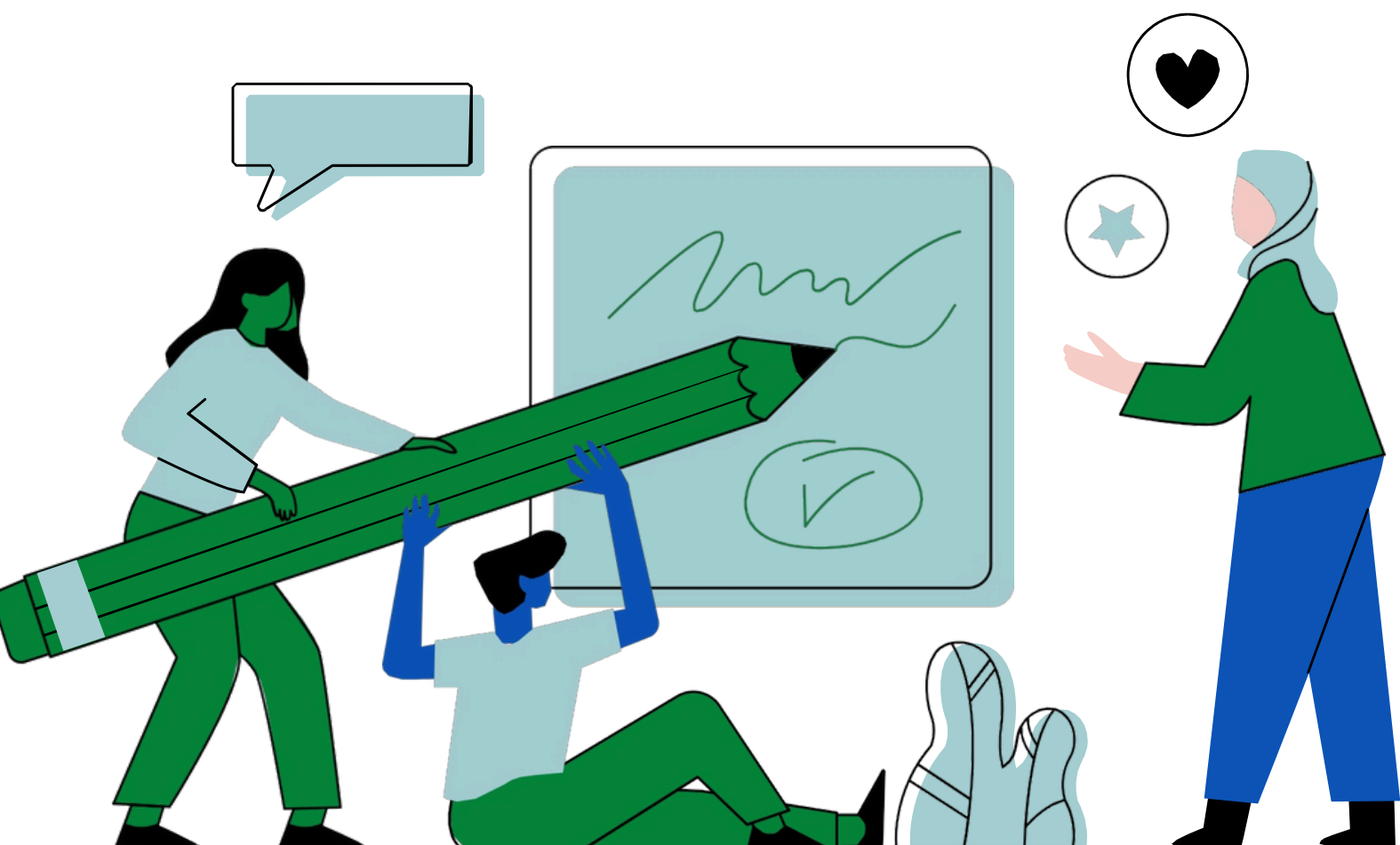


Metodologia di facilitazione per l'e-Service-Learning nell'istruzione superiore

Linee guida per la progettazione di esperienze di e-Service-Learning



Titolo del Documento:	Metodologia di facilitazione per l'e-Service-Learning (e-SL) nell'istruzione superiore
Titolo Progetto:	e-SL4EU: "e-Service -Learning for More Digital and Inclusive EU Higher Education Systems "
Autori:	LOREDANA MANASIA, & GRAȚIELA IANOȘ (EDS.) MARIA CINQUE, IRENE CULCASI, VALENTINA FURINO, GABRIEL DIMA, BEATA ECLER-NOCOŃ, ALŽBETA BROZMANOVÁ GREGOROVÁ, DANA HANESOVÁ, JANA JAVORČÍKOVÁ, TOMISLAVA LAUC, IRENA POLEWCZYK, NIVES MIKELIC PRERADOVIC, ANNA SLATINSKÁ, PETRA STRADOVA, CRISTINA TRIPON, ANA TEBEANU.
Programma	ERASMUS+ Cooperation Partnerships in Higher Education
Numero di progetto	2021-1-PL01-KA220-HED-000032194
Partner di Progetto:	UNIWERSYTET SLASKI, LIBERA UNIVERSITÀ MARIA SS. ASSUNTA (LUMSA) DI ROMA, UNIVERZITA MATEJA BELA V BANSKEJ BYSTRICI, SVEUCILISTE U ZAGREBU, UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ȘTIINȚĂ ȘI TEHNOLOGIE POLITEHNICA BUCUREȘTI, VALUEDO
Durata	36 mesi
Sito web Progetto:	https://e-sl4eu.us.edu.pl/en/home/



Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Nazionale (AN). Né l'Unione Europea né l'AN possono essere ritenute responsabili per tali contenuti.



