione pilota che durerà 8 settimane.

Linea guida 2 - Project based learning e Agile Learning che durerà 16 settimane, circa 5h di lavoro nel placement/settimana

## 1.8 Linea guida 1 – Erogazione del corso di formazione (Blended learning)

Il corso blended durerà 8 settimane, circa 40 ore, e prevede workshop/incontri di tutoraggio faccia a faccia (12 ore), materiali didattici online e strumenti per l'interazione, compreso lo studio individuale. Sarà consegnato nei primi 2 mesi della fase pilota. L'attestato di frequenza al corso verrà rilasciato solo al completamento dell'intera formazione, compreso il project work. Il Blended learning si compone di tre fasi:

- Fase 1: Introduzione
- Fase 2: Specifico per l'apprendimento Agile
- Fase 3: Conoscenze specialistiche

Di seguito le competenze – abilità, 21 in tutto, saranno erogate in tre fasi attraverso il Blended Learning

Tavolo 4. Distribuzione dei moduli alle fasi

Fase 1 (Introduzione)	Fase 2 (Specifico per l'apprendimento agile)	Fase 3 (Conoscenze specialistiche)
<p><b>(AGILE)</b> (Metodi e fondamenti agili)</p> <p><b>(AGILE)</b> Inizio del progetto (pianificazione)</p> <p><b>(AGILE)</b> Team autogestiti</p>	<p><b>(AGILE)</b> Artefatti Agile</p> <p><b>(AGILE)</b> Cerimonie Agili</p>	
<p><b>Comunicazione (TRASVERSALE)</b></p> <p><b>Lavoro di squadra (TRASVERSALE)</b></p>	<p><b>Creatività (TRASVERSALE)</b></p> <p><b>(TRASVERSALE)</b> Gestione del tempo</p> <p><b>(TRASVERSALE)</b> Problem-solving e processo decisionale</p>	<p><b>(TRASVERSALE)</b> Gestione dell'ambiguità</p> <p><b>(TRASVERSALE)</b> Pensiero critico</p> <p><b>Pensiero imprenditoriale (TRASVERSALE)</b></p> <p><b>Abilità sociali (TRASVERSALI)</b></p>
<p><b>(DIGI)</b> Collaborazione digitale a livello professionale e di apprendimento</p>	<p><b>(DIGI)</b> Selezione delle risorse digitali</p> <p><b>(DIGI)</b> Creazione e modifica di risorse digitali</p> <p><b>(DIGI)</b> Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali</p>	<p><b>(DIGI)</b> Risoluzione digitale dei problemi</p> <p><b>(DIGI)</b> Coinvolgere attivamente gli studenti</p> <p><b>(DIGI)</b> Creazione di contenuti digitali</p>

La formazione degli studenti dell'IFP si compone di 3 parti:

- Fornire le conoscenze agli insegnanti
- Applicazione delle conoscenze agli insegnanti
- Valutazione effettuata dai docenti.

Ogni modulo ha il suo modo di essere implementato (attività / esercizi / giochi / progetti / metodi Agile) e sarà in 2 modi per essere trasferito correttamente.

- Il livello dell'insegnante
- Il livello del project manager

Ci saranno due (2) percorsi di apprendimento da fornire:

- **Agile come strumento pedagogico:** migliorare l'apprendimento e la collaborazione degli studenti. In questo percorso, l'attenzione si concentra sull'utilizzo di strategie agili come potenti strumenti pedagogici per elevare le esperienze di apprendimento degli studenti e promuovere la collaborazione. Abbracciando la filosofia agile, gli educatori adattano continuamente i loro metodi di insegnamento per soddisfare le esigenze in continua evoluzione dei loro studenti. Questo approccio è caratterizzato da un feedback precoce e continuo, dalla volontà di incorporare i cambiamenti anche in una fase avanzata del ciclo di apprendimento e dall'impegno per il miglioramento iterativo.

