



PROGETTO ERASMUS + KA1

ATTIVITA' DI DISSEMINAZIONE

Migrant's course Helsinki 3-7 April 17

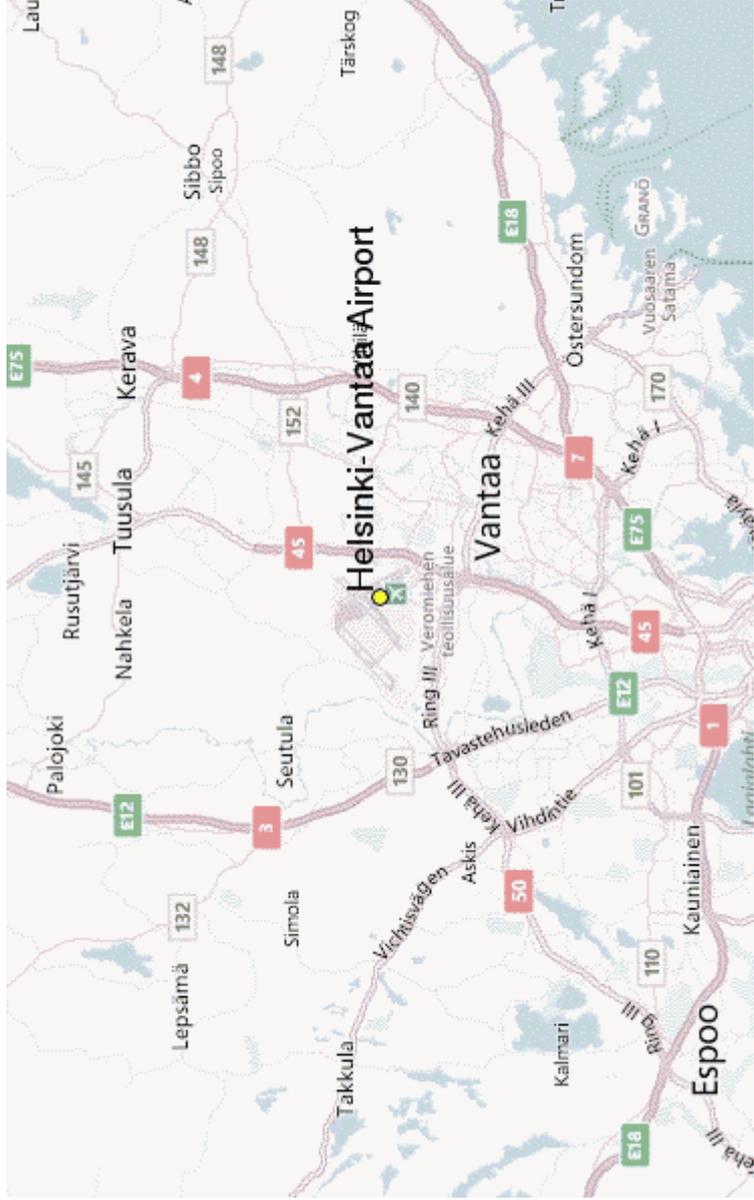
Docenti:

Piera Cavenaghi

Cristina Da Frè

Francesca Torossi

Marisa Ulcigrai





VANTAA

UNA SCELTA NON CASUALE

- Stupore e delusione iniziali
 - Che cosa significa Vantaa per chi si occupa di migrazione?
 - Hannele Lautiola capo degli affari multiculturali
 - Vantaa è stata fondata nel 1974
 - È la quarta città della Finlandia con più di 21900 abitanti
 - In continua crescita dovuta alla migrazione
 - Il 16,6% parla come lingua materna una lingua straniera
- 



VANTAA È UN LABORATORIO SOCIALE

- Azione coordinata delle istituzioni per l'integrazione (City of Vantaa Integration Program)
 - Occupazione
 - Integrazione delle seconde generazioni
 - Buone relazioni tra e con le minoranze etniche attraverso la collaborazione con le ONG
 - e ... integrazione scolastica





LA VARIA VOCATIONAL SCHOOL DI VANTAA: UN'ALTRA SORPRESA

- Un vero campus!
- I numeri della Varia Vocational School
- La filosofia della Varia Vocational School
 - Imparare facendo
 - Collegamento con la vita lavorativa
 - Uso delle tecnologie e ludicizzazione (gamification)
- Le idee forti della Varia Vocational School per i migranti di recente arrivo
 - Intraprendere i corsi professionali il prima possibile
 - Integrare i corsi professionali con l'apprendimento della lingua





I PROGRAMMI D'INTEGRAZIONE PER I RICHIEDENTI ASILO (1° FASE)

- Centri di accoglienza ...
 - offrono corsi di lingua finlandese (da 3 - 6 ore settimanali o talvolta intensivi da 25 ore settimanali)
 - sono impegnati insegnanti qualificati e volontari
 - a disposizione degli insegnanti ci sono i materiali del sito <http://suomenkielisanootervetuloa.fi/>
 - i migranti sono tenuti a frequentarli pena la perdita della somma loro assegnata





I PROGRAMMI D'INTEGRAZIONE PER I RICHIEDENTI ASILO (II FASE)

- ...Dopo aver ottenuto il permesso di soggiorno
 - verifica iniziale sull'istruzione, abilità professionali e competenza linguistica
 - parte il "Piano d'integrazione" che prevede
 - studio della lingua e della cultura finlandese
 - formazione professionale
 - i corsi sono obbligatori
- La formazione richiesta dal piano d'integrazione viene generalmente seguita perché offre reali opportunità di entrata nel mondo del lavoro.