Questo lavoro è rilasciato sotto licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale.

DOI: 10.5281/zenodo.10065536

- 1 **Executive Summary**
- 2 **Prefazione**
- 3 **Roadmap per un'efficace integrazione dell'e-Service-Learning nell'istruzione superiore**
- 4 **Metodi e tecniche di facilitazione**
- 5 **Strumenti tecnologici**
- 6 **Riferimenti**



Executive Summary

Panoramica

Il presente documento è una guida per integrare efficacemente le iniziative di e-Service-Learning (e-SL) nei programmi di studio dell'istruzione superiore. Fornisce spunti strategici, metodi e strumenti per docenti e progettisti dell'apprendimento che desiderano promuovere un ambiente di apprendimento più impegnato e incentrato sulla comunità attraverso i mezzi elettronici.

Sezioni

- *Prefazione.* La prefazione pone le basi per l'importanza dell'e-SL nel panorama educativo contemporaneo, caratterizzato dall'ascesa delle piattaforme digitali e dell'apprendimento a distanza. La prefazione evidenzia il potenziale di trasformazione dell'e-SL sia per le istituzioni universitarie sia per le comunità che servono.
- *Roadmap per un'efficace integrazione dell'e-Service-Learning nell'istruzione superiore. Indicazioni strategiche per l'adozione del Service-Learning:* questa sezione enuclea gli aspetti strategici più ampi che le istituzioni educative e il personale accademico dovrebbero considerare quando integrano l'e-SL nei loro programmi di studio. Inoltre, la sezione presenta le raccomandazioni e gli strumenti per la progettazione dell'esperienza di apprendimento di e-SL.
- *Metodi e tecniche di facilitazione:* questa sezione, che costituisce il cuore del guida, è un archivio di esempi, casi di studio e strumenti pratici. L'obiettivo è quello di mettere gli educatori e i progettisti dell'apprendimento nelle condizioni di implementare progetti di e-SL con efficacia, offrendo metodi collaudati e risorse digitali.

Punti di forza

1. Importanza strategica: L'e-SL non è solo uno strumento pedagogico ma una risorsa strategica che può migliorare la reputazione istituzionale, il coinvolgimento e la motivazione degli studenti e l'impatto sulla comunità.
2. Implementazione su più fronti: I programmi di e-SL di successo richiedono un approccio integrato che coinvolge l'impegno amministrativo, l'infrastruttura tecnologica e lo sviluppo continuo della facoltà.
3. Risorse utilizzabili: Il documento funge da toolkit, illustrando un'ampia gamma di metodi e strumenti pratici che gli educatori possono applicare nella pratica didattica.

Pubblico di riferimento

Questo documento è destinato a un'ampia gamma di soggetti interessati all'istruzione superiore, tra cui, ma non solo, amministratori, membri di facoltà e progettisti dell'apprendimento.



Prefazione

Cari educatori,

Viviamo in un'epoca in cui la tecnologia e la connessione globale stanno radicalmente ridisegnando il modo in cui insegniamo e impariamo. Dimenticate le quattro mura dell'aula tradizionale; l'Electronic Service-Learning (e-SL) sta conquistando sempre più spazio, fondendo le capacità delle piattaforme digitali con una formazione pratica e reale.

Immaginate un ambiente di apprendimento in cui i vostri studenti non si limitano ad assorbire passivamente le informazioni, ma si impegnano attivamente nelle loro comunità, il tutto comodamente da casa o dal campus. Sembra un'idea rivoluzionaria, non è vero?

È qui che entra in gioco la "Metodologia di facilitazione per l'e-Service-Learning nell'istruzione superiore".

Consideratelo il vostro GPS per navigare in questo nuovo terreno. Realizzato da un team dedicato di esperti, ricercatori ed educatori in prima linea come voi, questo documento è la vostra guida per sfruttare tutto il potenziale dell'e-SL.

La metodologia che abbiamo esposto qui non è solo una rivisitazione di vecchi principi di insegnamento, ma è stata progettata specificamente per il mondo online. Vi guida su come promuovere una collaborazione genuina, creare legami significativi e instillare un senso di empatia, il tutto in un ambiente digitale. Con suggerimenti pratici sull'integrazione tecnologica, sulla promozione dell'autonomia degli studenti, sulla creazione di esperienze di apprendimento reali e sulla pratica riflessiva, il documento è orientato al successo della vostra iniziativa di e-SL.

Perché è importante? Perché ci troviamo in un momento cruciale in cui l'istruzione non riguarda solo i libri di testo e gli esami. Si tratta di formare gli studenti a diventare individui socialmente consapevoli che pensano in modo critico e comprendono a fondo le questioni sociali che sono destinati ad affrontare. Questo approccio vi aiuta a mettere i vostri studenti in condizione di essere quei costruttori di cambiamenti, usando la tecnologia come motore per generare un impatto reale.

