



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



PIATTAFORMA Meet&Learn Guida di funzionamento



INDICE DEI CONTENUTI

- | | | | |
|-----------|-------------------------------------|-----------|--------------------------|
| 3 | Pedagogia TIC | 13 | La chat degli insegnanti |
| 4 | Flipped Classroom | 14 | L' agenda dinamica |
| 5 | Piattaforma Meet&Learn | 15 | Area «Open learn» |
| 6 | Utenti e accesso | 16 | Stanza virtuale |
| 7 | Mappa della piattaforma | 17 | I moduli |
| 8 | Homepage e menù | 18 | Le lezioni approfondite |
| 9 | Social hub | 19 | Il test |
| 10 | Chat | 20 | La convalida finale |
| 11 | PDM | 21 | L'attestato |
| 12 | Caricamento delle
buone pratiche | | |



Pedagogia TIC

Introduzione

La tecnologia dell'informazione e delle comunicazioni (TIC) ha un impatto sull'apprendimento degli studenti quando gli insegnanti hanno competenze informatiche.

Gli strumenti TIC migliorano la **comunicazione**, la **creazione**, la **diffusione**, l'**archiviazione** e la **gestione delle informazioni**.

Le TIC possono essere parte dell'interazione insegnamento-apprendimento, sostituendo le lavagne con lavagne digitali interattive, utilizzando gli smartphone durante le lezioni e applicando le opportune metodologie.





Flipped classroom

Una metodologia amica della tecnologia

Il modello della classe capovolta, che **prevede la lezione e la pratica a casa** attraverso l'istruzione guidata dal computer e le attività di apprendimento interattivo in classe, rappresenta un notevole cambiamento della prospettiva didattica, che da il **giusto valore al contesto più partecipativo della classe.**

L'**efficacia** di questo tipo di approccio di insegnamento sta rapidamente guadagnando consensi da parte di molti insegnanti. Le percezioni degli studenti sulle classi capovolte sono generalmente positive, poiché preferiscono le **attività di apprendimento cooperativo in classe rispetto alle lezioni regolari.**





CHE COS'E' ...

La piattaforma Meet&Learn

La piattaforma web differisce da un sito web in quanto il primo è uno **strumento per la crescita dei partecipanti**, mentre il secondo si concentra solo sulla condivisione di informazioni. Quando si pensa alla piattaforma **Meet&Learn** è più corretto visualizzarla come **hub di facilitazione**, che va ben oltre un semplice sito web.

- **Interattiva** ... semplicemente non ti siederai ed imparerai solamente
- **Modulare** ... può funzionare come test pilota da implementare su obiettivi più ampi
- **Duratura** ... durerà oltre il termine del periodo finanziato dall'U.E.



UTENTI DELLA PIATTAFORMA

Comprendere il sistema di accesso

La piattaforma Meet&Learn mira a coinvolgere **3 tipologie di utenti: pubblico, partner amministrativi e tecnici, partner scolastici** (insegnanti).

Visitatori (pubblico)

Homepage, notizie, libreria, accesso completo nel 2023

Insegnanti

Tutto quello che un visitatore può vedere più: "learn area" completa, "meet area" completa

Partner tecnico

Tutto quello che un insegnante può vedere più: "partners area" completa



Homepage			
Newsfeed			
Libreria scientifica			
LEARN area completa			
MEET area completa			
PARTNER area completa			



In questo diagramma, è possibile capire la struttura con le tre aree della piattaforma, insieme alle sue caratteristiche principali.