IL RICONOSCIMENTO DELLE COMPETENZE PREGRESSE

- Perché farlo?
 - Ha risvolti positivi su diversi soggetti
- Il riconoscimento delle competenze pregresse si rifà alle indicazioni europee (ECVET)
- Il riconoscimento viene effettuato da DIVERSE figure ed enti
 - Finnish National Board of Education (FNBE) per l'idoneità dei titoli acquisiti all'estero.
 - Autorità in settori specifici (sanità, welfare ...)
 - Impiegato del settore privato
 - ...
- In quale modi si fa riconoscimento delle competenze?
 - Elasticità nella scelta degli strumenti con attenzione al retroterra scolastico e lavorativo
 - Di solito vengono impiegati più metodi
 - Alcuni esempi
- E le competenze dei valutatori?





IL CASO FINLANDIA

Quarant'anni fa la scuola finlandese era tutt'altro che brillante, il sistema scolastico non era molto diverso da quello italiano, ma la classe politica opta per una conversione verso un'economia basata sulla conoscenza.

Riforma scolastica nel 1972 modifica profondamente il sistema scolastico nella sua struttura:

- fa proprie tutte le idee chiave della personalizzazione, del socio-costruttivismo, della ricerca scientifica sugli apprendimenti effettuata nel corso del XX secolo
- lo rende un sistema egualitario, totalmente gratuito dalla materna all'università (senza tasse di accesso e con servizio di pasti gratuiti)
- il focus è il Life-long learning: gli apprendenti possono sempre continuare i loro studi ad un livello d'istruzione superiore, qualsiasi sia stato il percorso da loro scelto prima)



UNA STRATEGIA INCLUSIVA

La strategia finlandese per il raggiungimento dell'equità, dell'efficacia e dell'eccellenza nel campo dell'istruzione è stata basata:

- sulla costruzione di un adeguato sistema di finanziamento pubblico
- no selezione degli studenti durante la loro formazione di base comune
- diffusione sul territorio delle scuole
- la fornitura gratuita di mezzi pubblici per gli studenti delle zone rurali



LA SCUOLA IN FINLANDIA

Il sistema educativo finlandese, ben finanziato e attentamente studiato, può essere riassunto nei seguenti punti:

1. programmi forniti da centri diurni per neonati e bambini e un anno di "pre-scuola" ovvero scuola materna per i bambini di 6 anni, ma non obbligatoria
2. scuola primaria generale obbligatoria di nove anni (a partire dall'età di sette anni fino al compimento dei sedici anni);
3. scuola secondaria superiore (in genere tre anni) presenta due indirizzi: uno generico per il proseguimento degli studi e uno professionale per l'inserimento nel mondo del lavoro, dove per ogni qualificazione sono previsti 6 mesi di pratica-studio sul posto di lavoro
4. il curriculum si basa sulle competenze e lo studio su piani individuali che includono unità obbligatorie e facoltative
5. l'istruzione terziaria superiore è offerta da Università e Politecnici.



LE SCUOLE PROFESSIONALI

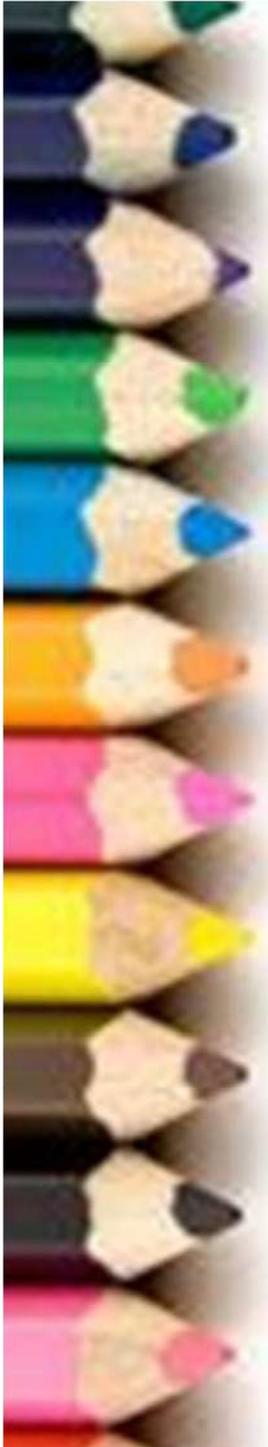
- E' prevista una **ricognizione** del **percorso** di istruzione per evitare sovrapposizione di studi.
- La **valutazione** è **continua** ed è basata su criteri definiti dal curriculum nazionale.
- E' stato formulato un **sistema di crediti** per un totale di 180 nei 3 anni del percorso professionale (60 per ogni anno scolastico)
- Uno dei principali metodi di **valutazione** è la dimostrazione pratica delle abilità possedute in ambiente reale ed autentico in cooperazione con i rappresentanti del futuro ambiente di lavoro.
- Di un certo rilievo sono anche le istituzioni per **l'istruzione permanente e continua degli adulti**.