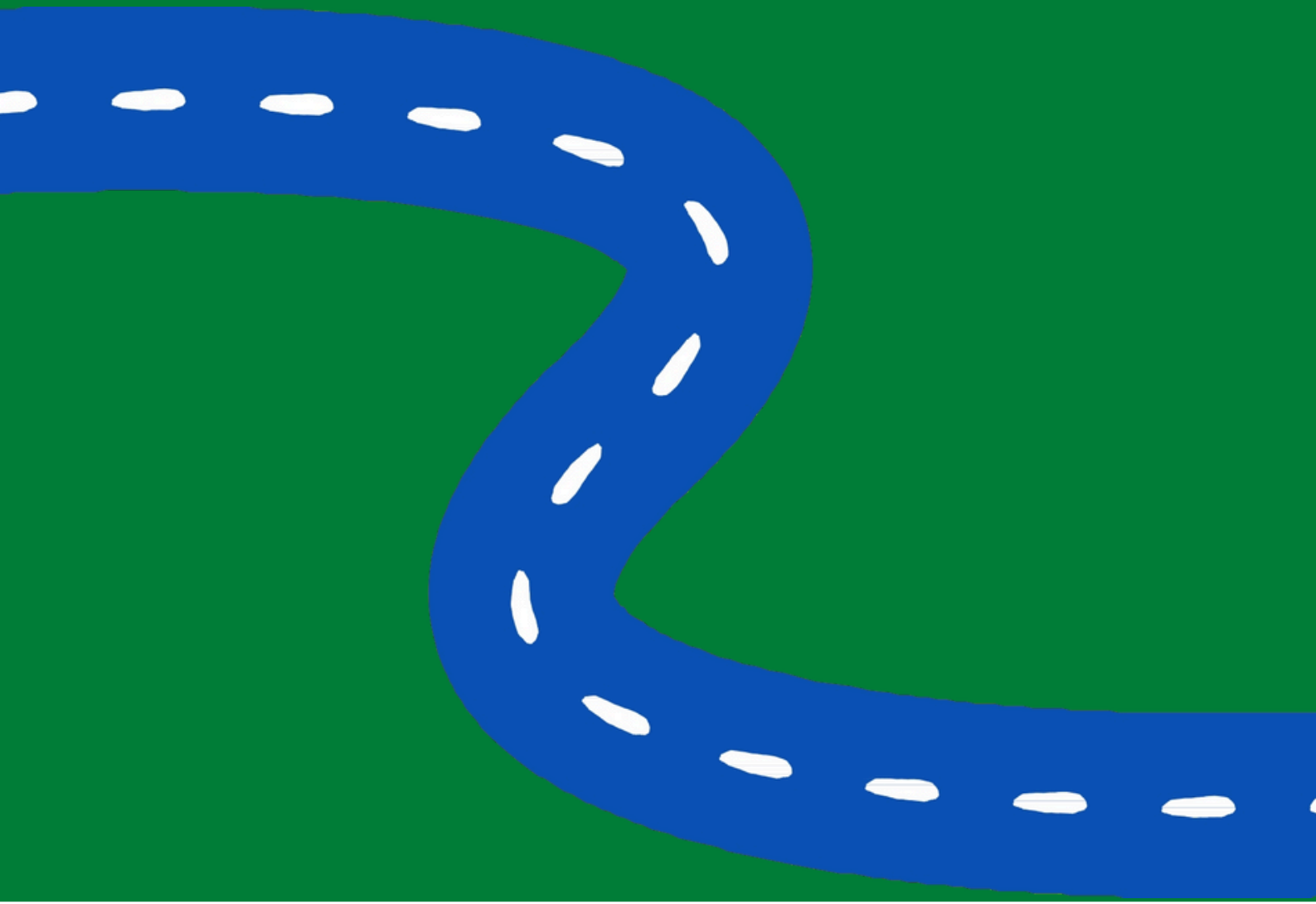
Pertanto, iniziamo!

Insieme, intraprenderemo questo viaggio in cui l'educazione pratica e tecnologica non sono solo una parola d'ordine, ma un catalizzatore per costruire un futuro più luminoso per i nostri studenti, le nostre comunità e il nostro mondo interconnesso.



Sezione 1

**Roadmap per un'efficace
integrazione dell'e-
Service-Learning (e-SL)
nell'istruzione superiore**



1. L'e-Service-Learning nell'istruzione superiore: navigare tra gli elementi essenziali

Prima di immergervi nell'integrazione dell'e-SL nel vostro programma di studi, è fondamentale rivedere alcuni aspetti centrali di questa proposta pedagogica. Potreste aver già fatto i compiti a casa, magari anche frequentando corsi per acquisire una buona conoscenza dell'e-SL. Per aiutarvi in questo percorso il consorzio e-SL4EU ha progettato un corso digitale completo che funge da risorsa preziosa per voi (visitare il nostro **MOOC** in italiano).

Sarete pronti ed entusiasti di introdurre questo approccio innovativo nei vostri corsi per arricchire l'esperienza di apprendimento degli studenti. Potrebbe essere utile prendersi un momento per rinfrescare alcune informazioni chiave.

Che cos'è l'e-SL?

L'e-SL è una pedagogia della solidarietà e della cooperazione (Educational and Cultural Organization of the United Nations, 2021) "che coinvolge gli studenti attraverso la tecnologia nell'indagine civica, nel servizio, nella riflessione e nell'azione" (Dailey-Hebert e Donnelly, 2010, p. 1). La pedagogia dell'e-SL incoraggia gli studenti ad affinare le loro capacità di pensiero critico e di risoluzione dei problemi, imparando a diventare cittadini attivi e impegnati mentre utilizzano gli ambienti digitali. L'obiettivo dell'e-SL è quello di collegare la classe alla comunità, offrendo agli studenti l'opportunità di applicare le loro conoscenze in contesti reali. Attraverso questo approccio pedagogico gli studenti diventano più consapevoli delle loro responsabilità nei confronti della comunità e acquisiscono una comprensione più profonda delle esigenze e delle sfide della società.

Come funziona l'e-SL?