HOME PAGE

IL PROGETTO
NEWSFEED
SOCIAL HUB
CONTATTI
AREA

MEET

CARICAMENTO

EVENTI

CHAT

LEARN

E-LIBRARY
AULA VIRTUALE

PARTNER

PROJECT DATA MANAGEMENT

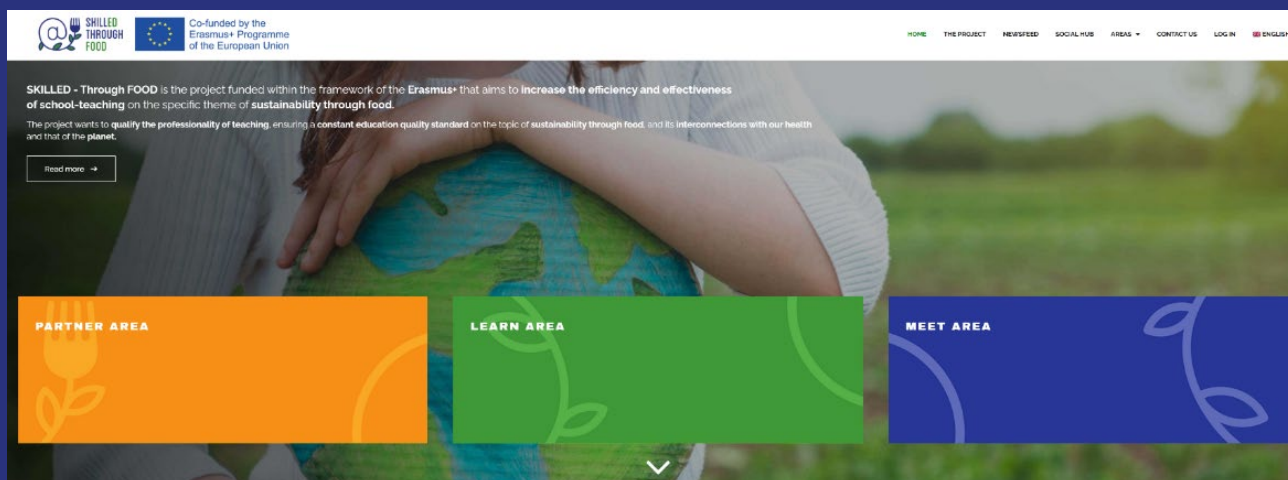
PROJECT DEVELOPMENT

CHAT

HOMEPAGE & MENU

La navigazione iniziale della piattaforma permette da subito di **affrontare le tre aree: partner, learn, meet.**

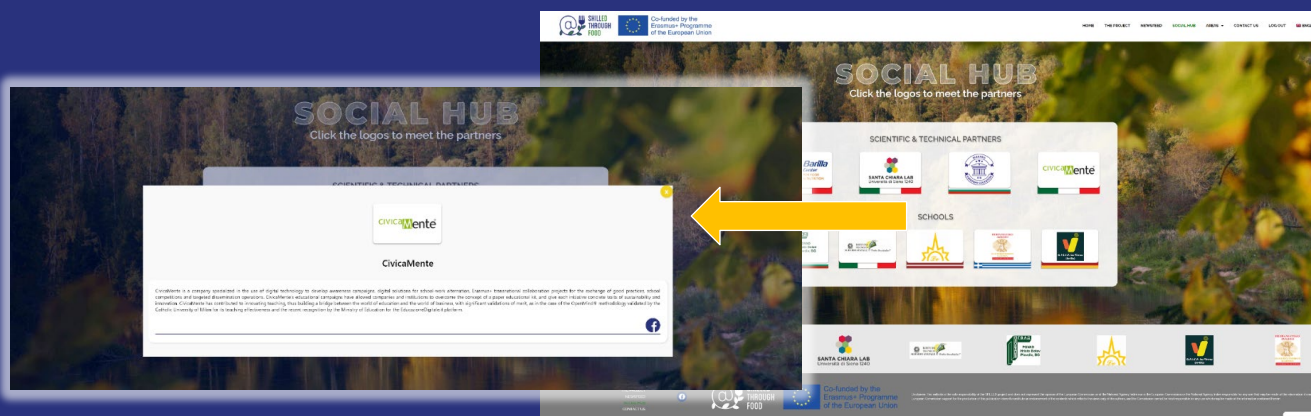
Le tre aree indicano le tre funzioni di agevolazione della piattaforma: **gestione della partnership, apprendimento digitale, e condivisione operativa tra i partner, gli insegnanti e gli studenti.**



THE SOCIAL HUB Presentazioni dei partner

Nella “partner area” è possibile per ogni utente scoprire una **biografia sintetica** di ogni **partner partecipante al progetto “SKILLED for Food”**.