IMMIGRATI E FORMAZIONE

La formazione è pensata anche per gli immigrati che

- hanno un regolare permesso di soggiorno
- hanno completato un percorso di integrazione
- sono disoccupati o non hanno un luogo dove studiare
- sono rifugiati e inseriti all'interno di un progetto di formazione apprendistato
- non è richiesta alcuna abilità linguistica in finlandese



STUDI PREPARATORI

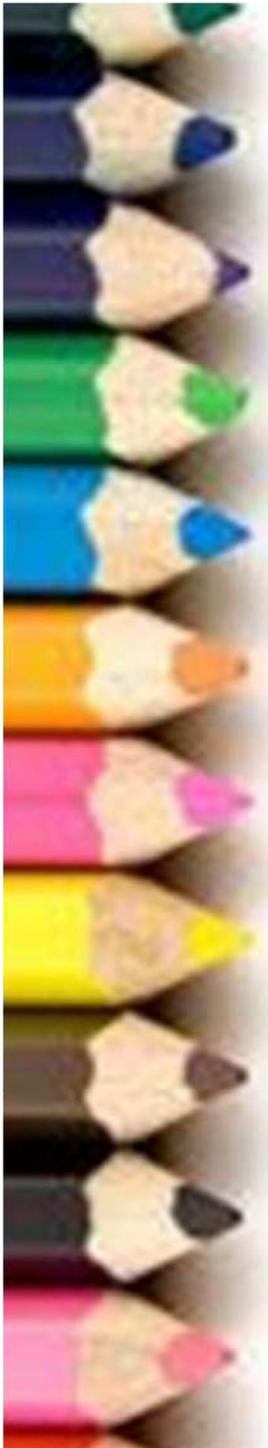
(25h alla settimana)

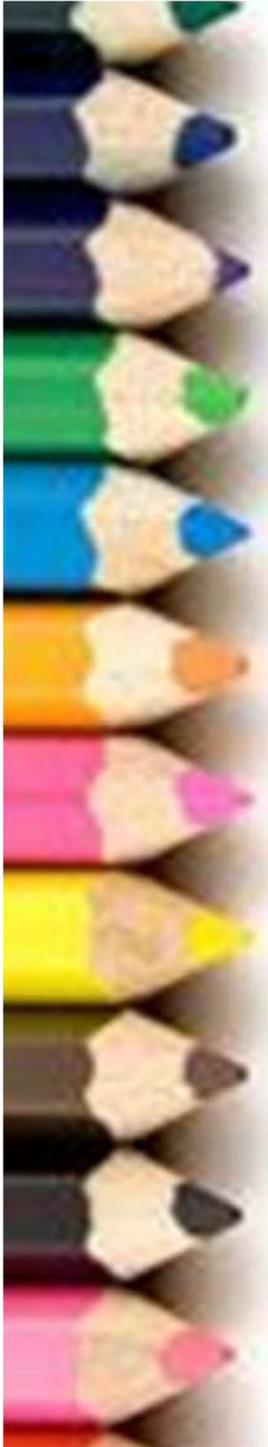
- Matematica di base
- Abilità di informazione e comunicazione (e-mail, Word-attachment, CV, Blog)
- Regole sociali di vita lavorativa
- Insegnamento intensivo della lingua finlandese (l'insegnamento della lingua è basato sui bisogni del mercato del lavoro ed è prevista un'incentivazione per 25h alla settimana)
- Formazione pratica direttamente sul posto di lavoro
- Conoscenza di diversi settori della formazione professionale

STUDIO DI UNITA' PROFESSIONALI

(30h alla settimana)

- Nella progettazione del proprio piano personale di studi si tiene in considerazione la potenzialità che può avere nel mondo del lavoro
- Gli studi possono durare fino a due anni
- Gli studenti conseguono un certificato che attesta la conclusione del periodo di formazione professionale
- I corsi professionali sono un'opportunità per conseguire certificati professionali (es. certificato di Primo Soccorso, Sicurezza sul posto di lavoro, Certificazione igienico-sanitaria)
- Il piano di studi è individualizzato
- Materie professionali per 2/3 gg alla settimana
- Lingua finlandese legata alla professione scelta per 1/2 gg alla settimana
- Studi relativi all'imprenditorialità sono inclusi nei vari percorsi (edilizia, estetica, sartoria, ristorazione-alberghiero, business ...)
- L'apprendimento è sempre basato sul lavoro





AVIAPOLIS

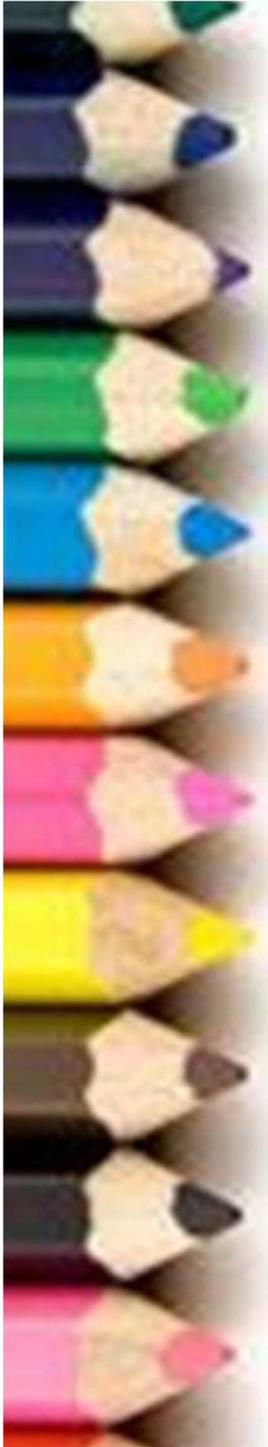
Durante il nostro corso Erasmus a Vantaa abbiamo visitato l'istituto professionale di Aviapolis.