Nell'e-SL gli studenti collaborano con partner della comunità per affrontare una serie di problemi sociali, dalle sfide locali come il problema dei senzatetto a problemi globali come la sostenibilità ambientale o la povertà. Questa collaborazione può avvenire interamente online, parzialmente online o in un formato ibrido, consentendo la massima flessibilità. I membri della facoltà fungono da mentori, guidando gli studenti nella gestione di questi progetti orientati al servizio. In questo modo si crea uno scenario vantaggioso per tutti: gli studenti acquisiscono esperienza pratica in un contesto digitale e i partner della comunità beneficiano di soluzioni innovative e basate sulla ricerca. Grazie alla natura digitale dell'e-SL gli studenti hanno la possibilità unica di avere un impatto locale e allo stesso tempo di contribuire a iniziative globali.

Quali sono gli elementi fondamentali dell'(e-)SL?

1. Si tratta di un'esperienza studentesca pre-pianificata e organizzata attraverso un servizio che risponde ai bisogni autentici della comunità.
2. Si basa sul coinvolgimento attivo degli studenti, che agiscono come leader.
3. L'esperienza di SL è intenzionalmente integrata nel curriculum accademico; c'è una chiara connessione del servizio con gli obiettivi e i contenuti dell'apprendimento.
4. Fornisce una sequenza temporale che permette ai partecipanti di riflettere sull'esperienza di SL.
5. Mira a sviluppare la responsabilità civica degli studenti.



La pedagogia è nella "sala macchine" dell'educazione -dove studenti, educatori, contenuti e risorse di apprendimento si uniscono attraverso le pratiche di insegnamento



L'e-Service-Learning nell'istruzione superiore: navigare tra gli elementi essenziali

Quali sono i fondamenti teorici dell'e-SL?

L'e-SL è saldamente ancorato a una serie di teorie dell'apprendimento che costituiscono una solida base teorica. Se vi soffermate sulla breve presentazione di queste teorie, vi renderete conto che l'e-SL favorisce in modo autentico l'apprendimento esperienziale e i processi trasformativi per i vostri studenti.



Apprendimento esperienziale

Alla base dell'e-SL c'è la teoria dell'apprendimento esperienziale (Dewey, 2015; Kolb, 1984), che sottolinea il valore delle esperienze pratiche nel processo di apprendimento. Attraverso progetti di servizio digitale gli studenti si impegnano attivamente in contesti reali, applicando le conoscenze teoriche a situazioni concrete. Questo approccio esperienziale permette agli studenti di riflettere, concettualizzare e sperimentare, approfondendo la loro comprensione e facilitando la crescita personale e accademica.

Costruttivismo

La prospettiva costruttivista è altamente applicabile all'e-SL. Gli studenti, in quanto partecipanti attivi, si impegnano in modo collaborativo con le comunità, co-costruendo la conoscenza e confrontandosi con le sfide del mondo reale. Questo approccio favorisce il pensiero critico, la capacità di risolvere i problemi e l'esplorazione di prospettive diverse, consentendo agli studenti di sviluppare una comprensione profonda di questioni sociali complesse.

Apprendimento trasformativo

La teoria dell'apprendimento trasformativo (Mezirow, 1991, 1998) svolge un ruolo significativo nell'e-SL, facilitando la crescita personale, la riflessione critica e i cambiamenti nel comportamento. Gli studenti possono impegnarsi in attività di riflessione, come diari di bordo e discussioni di gruppo, in cui analizzano le loro esperienze e mettono in discussione i loro preconcetti. Questo processo di riflessione può portare a cambiamenti trasformativi nelle prospettive, nei valori e nelle azioni degli studenti, mettendoli in condizione di diventare agenti di cambiamento (Kitchenham, 2012).

Agency per l'apprendimento

L'e-SL si allinea alla teoria cognitiva sociale. Permette agli studenti di gestire il proprio apprendimento, di sviluppare l'autoefficacia (Bandura, 1986, 2006, 2010) e di stabilire e regolare i propri obiettivi. Attraverso l'osservazione e la modellazione, gli studenti imparano da coetanei e professionisti impegnati in attività di servizio simili, promuovendo competenze e valori preziosi sia nel servizio che nella cittadinanza digitale.

L'e-Service-Learning nell'istruzione superiore: navigare tra gli elementi essenziali



Autodeterminazione

L'e-SL aumenta la motivazione, l'impegno e il benessere degli studenti. Consentendo agli studenti di esercitare l'autonomia nella scelta dei progetti, l'e-SL promuove l'appropriazione e la motivazione, rispondendo anche ai bisogni degli studenti (Deci & Ryan, 1985, 2000). Attraverso l'applicazione pratica e la collaborazione, l'e-SL migliora l'autoefficacia degli studenti. Inoltre, l'e-SL favorisce le relazioni, facilitando le connessioni sociali e il sentimento di appartenenza alla comunità locale e universitaria.

Connettivismo

Il connettivismo (Downes, 2007; Siemens, 2008) è lo sfondo delle discussioni online e delle piattaforme social per promuovere l'apprendimento in rete e la collaborazione, le reti di apprendimento personale e le comunità di pratica online (Wenger, 1998) per facilitare la condivisione delle conoscenze, nonché le risorse educative aperte e le attività di apprendimento auto-diretto per promuovere l'apprendimento

permanente. Pertanto, la componente digitale dell'e-SL è radicata nella base teorica del connettivismo.

Dialogo e pedagogia critica

La pedagogia critica sottolinea i dialoghi e i seminari socratici per promuovere: il pensiero critico e contrastare le strutture di potere; le attività di apprendimento basate su progetti che si concentrano su questioni reali e incoraggiano gli studenti ad agire; e le attività di collaborazione che promuovono la giustizia sociale, come i progetti di Service-Learning e di impegno nella comunità.

Sfruttare l'approccio dialogico all'apprendimento, i seminari socratici, i dialoghi e l'apprendimento dialogico di gruppo (Burbules, 2017; Sulé et al., 2022) è fondamentale per promuovere il pensiero critico, la giustizia sociale e la solidarietà; così come è centrale incoraggiare gli studenti ad agire e fare un uso produttivo delle attività collaborative nell'attuazione dei progetti di Service-Learning.