Per accedere alle biografie dei partner, **clicca semplicemente su ognuno dei loghi per aprire la finestra di informazione corrispondente**.



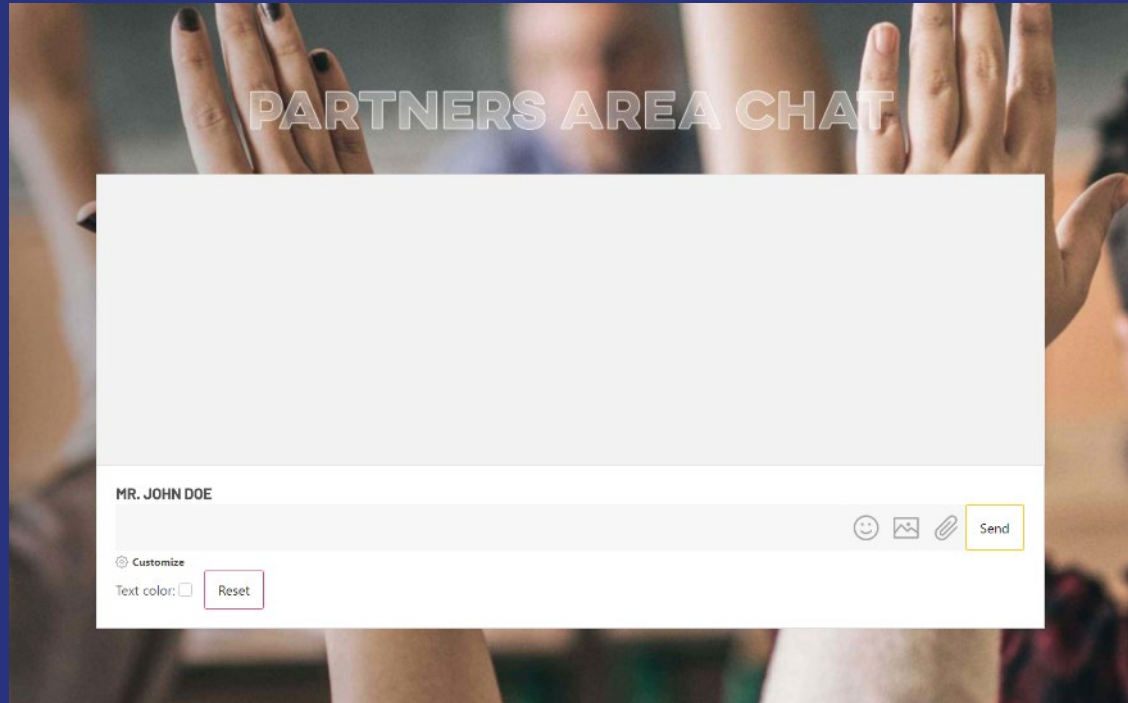


PARTNERS' AREA

La chat

La chat è indirizzata **solo ai partner tecnici: contributori scientifici, staff amministrativo e coordinatori del progetto.**

La chat è uno strumento utile, sicuro e veloce su cui contare quando si tratta di **condividere documenti e altro.**