Si tratta di un'Istituzione scolastica all'avanguardia che forma ragazzi, anche stranieri, alla professione di meccanici specializzati.

In particolare abbiamo visitato l'officina di automobili, l'officina dove vengono riparati piccoli aerei e la struttura della scuola, sempre ricca di materiale digitale e multimediale.

Il Responsabile della scuola ci ha fatto visitare anche le aule didattiche dove gli studenti vengono formati.





Abbiamo vissuto questa scuola non soltanto come “visitatori”, ma ci è stata messa a disposizione tutta la struttura e le relative attrezzature in modo che potessimo sperimentare il loro modo di “fare scuola”.

Abbiamo così conosciuto e sperimentato una nuova App...



SEPPO

Di cosa si tratta:

Seppo è un applicazione che permette l'uso del telefono cellulare e tablet nella didattica che diventano parte integranti del lavoro scolastico.

Seppo funziona nel browser, in modo che il gioco può essere svolto sia usando i propri telefoni (BYOD, portare il proprio dispositivo) sia utilizzando le attrezzature scolastiche.

Seppo permette l'utilizzo di testi scritti, immagini, video e l'utilizzo di molte altre applicazioni.



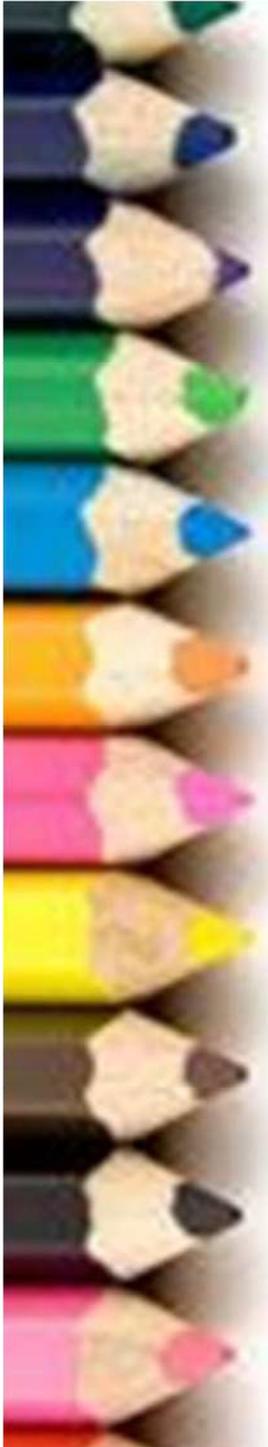
MOTIVAZIONI PEDAGOGICHE

Incoraggia ad apprendere, a fare esperienze e a prendere rischi (problem solving).

L'apprendimento è basato sul movimento e la ricerca, sull'uso della tecnologia, stimola la creatività e le competenze future.

La capacità di collaborazione e condivisione della conoscenza sono parte del gioco e del processo di apprendimento.

Seppo è stimolante e motivante per l'insegnamento. I giocatori diventano "parte attiva" del processo di apprendimento.



FINALITA'

- cooperazione e collaborazione fra pari
- assumersi le proprie responsabilità nell'apprendimento

Seppo opera in tutti i livelli di istruzione dalla scuola dell'infanzia all'università.

COME FUNZIONA





1. Selezionare un ambiente di apprendimento

Ad esempio, locali della scuola, qualche spazio nel centro della città o in gita di classe. gioco da tavolo è una mappa dell'area selezionata.

2. Creare l'attività

L'insegnante crea le attività di gioco che gli studenti risolvono in gruppi, utilizzando i dispositivi mobili.

3. Prendersi cura del gioco

Durante il gioco, l'insegnante controlla il flusso del gioco, il livello di partecipazione degli studenti, valuta l'operato e le dinamiche di ogni gruppo.