2. L'e-Service-Learning nell'istruzione superiore: Una tabella di marcia

Ora siete pronti per integrare l'e-SL. Tuttavia, prima di procedere con la proposta pedagogica è indispensabile assicurarsi che la vostra istituzione sia pienamente allineata e favorevole. È qui che entra in gioco la nostra roadmap. Realizzata per persone come voi, docenti impegnati, ma anche per i vertici dell'amministrazione universitaria, questa roadmap non è un documento qualsiasi. È il vostro manuale strategico per integrare senza problemi l'e-SL non solo nei vostri corsi, ma anche nell'esperienza educativa più ampia. Perché è importante? Perché non stiamo solo insegnando per fornire informazioni; stiamo mettendo i nostri studenti in condizione di affrontare le sfide monumentali del nostro tempo, a livello locale, nazionale e globale. Per farlo, dobbiamo trasformare l'istruzione superiore stessa. Dobbiamo ripensare a cosa insegniamo, dove e come, con l'obiettivo di promuovere soluzioni sostenibili e attuabili per i problemi più urgenti del mondo.

Questa roadmap vi aiuta a farlo. Indica con precisione quali sono gli obiettivi strategici su cui concentrarsi, spiega gli impatti e i risultati attesi e aiuta la vostra istituzione ad allineare i piani strategici più ampi con questi obiettivi. In breve, è la vostra guida per rendere l'e-SL parte integrante della vostra missione educativa.

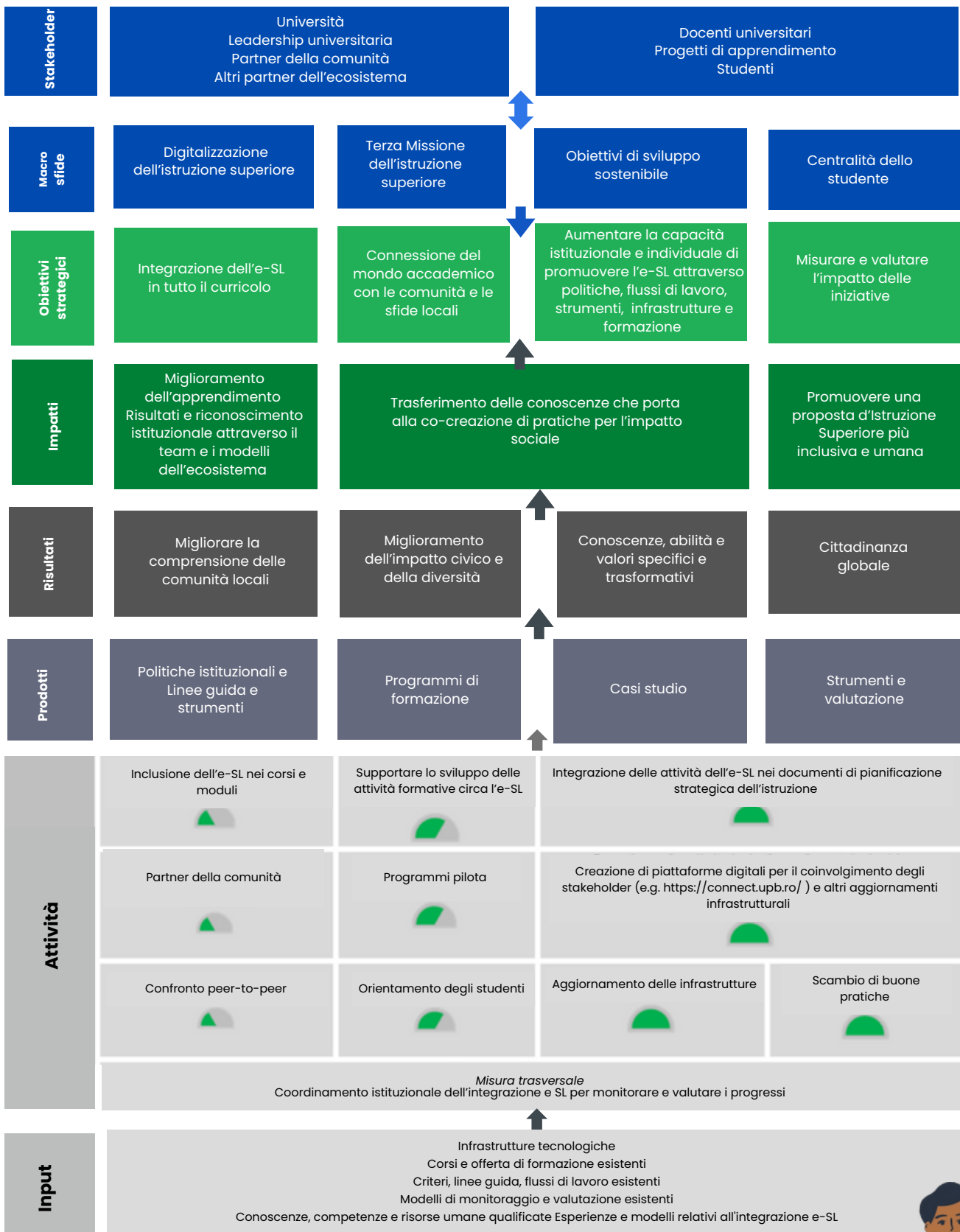
Per migliorare la comprensione del quadro delineato nella Figura 1 è fondamentale chiarire gli **obiettivi** strategici previsti. Gli obiettivi sono quattro: 1) Integrare l'e-SL nel curriculum; 2) Collegare l'università con le comunità e le sfide sociali; 3) Aumentare la capacità istituzionale e individuale di promuovere l'e-SL attraverso le politiche, i flussi di lavoro, gli strumenti e le infrastrutture e la formazione; 4) Misurare e valutare l'impatto delle iniziative di e-SL. Questi obiettivi mirano ad affrontare le macro-sfide che fungono da contesto più ampio, fornendo ai docenti e alla leadership universitaria una prospettiva completa sull'importanza e la rilevanza dell'e-SL in un contesto più ampio.