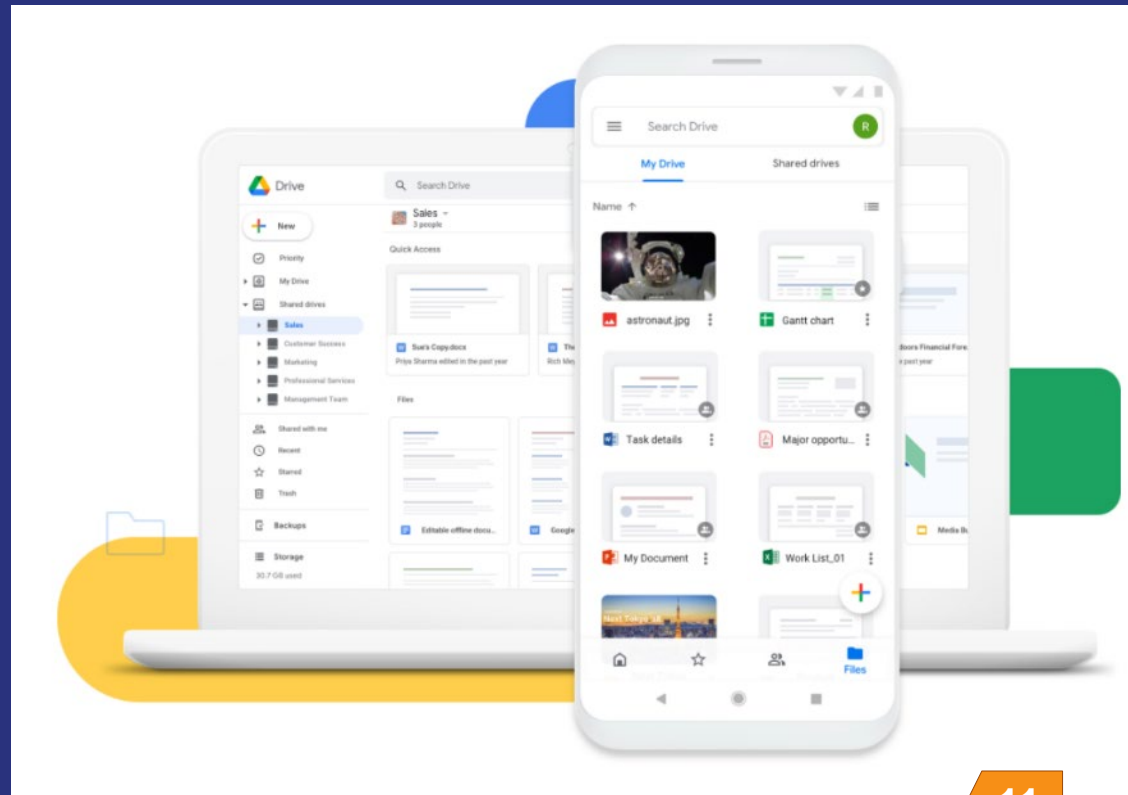




PARTNERS AREA

PDM & Sviluppo del progetto

Queste due funzionalità, riservate anche per le interazioni fra partners, sono state sviluppate integrando la piattaforma **Google Drive** e costruendo una **specifica struttura di cartelle nel cloud**.



MEET AREA

Caricamento delle migliori pratiche

Grazie a questa utility gli insegnanti saranno abilitati a **caricare i documenti di buone pratiche** che loro stessi hanno preparato, mentre la pagina mostrerà i documenti quando sono caricati.

La **visibilità dei documenti caricati** sarà un **fattore motivazionale per tutti gli insegnanti coinvolti**.