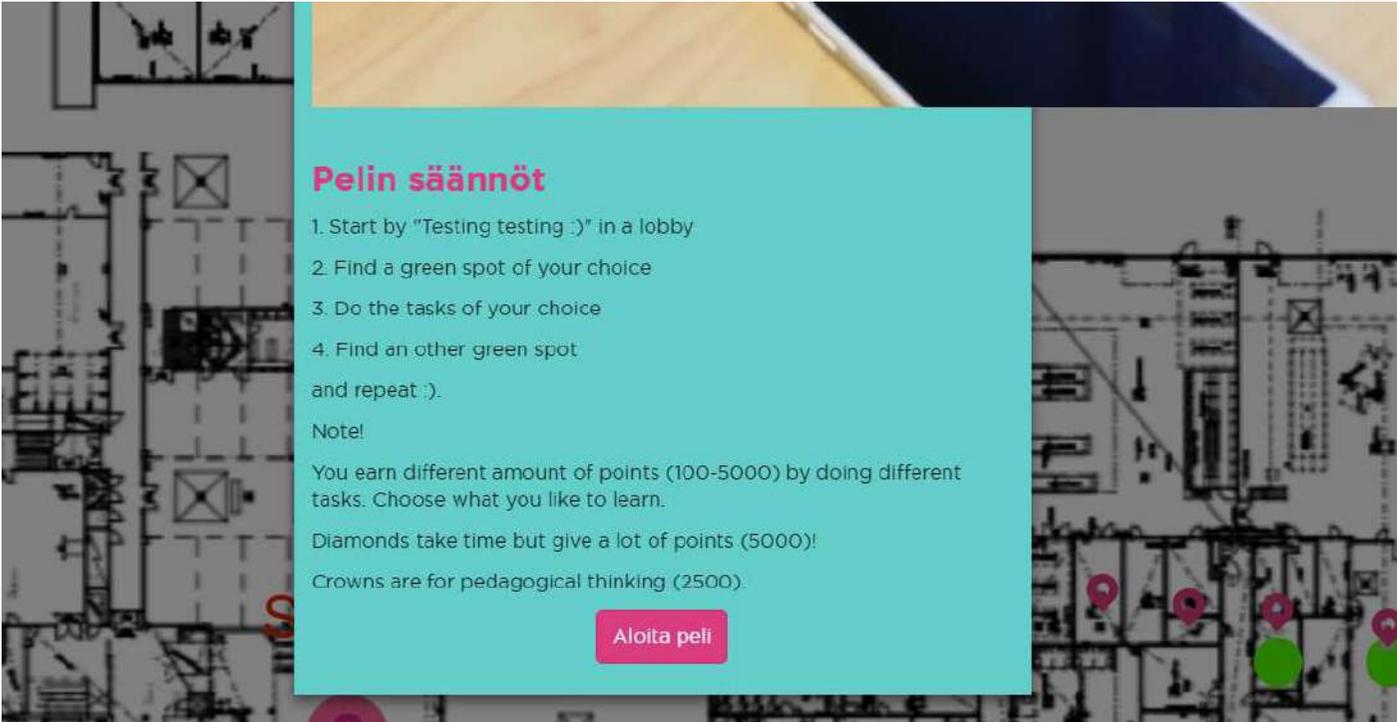
SI GIOCA!!!

Dopo aver visitato la scuola e usufruito di una lezione in aula, abbiamo sperimentato anche noi questa applicazione partecipando ad un gioco che lo staff della scuola aveva preparato per noi





Potevamo quindi scegliere il percorso che volevamo fare, da dove iniziare e soprattutto quanto volevamo rischiare, visto che c'erano differenti prove con vari punteggi da poter scegliere.



Pelin säännöt

1. Start by "Testing testing :)" in a lobby
2. Find a green spot of your choice
3. Do the tasks of your choice
4. Find an other green spot
and repeat :).

Note!

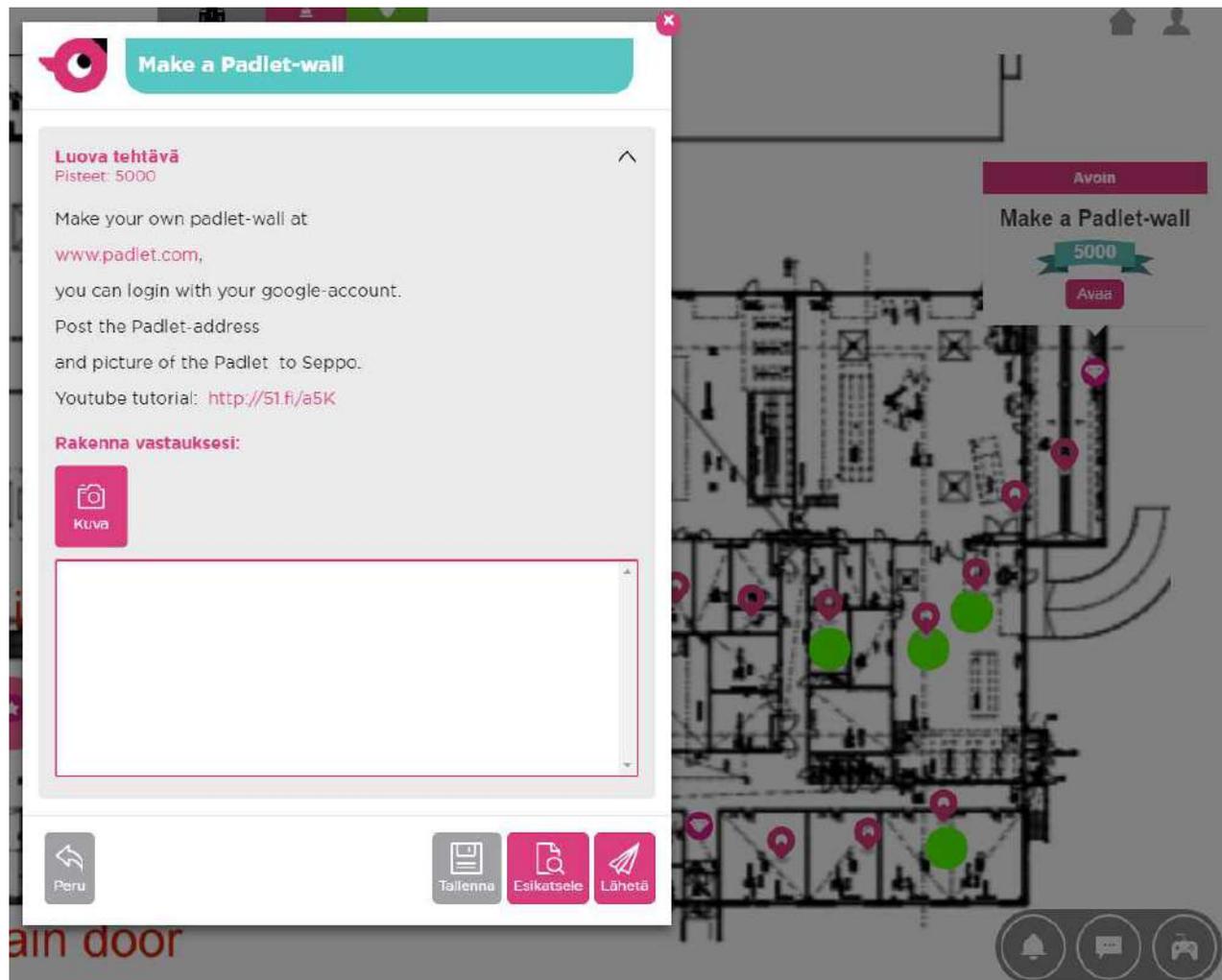
You earn different amount of points (100-5000) by doing different tasks. Choose what you like to learn.