Per quanto riguarda gli **impatti**, essi simboleggiano gli obiettivi a lungo termine verso cui è orientata l'integrazione dell'e-SL. Sebbene non siano dettagliati in modo esaustivo in questa roadmap, tali impatti saranno raggiunti attraverso un uso meticoloso di vari **input**: conoscenze accademiche, risorse umane e materiali, nonché un sostegno istituzionale generale. Queste risorse saranno impiegate in **attività** attentamente pianificate e in una serie di misure trasversali, generando risultati immediati classificati come **output**. Questi risultati contribuiscono poi a ottenere vantaggi a breve e medio termine, che vengono definiti **esiti**.

Una delle caratteristiche distintive di questa roadmap è l'influenza significativa che gli **stakeholder**, tra cui la comunità scientifica, gli studenti e la società civile, hanno sul percorso di impatto. La progettazione di un curriculum che offra agli studenti un'ampia gamma di esperienze di apprendimento si basa su un processo co-creativo, dinamico e collaborativo che coinvolge diversi partner e stakeholder. Per questo motivo, è indispensabile tenere in debita considerazione le dimensioni strategiche dell'integrazione dell'e-SL quando si pensa di adottarla nel proprio contesto educativo.

Per raggiungere gli obiettivi e avere un impatto reale delineati nella nostra roadmap, suggeriamo di utilizzare **cicli annuali** per misurare i progressi. Sebbene ci si possa aspettare di vedere i risultati entro la fine del primo anno, il raggiungimento di risultati e impatti più importanti richiederà più tempo. Un arco di tempo compreso tra i tre e i cinque anni è un periodo ragionevole per aspettarsi risultati tangibili ed efficaci.

Figura 1. Tabella di marcia di alto livello per l'integrazione dell'e-SL nell'istruzione superiore



Arco temporale



Breve termine



Medio termine



Lungo termine



3. Un'immersione profonda negli elementi strutturali della Roadmap

Ora che conoscete gli elementi fondamentali della nostra roadmap, siete nella posizione ideale per approfondire le sue intricate strutture. Vi invitiamo ad approfondire gli **obiettivi strategici**, gli **impatti**, i **risultati**, le **realizzazioni**, le **attività** e gli **input** che fanno di questa roadmap un progetto di trasformazione.

I livelli della nostra roadmap sono ricchi di dettagli e pensati per il vostro coinvolgimento. Immergetevi per cogliere davvero l'intero spettro di ciò che ci proponiamo di raggiungere insieme.

✓ Obiettivi strategici

O1. Integrare l'e-SL nel curriculum. Rendere l'e-SL esperienziale un aspetto fondamentale dell'offerta curriculare in diverse discipline, promuovendo una cultura di studio impegnato e di apprendimento pratico. Ciò comporta l'integrazione di moduli di e-SL nella progettazione dei corsi e il miglioramento della comprensione e dell'accettazione dell'e-SL come approccio pedagogico da parte dei docenti.

O2. Collegare il mondo accademico alle comunità e alle sfide sociali. L'obiettivo è formare partnership significative tra istituzioni educative e organizzazioni comunitarie. Collegando il mondo accademico alle sfide del mondo reale, questo obiettivo cerca di rendere l'apprendimento accademico più rilevante e di impatto sociale. Si tratta di un apprendimento basato su progetti in cui gli studenti possono applicare le conoscenze accademiche per risolvere problemi sociali.

O3. Aumentare la capacità istituzionale e individuale di promuovere l'e-SL attraverso politiche, flussi di lavoro, strumenti e infrastrutture e formazione. Per garantire l'effettiva implementazione e scalabilità delle iniziative di e-SL, questo obiettivo si concentra sul potenziamento delle strutture istituzionali e delle capacità individuali. Ciò potrebbe includere lo sviluppo di nuove politiche a sostegno dell'e-SL, investimenti in tecnologia e infrastrutture, nonché programmi di formazione per docenti e personale.

O4. Misurare e valutare l'impatto delle iniziative e-SL. Il successo di qualsiasi iniziativa dipende in larga misura dalla capacità di raggiungere gli obiettivi prefissati. Questo obiettivo strategico sottolinea l'importanza di una valutazione continua per misurare l'efficacia delle attività di e-SL. Ciò potrebbe comportare sia misure quantitative (ad esempio, il rendimento degli studenti, l'impatto sulla comunità) sia misure qualitative (ad esempio, la soddisfazione degli studenti e dei partner della comunità).