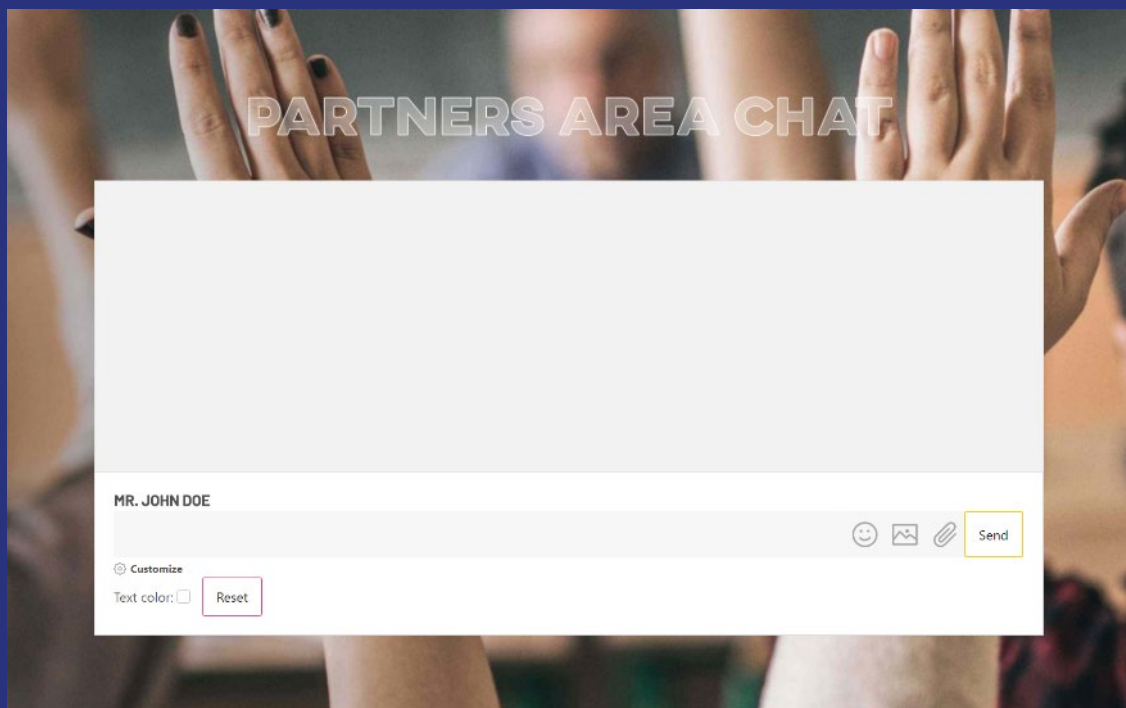


MEET AREA

La chat degli insegnanti

Questa chat è riservata solo agli insegnanti: I suoi punti di forza sono la **semplicità e la facilità di utilizzo**, che permette non solo di chattare, ma anche di condividere qualsiasi tipo di file, comprese **immagini, file audio e documenti**.

Facile come un gruppo WhatsApp!

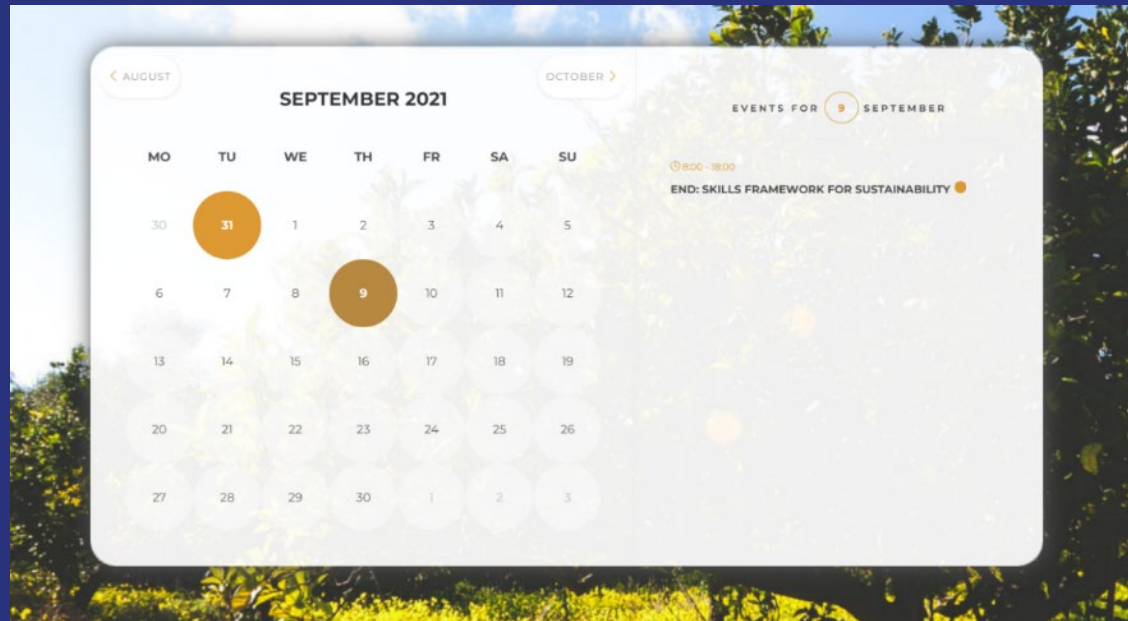




MEET AREA

L'agenda dinamica

L'agenda mostra le **scadenze dei gruppi**. A seconda di quanto loro hanno già fatto o meno, esso prevede anche un **sistema di notifica** per facilitare il **rispetto delle scadenze concordate**.