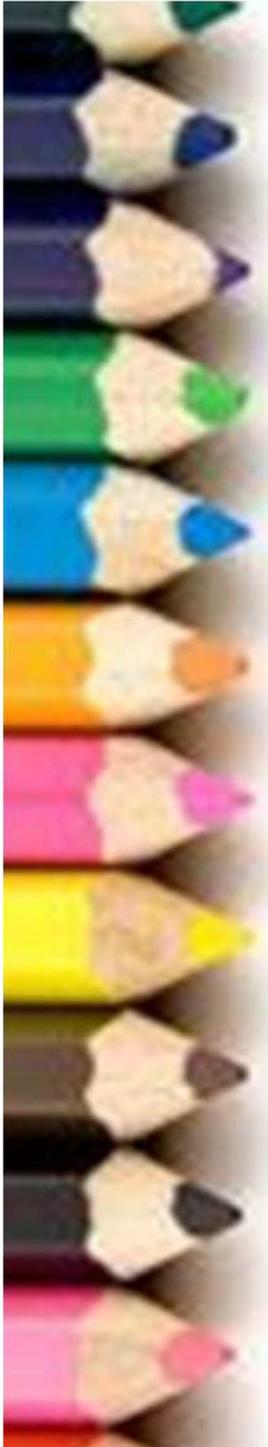
Diamonds take time but give a lot of points (5000)!

Crowns are for pedagogical thinking (2500).

[Aloita peli](#)

Durante i vari percorsi abbiamo dovuto anche utilizzare delle applicazioni che avevamo già imparato durante le lezioni precedenti a Varia, ad esempio Padlet.



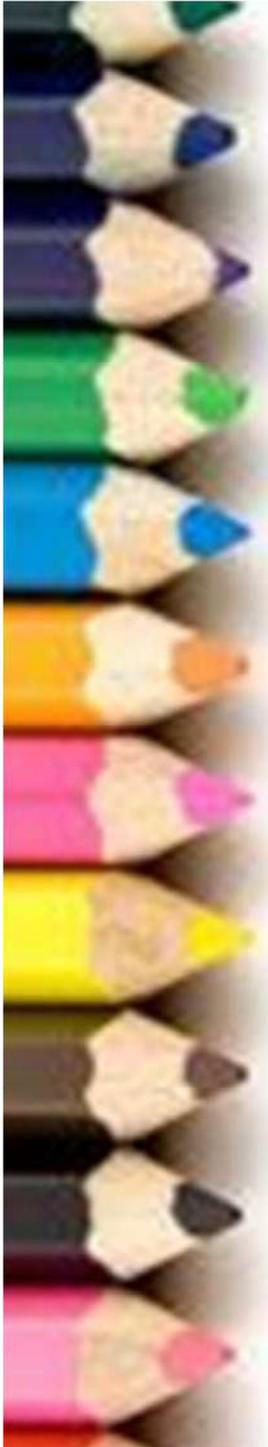


Padlet è una delle più popolari applicazioni educative presenti sul web, si tratta di uno strumento freemium, disponibile sia in versione Web che per dispositivi mobili con sistema operativo iOS e Android.

La versione freemium (cioè quella più semplice, gratuita) risulta per lo più sufficiente a soddisfare le esigenze di docenti e studenti.

Il successo di Padlet è legato alla sua semplicità e alla sua versatilità.

L'idea portante di questa applicazione è infatti quella di consentire a chiunque di pubblicare, individualmente o collaborativamente, contenuti sul web.