Un'immersione profonda negli elementi strutturali della Roadmap

Impatti (risultati a lungo termine che potrebbero non essere raggiungibili neanche durante il ciclo di vita della roadmap)

- **Miglioramento dei risultati di apprendimento e riconoscimento istituzionale attraverso modelli di team ed ecosistema.** Gli istituti di istruzione superiore (IIS) che adottano l'e-SL sono riconosciuti per il miglioramento dei risultati di apprendimento degli studenti, sia per quanto riguarda i risultati accademici sia le competenze interpersonali. Con l'integrazione dell'e-SL nei programmi di studio gli IIS ricevono un maggiore riconoscimento per i loro approcci educativi innovativi. Tale riconoscimento può portare a migliori classifiche istituzionali e a un maggior numero di partnership.
- **Trasferimento di conoscenze per la co-creazione di pratiche per l'impatto sociale.** Gli IIS diventano piattaforme per l'innovazione sociale attraverso la co-creazione di conoscenze e pratiche che affrontano le sfide della comunità e della società. Una maggiore interazione tra personale accademico, studenti e partner della comunità porta all'apprendimento reciproco e allo sviluppo di progetti d'impatto.
- **Favorire un'esperienza di istruzione superiore più inclusiva e umana.** L'integrazione dell'e-SL contribuisce a programmi di studio rigorosi dal punto di vista accademico e incentrati sulla promozione della responsabilità civica e dell'inclusione sociale. Grazie alle iniziative di e-SL, gli studenti si sentono più legati alla società e meglio equipaggiati per affrontare le sfide del mondo reale, contribuendo al loro benessere generale.

Esiti (risultati a lungo termine)

- **Migliore la comprensione delle comunità locali e globali:** Studenti e docenti acquisiscono una comprensione approfondita delle problematiche locali, che possono utilizzare per adattare i loro approcci all'istruzione e all'impegno nella comunità. Al di là dei contesti locali, l'e-SL contribuisce a una più ampia comprensione delle questioni globali, preparando gli studenti a un mondo sempre più interconnesso.
- **Miglioramento dell'impegno civico e della diversità. Cittadinanza attiva:** i programmi di e-SL promuovono una cultura della cittadinanza attiva, consentendo agli studenti di impegnarsi con le loro comunità in modi significativi. Attraverso l'interazione con la comunità, gli studenti sono esposti a prospettive diverse, che a loro volta arricchiscono l'ambiente accademico e promuovono l'inclusione.
- **Conoscenze, competenze e valori specifici e trasformativi:** I progetti di e-SL offrono agli studenti competenze specifiche direttamente applicabili ai loro percorsi accademici e professionali. Gli studenti adottano anche valori come l'empatia e la responsabilità sociale, che possono avere un effetto trasformativo sulla vita personale e professionale.
- **Cittadinanza globale:** L'e-SL incoraggia gli studenti a considerare il loro ruolo in un contesto globale, ispirando un senso di responsabilità che trascende i confini nazionali. La consapevolezza e le competenze sviluppate attraverso l'e-SL preparano gli studenti e le istituzioni a collaborare per affrontare le sfide globali.

Un'immersione profonda nella Roadmap: Elementi strutturali

- ✓ **Output (risultati a medio termine raggiunti dopo l'attuazione di attività mirate)**
 - **Politiche, linee guida e strumenti istituzionali:** La definizione di politiche, linee guida e strumenti istituzionali specifici per l'e-SL è un risultato cruciale. Questi elementi hanno lo scopo di sistematizzare e standardizzare l'e-SL all'interno del curriculum accademico, definendo così il quadro operativo all'interno del quale docenti, studenti e partner della comunità possono impegnarsi.
 - **Programmi di formazione specializzati:** I programmi di formazione incentrati sull'e-SL rappresentano un altro risultato critico. Sono concepiti per fornire a docenti e studenti le competenze e le conoscenze necessarie per partecipare efficacemente alle attività di e-SL. I programmi mirano a garantire l'integrità e l'efficacia dei progetti di e-SL, allineandoli con gli obiettivi educativi e comunitari.
 - **Casi di studio documentati:** La generazione di casi di studio offre una base empirica alle pratiche di e-SL all'interno dell'istituzione. Questi casi di studio contribuiscono a un corpo di conoscenze in evoluzione e offrono analisi qualitative e quantitative dell'implementazione dell'e-SL, fungendo così da risorse didattiche e da punti di convalida per il programma
 - **Strumenti di valutazione:** Lo sviluppo di solidi strumenti di valutazione è essenziale per valutare l'impatto delle iniziative di e-SL. Questi strumenti sono stati progettati per misurare una serie di risultati, dallo sviluppo di competenze individuali e di impegno civico a impatti istituzionali e comunitari più ampi. La loro applicazione contribuirà al miglioramento continuo dei programmi di e-SL.



Un'immersione profonda nella Roadmap



Attività (allineate agli obiettivi strategici)