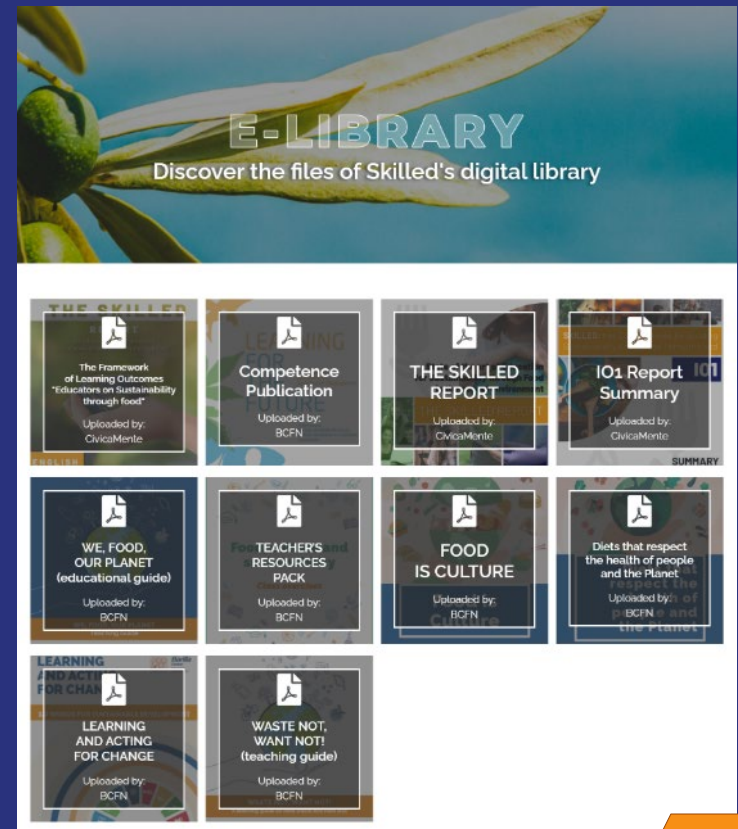




LEARN AREA

Area OPEN LEARN

La E-library scientifica nella “learn area” è il luogo in cui si raccoglie tutto il materiale scientifico disponibile: questa parte della piattaforma sarà accessibile al pubblico visitore, che dovrà compilare il modulo di registrazione per scaricare o visualizzare qualsiasi materiale.





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



LEARN AREA Stanza virtuale



LEARN AREA Stanza virtuale

I moduli

Dopo un video generale introduttivo di presentazione del corso di e-learning, l'utente accreditato può visionare ogni modulo del programma.

Le esperienze di e-learning sono mostrate visivamente con 11 “teaser-boxes”, uno per ciascun moduo del corso.