Per far questo, Padlet si limita a offrire un servizio minimale:

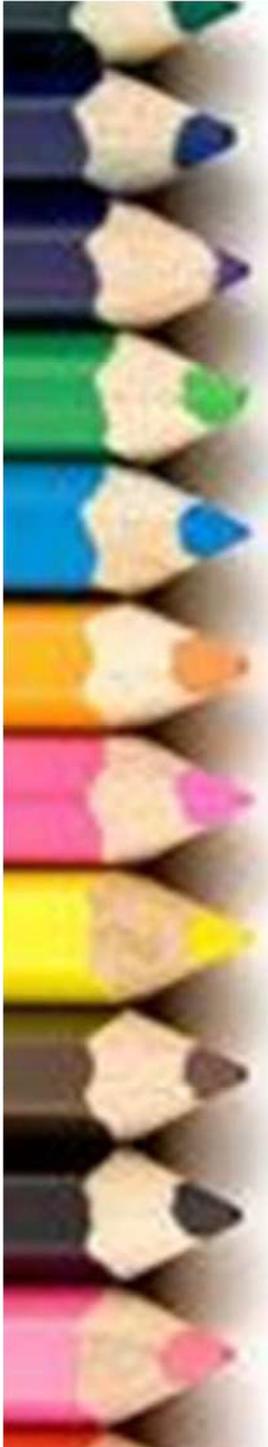
uno spazio vuoto o wall, un muro, uno strumento per inserire contenuti multimediali: test, immagini, video, file audio, link, etc..

E' estremamente semplice da utilizzare: non richiede un lungo periodo di apprendimento prima di poterlo usare.

E' estremamente versatile poiché con Padlet si può realizzare qualsiasi formato di pubblicazione web: diari di apprendimento, documentazione di eventi, condivisione di risorse, ricerche/relazioni, articoli, scrittura collaborativa, valutazione formativa, lezioni , presentazioni di temi/argomenti/problemi/

Braimstrming e altro ancora



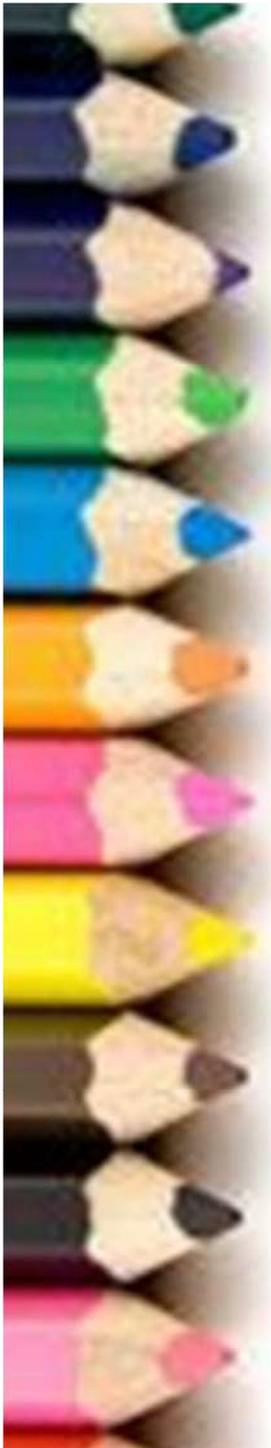


APP - RENDERE

Le nuove tecnologie possono rendere l'apprendimento un'esperienza entusiasmante sia per il docente che per il discente...

<https://quizlet.com/11095572/useful-expressions-for-speaking-skills-flash-cards/>

<https://www.youtube.com/watch?v=g38h5OE88LA>



APP PER ANNOTARE	ANDROID	IOS
EVERNOTE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
STICKY NOTE	<input checked="" type="checkbox"/>	
SMALL TASK		<input checked="" type="checkbox"/>
ABC NOTES	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
TRADUTTORI		
GOOGLE TRANSLATOR	<input checked="" type="checkbox"/>	
APP PER LINGUE		
DUOLINGO	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
MEMRISE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
REGISTRARE LEZIONI		<input checked="" type="checkbox"/>
LESSONCREATE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
FLASHCARD E QUIZ		
KAHOOT		<input checked="" type="checkbox"/>
QUIZLET	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
CRAM	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
REALTÀ AUMENTATA		
I NIGMA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
AURASMA	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>



<https://translate.google.it/>

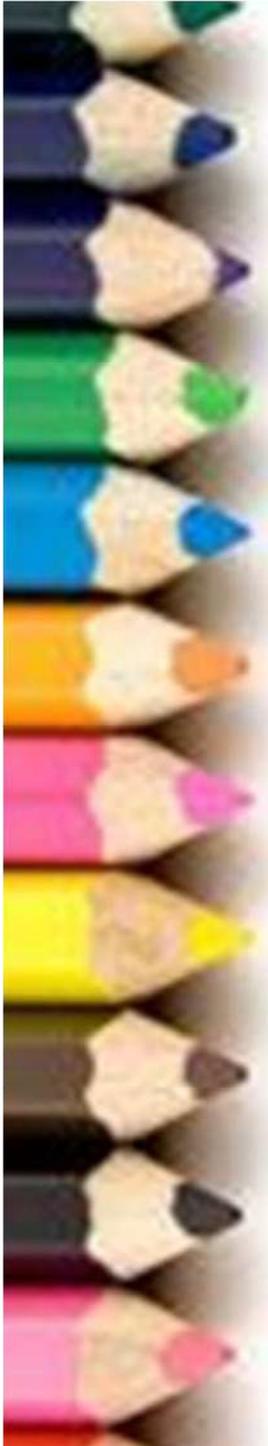
... ma c'è qualcosa che forse non sapete



Volete preparare una lezione accattivante per i nostri alunni, utilizzando una lavagna interattiva su cui scrivere, inserire immagini, forme, pdf, e persino la nostra voce che spiega il tutto?