- **Agile come strumento di sviluppo scolastico** che aiuta a produrre una trasformazione educativa olistica. In questo percorso, l'attenzione si sposta verso l'utilizzo di metodologie agili come potenti strumenti per lo sviluppo e la trasformazione a livello scolastico. Gli educatori sono dotati delle competenze e delle conoscenze necessarie per pianificare, collaborare e riflettere continuamente sulla progettazione e l'erogazione di unità curriculari scolastiche. Questo approccio trascende le singole classi, impattando sull'intero ambiente scolastico.

Tavolo 5. Struttura del corso di formazione

Agilità	Diventare agili attraverso l'applicazione di metodi agili					
Fase di apprendimento	Costruisci conoscenze			Pratica/Approfondimento	Creazione	Retrospettivo
Fase	1ª fase	2ª fase	3ª fase	4ª fase	5ª fase	6ª Fase
<b>Argomenti</b>	Conoscenze introduttive	Conoscenze specifiche	Conoscenze specialistiche	Ideazione e scambio attraverso la piattaforma Community of Practice	Esplorare il metodo agile all'interno del luogo di lavoro del partecipante	Riflessione sulle attività e le azioni seguite.
<b>Formato didattico</b>	Apprendimento elettronico			Implementazione di metodi agili in: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Didattica – in aula</li> <li>• Lavorare con i colleghi</li> <li>• Fornire agli studenti casi ed esercizi basati su Agile</li> </ul>	Condivisione di esperienze con i membri della comunità	
<b>Durata della formazione</b>	10 - 12 ore	14 - 16 ore	12 - 14 ore	85 ore		
40 ore in totale						
<b>Supporto online continuo dei tirocinanti</b>						

## 1.9 Linea guida 2 - Apprendimento basato su progetti

<i>Apprendimento basato su progetti / Apprendimento agile</i>	Partner
L'apprendimento basato su progetti e l'apprendimento agile dureranno 16 settimane, circa 5,5h di lavoro in placement/settimana (totale 85h) <ul style="list-style-type: none"> <li>• B1: Tirocinio</li> <li>• B2: Valutazione</li> </ul>	
<b>Attività di formazione aggiuntiva (f2f) per formatori, datori di lavoro e discenti</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• C1: Un evento di formazione a breve termine di 5 giorni per la formazione dei formatori</li> </ul>	

## Moduli di progettazione educativa

La progettazione del modulo didattico richiede, per ogni competenza, l'utilizzo di un modello specifico. Questo modello, che sarà istanziato per ogni competenza/modulo, faciliterà lo sviluppo di materiali formativi in modo sistematico e coerente.

<b>TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO</b>		
1	Codice del modulo del corso	<i>Codice del modulo del corso. I codici dei moduli da utilizzare sono:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Digitale</i></li> <li>• <i>Agile</i></li> <li>• <i>Trasversale</i></li> </ul>
2	Titolo del modulo del corso	<i>Titolo del modulo</i>
3	Descrizione del modulo del corso	<i>Descrizione del modulo (fino a 100 parole)</i>
4	Dominio della conoscenza	<i>Dominio di conoscenza del modulo</i>
5	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Obiettivi formativi (da 4 a 10) per il modulo specifico del corso</i></li> </ul>
Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)		
Codice	<b>Risultati di apprendimento</b> (sottolineare il verbo e il concetto del dominio di conoscenza utilizzato) Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:	
1. Livello di conoscenza		
LOut1	(usa i verbi secondo la tassonomia di bloom)	
LOut2		
2. Livello di comprensione		
3. Livello di applicazione		
4. Livello di analisi		
5. Livello di sintesi		
6. Livello di valutazione		
Codice unità*,**	Titolo dell'unità	

ModuleCode.1	<i>Corrisponde a un'unità/oggetto di apprendimento</i>
ModuleCode.2	
ModuleCode.3	

(\*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio.

(\*\*) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2

La tassonomia di Bloom da utilizzare è presentata nella pagina successiva.