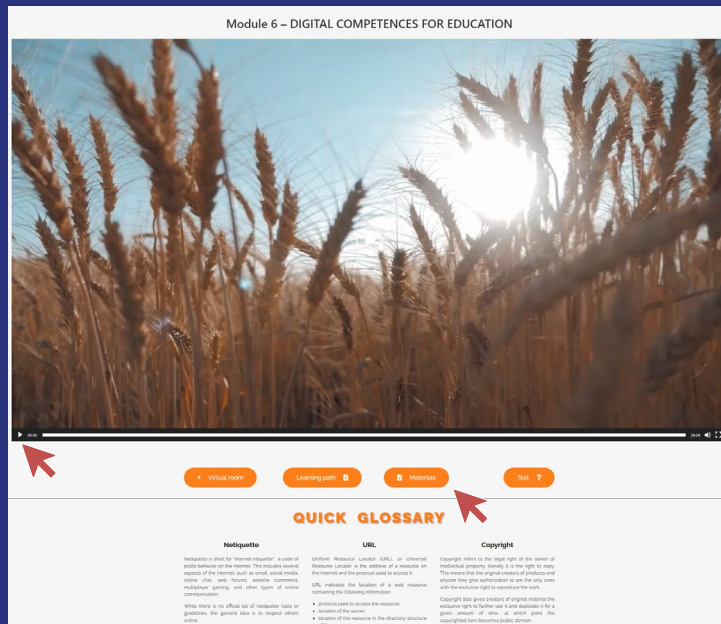
Ciascun “teaser-box” consiste di una **breve presentazione video** della lezione, un **riepilogo introduttivo**, e un **pulsante di accesso** alla lezione approfondita.

All'interno di ogni riquadro è anche possibile vedere **lo stato di avanzamento** fatto durante il test del corrispondente modulo.



LEARN AREA Virtual room

Le lezioni approfondite



All'interno della lezione approfondita, Il visitatore trova **5 elementi**:

- le **video lezioni**,
- i **test di verifica**,
- il **percorso di apprendimento**,
- la **presentazione e il materiale aggiuntivo** (se disponibile),
- un **rapido glossario** (che spiega alcune terminologie peculiari usate nella lezione stessa).

LEARN AREA Virtual room

Il test

Il test consiste in **domande con 5 risposte multiple** (una sola risposta è corretta).

In ogni momento, è possibile **tornare alla domanda precedente**.

La barra di **avanzamento** offre supporto visivo per capire dove siamo all'interno del test.

Il riepilogo finale offre **tre opzioni**:

- tornare alla **stanza virtual** (se il test è ok),
- tornare alla **lezione** (per colmare le lacune),
- Ripetere il **test**.

In entrambi i casi, sarà possibile ripetere il test più volte.

The screenshot displays a series of five question cards for 'Unit 6 - DIGITAL COMPETENCES FOR EDUCATION'. Each card contains a question and three multiple-choice options (A, B, C). The interface includes 'Test Question' and 'Previous Question' buttons. A progress bar on the right side shows '100%' completion. Below the questions, a summary section titled 'Attempt #1 Results' lists the questions with their scores (1/1 points) and a green checkmark indicating correct answers. At the bottom right, there is a small text box with the text: 'Minimum Reading Grade: B1, Remaining attempts: unlimited, Questions: 5'.

AREA DI APPRENDIMENTO

Stanza virtuale

Il test di convalida finale

Per completare il corso e ottenere il certificato, gli studenti dovranno affrontare un test finale, nel quale sono chiamati ad **esprimere un giudizio articolato sulla qualità dell'insegnamento percepita e la loro esperienza con il programma e-learning appena svolto.**

È fondamentale sottolineare che, senza completare questo passaggio finale, l'esperienza di e-learning non è considerata completa.

FINAL VALIDATION TEST



You're almost done!

To complete the SKILLED through FOOD e-learning course, please **answer the validation test** about your experience with the use of the DIDACTIC VIRTUAL ROOM.

→ Answer the test

FINAL VALIDATION TEST

In your personal opinion, is the approach used by the Erasmus+ **SKILLED through Food** sufficiently innovative? (Please select **ONLY ONE ANSWER**)

- A Not at all
- B Very little
- C It could be more innovative
- D Yes, it is
- E Yes, it's very innovative

Next Question

1 / 5

20



AREA DI APPRENDIMENTO

L'attestato

Quando il corso è stato completato con successo, la piattaforma emette un attestato nominale in automatico.

Stanza virtuale





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



Divertiti! Piattaforma Meet&Learn



Disclaimer. This guide is the sole responsibility of the SKILLED project and does not represent the opinion of the European Commission or of the National Agency Indire nor is the European Commission or the National Agency Indire responsible for any use that may be made of the information it contains. The European Commission support for the production of this publication doesn't 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.