La soluzione può essere Lensoo Create, un'app per IOS e Android che, dopo una semplice e gratuita registrazione, ci permette di avere una lavagna digitale su cui possiamo subito iniziare a lavorare dopo aver scelto "+ new recording".

<http://www.lensoo.com/>



Duolingo è una app molto conosciuta per imparare le lingue, l'interfaccia viene adattata alla lingua dei parlanti (e quindi può essere adattata per parlanti inglesi, francesi, tedeschi, spagnoli, ma anche cinesi, arabi, ecc). È possibile utilizzarla anche per imparare l'italiano.

<https://it.duolingo.com/course/it/pt/impara-italiano-online>



Quizlet.com

QUIZLET è una web application che ci permette di creare in maniera rapida delle efficaci flashcards, di poterne ascoltare il contenuto ed infine di generare dei test di vario tipo.

Come per la maggior parte dei servizi web è necessaria un'iscrizione gratuita (è possibile anche utilizzare il proprio account Facebook), dopodiché si potrà iniziare a lavorare cliccando su Make Flashcards.

Quizlet consente di inserire anche delle immagini da associare al testo; la ricerca delle immagini è possibile attraverso Flickr, mentre per poter inserire quelle personali è necessario creare un account a pagamento (circa 40 euro all'anno).

Cliccando su Print Cards inoltre sarà possibile stampare il lavoro ed utilizzarlo sotto forma di bigliettini.

Uno degli aspetti più interessanti è rappresentato dalla sintesi vocale della web application, che permette di ascoltare quanto scritto in numerose lingue del mondo, compreso ovviamente l'italiano.

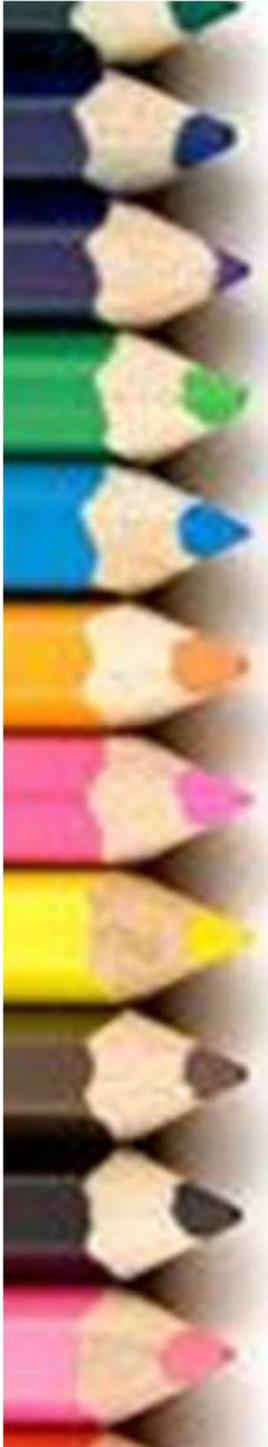
<https://quizlet.com/latest>



Bisognerebbe ora parlare di realtà virtuale e realtà aumentata...

Molti confondono la realtà virtuale con la realtà aumentata, mentre in realtà vi è una chiara linea di demarcazione tra i due ambiti. Nella realtà virtuale, si sperimentano e si vedono solo oggetti virtuali con un'ambientazione simulata

<https://www.youtube.com/watch?v=lxbOLb3rtj0>



La realtà aumentata (RV), invece, ci mostra ancora il mondo reale a cui però viene aggiunta qualche informazione virtuale che si sovrappone al mondo reale (realtà). In questo modo vengono conferite ad esso connotazioni semantiche con l'ambiente circostante basate su modalità di interazione che si prestano a molteplici usi potenziati in quanto allargano la visione e intensificano la realtà.

<https://www.youtube.com/watch?v=xexGCRjlx-E>

Tre sono le principali app per sviluppare un approccio didattico alla RV:

- Quiver,
- 123d catch
- Aurasma

A vertical stack of various colored pencils, including shades of purple, blue, green, yellow, and pink, arranged in a slightly overlapping manner.

Un metodo in 4 fasi

- **Ricerca:** gli studenti approfondiscono un determinato argomento, selezionando informazioni che ritengono interessanti e pertinenti
- **Creare:** costruire immagini aumentate o creare stop motion video con il chroma-key permette agli studenti di maturare competenze trasversali di grande utilità
- **Aumentare:** questo processo aiuta gli studenti a pensare in maniera differente all'apprendimento ed alla cultura
- **Condividere:** il fatto che i lavori siano condivisi da famiglie, scuola e studenti, rende il lavoro degli alunni ancora più efficace, motivando ciascuno alla ricerca di obiettivi sempre più.

Geometria:https://www.youtube.com/watch?v=ET4YJHJOB5M&list=PLYk2ySKukLs6Fih_6xze0EYRyGJguDYCF&index=3