Livello	Definizione	Esempi di verbi					Comportamenti di esempio
<b>CONOSCENZA</b>	Lo studente ricorda o riconosce le informazioni, le idee e i principi nella forma approssimativa in cui sono stati appresi.	disporre, definire, descrivere, duplicare	identificare etichetta lista fiammifero	Memorizza Schema dell'ordine dei nomi	Riconosci, Riferisci, Richiama, Ripeti	Riproduci stato di selezione	Lo studente definirà i 6 livelli della tassonomia di Bloom del dominio cognitivo.
<b>COMPRESIONE</b>	Lo studente traduce, comprende o interpreta le informazioni in base all'apprendimento precedente.	Spiegare, Riepilogare, Parafrasare, Descrivere, Illustrare, Classificare,	Convertire, Difendere, Scrivere, Discutere, Distinguere, Stimare, Spiegare	espressa, estensione, generalizzata, dare esempi(i) identificare, indicare	inferire, localizzare, parafrasare, predire, riconoscere,	Riscrivere la recensione Seleziona Riepiloga Traduci	Lo studente spiegherà lo scopo della tassonomia di Bloom del dominio cognitivo.
<b>APPLICAZIONE</b>	Lo studente seleziona, trasferisce e utilizza dati e principi per completare un problema o un'attività con un minimo di direzione.	Usare il calcolo risolvere dimostrare applicare costrutto	Applica Modifica Scegli Calcola Dimostra Scopri Drammatizza	impiegare illustrare, interpretare, manipolare, modificare, operare	Pratica Prevedere Preparare Prodotti Correlare il programma	Mostra Sketch Solvi Usa Scrivi	Lo studente scriverà un obiettivo didattico per ogni livello della tassonomia di Bloom.
<b>ANALISI</b>	Lo studente distingue, classifica e mette in relazione le ipotesi, le ipotesi, le prove o la struttura di un'affermazione o di una domanda	analizzare Categorizzare, Confrontare, Contrastare, Separare, Applicare	Cambia Scopri Scegli Calcola Dimostra Drammatizza	impiegare illustrare, interpretare, manipolare, modificare, operare	Pratica Prevedere Preparare Prodotti Correlare il programma	Mostra Sketch Solvi Usa Scrivi	Lo studente si confronterà e contrasterà il dominio cognitivo e affettivo.



<b>SINTESI</b>	Lo studente origina, integra e combina idee in un prodotto, un piano o una proposta che è nuovo per lui o lei.	creare, progettare, ipotizzare, inventare, sviluppare, organizzare, assemblare	Categorizza Raccogli Combina Comply compose costrutto crea	progettare, sviluppare, progettare, elaborare, spiegare, formulare, generare, pianificare	Preparare, Riorganizzare, Ricostruire, Relazionare, Riorganizzare, Rivedere	riscrivere Impostare Riepiloga sintetizzare raccontare scrivere	Lo studente progetterà uno schema di classificazione per la scrittura degli obiettivi educativi che combini i domini cognitivo, affettivo e psicomotorio.
<b>VALUTAZIONE</b>	Lo studente valuta, valuta o critica sulla base di standard e criteri specifici.	Giudice Consigliato Critica Giustificare Valutare Argomentare	Valutare Allegare Scegliere Confrontare Concludere Contrasto	Difendere Descrivere Discriminare Valutare Valutare Spiegare	Giudice Giustificare Interpretare Rapportare Predire	Tasso Selezionare Riassumere Appoggiare Valore	Lo studente giudicherà l'efficacia della scrittura degli obiettivi utilizzando Tassonomia di Bloom.

## Inventario dei moduli

Il design di tutti i moduli è descritto in dettaglio nei documenti TB1, TB2, TB3, TB3a, TB3b. Tali documenti sono riportati nei seguenti allegati:

Allegato I: Descrizione della struttura di ciascun modulo - documenti TB1.

Allegato II: Descrizione della struttura di ciascuna unità all'interno di un modulo - documenti TB2.

Allegato III: Descrizione dei materiali didattici contenuti nell'unità didattica di ciascun modulo - documenti TB3.

Allegato IV: Valutazione - Domande a scelta multipla per modulo - Documenti TB3a.

Allegato V: Valutazione - Esercitazione per modulo - Documenti TB3b.



Co-funded by  
the European Union



UNIVERSITY OF  
THESSALY



HELLIWOOD 