- **Consultazioni tra pari (SO3).** Le consultazioni tra pari consentono lo scambio di conoscenze e di buone pratiche tra i membri della facoltà. Questo approccio collaborativo arricchisce la comprensione collettiva e l'implementazione dell'e-SL.
- **Raggiungimento dei partner della comunità (SO2).** L'impegno degli stakeholder inizia con la sensibilizzazione delle organizzazioni della comunità. Stabilire solide partnership è fondamentale per l'implementazione di progetti di e-SL significativi e di impatto.
- **Inclusione di e-SL in corsi e moduli (SO1).** Una delle attività principali consiste nell'incorporare componenti di e-SL in corsi e moduli esistenti. L'obiettivo è incorporare l'apprendimento dei servizi come elemento centrale del quadro accademico, consentendo così agli studenti di applicare le conoscenze teoriche in contesti comunitari reali.
- **Orientamento degli studenti (SO4).** Le sessioni introduttive hanno lo scopo di educare gli studenti sugli obiettivi, le aspettative e le procedure relative all'e-SL, preparandoli così a un impegno efficace nei prossimi progetti.
- **Programmi pilota (SO1).** Prima dell'implementazione su larga scala, i programmi pilota servono come banco di prova per valutare l'efficacia delle iniziative di e-SL. Questi programmi offrono preziose indicazioni sulle pratiche ottimali e sulle potenziali aree di miglioramento.
- **Sostenere lo sviluppo di attività di formazione sull'e-SL (SO3).** Lo sviluppo di moduli di formazione specializzati per docenti e studenti è fondamentale. Questi programmi mirano a fornire le competenze e le conoscenze necessarie per un'efficace partecipazione all'e-SL, migliorando così la qualità dei risultati educativi e comunitari.
- **Scambio di buone pratiche (SO3).** Questo comporta la raccolta e la diffusione sistematica di strategie e risultati di e-SL di successo, sia all'interno dell'istituzione sia tra le organizzazioni partner.
- **Aggiornamento delle infrastrutture (SO3).** L'ammodernamento dell'infrastruttura tecnologica è essenziale per supportare le complesse esigenze delle iniziative di e-SL, garantendone il buon funzionamento e la sostenibilità a lungo termine.
- **Creazione di una piattaforma digitale per il coinvolgimento degli stakeholder (SO2).** Lo sviluppo di una piattaforma digitale facilita il coordinamento tra tutte le parti interessate coinvolte nell'e-SL. Questa piattaforma funge da hub centrale per la comunicazione, la condivisione delle risorse e la raccolta dei dati.
- **Integrazione dell'e-SL nei documenti di pianificazione strategica istituzionale (SO1).** La pianificazione strategica a livello istituzionale deve includere disposizioni per l'e-SL. Ciò significa che le iniziative di e-SL sono allineate con gli obiettivi istituzionali più ampi, garantendo la sostenibilità e l'impatto a lungo termine.

Un'immersione profonda nella Roadmap: Elementi strutturali

- ✓ **Input** (risorse disponibili per lo sviluppo e l'implementazione di una roadmap personalizzata e del relativo piano d'azione)
 - **Infrastrutture tecnologiche.** Risorse hardware e software necessarie per l'implementazione dell'e-SL nel programma di studi, compresi server, computer, piattaforme didattiche e connettività internet. Corsi e offerte di formazione esistenti.
 - **Corsi e offerte di formazione esistenti.** Corsi accademici e programmi di formazione preesistenti che potrebbero servire come base per integrare componenti o concetti di e-SL.
 - **Politiche, linee guida e flussi di lavoro esistenti.** Politiche e linee guida istituzionali attuali relative allo sviluppo del curriculum accademico e al coinvolgimento della comunità.
 - **Modelli di monitoraggio e valutazione esistenti.** Quadri di riferimento prestabiliti per la misurazione delle prestazioni e dei risultati dei programmi accademici ed extracurricolari.
 - **Conoscenze, competenze e risorse umane qualificate.** Facoltà, personale e consulenti con esperienza e competenza in materia di e-SL, sviluppo di programmi di studio e coinvolgimento della comunità.
 - **Esperienze e modelli relativi all'integrazione dell'e-SL.** Casi di studio, best practice e modelli che possono essere adattati alle esigenze specifiche dell'istituzione.
 - **Conoscenze accademiche su pedagogie innovative e teorie dell'apprendimento.** Articoli scientifici, documenti accademici e risorse che offrono approfondimenti su approcci pedagogici efficaci e teorie dell'apprendimento rilevanti per l'integrazione dell'e-SL.



4. Storyboarding del viaggio educativo: un focus sulla progettazione dell'apprendimento

Avete approfondito le basi dell'e-Service-Learning e avete tracciato le modalità di implementazione a livello istituzionale. Ora siete pronti a scoprire come rendere più ricca l'esperienza dei vostri studenti attraverso l'e-SL.

Se potessimo descrivere l'apprendimento in una parola, questa sarebbe "**trasformazione**". Che avvenga all'interno o all'esterno dell'aula, l'apprendimento ci forma e ci influenza. Naturalmente, la velocità e l'intensità di questo processo di trasformazione variano a seconda di innumerevoli variabili, ma il potere trasformativo universale dell'apprendimento è innegabile.

Come educatori che mirano a rendere visibile l'apprendimento, ci chiediamo come possiamo creare esperienze così trasformative. La risposta non è semplice, non esiste una formula magica. Tuttavia, ci sono pratiche convalidate empiricamente che possono darci prospettive per costruire i nostri approcci didattici.

Iniziamo **progettando l'apprendimento**.

La progettazione dell'apprendimento è un approccio sistematico alla creazione di esperienze di apprendimento. Progettare l'apprendimento comporta: l'analisi dei bisogni dei discenti, la definizione degli obiettivi di apprendimento, la selezione delle strategie, la scelta di attività e risorse appropriate e la valutazione dei risultati di apprendimento.

In genere, il processo di progettazione delle esperienze di apprendimento prevede le seguenti fasi:

1

ANALIZZARE IL CONTESTO DI APPRENDIMENTO E IDENTIFICARE LE ESIGENZE E LE CARATTERISTICHE DEGLI STUDENTI

2

DEFINIRE I RISULTATI ATTESI E OBIETTIVI DAL PUNTO DI VISTA DEL DISCENTE

3

SCEGLIERE LE ATTIVITÀ E LE RISORSE PER SOSTENERE GLI OBIETTIVI E I RISULTATI

4

SEQUENZIAMENTO E ORGANIZZAZIONE DI ATTIVITÀ E RISORSE IN MODO COERENTE ED EFFICIENTE (IL FLUSSO DELL'APPRENDIMENTO)

5

SVILUPPARE UNA STRATEGIA DI VALUTAZIONE PER MISURARE IL RAGGIUNGIMENTO DI OBIETTIVI E RISULTATI

Storyboarding del viaggio educativo: un focus sulla progettazione dell'apprendimento

Per navigare senza problemi nel processo di progettazione dell'apprendimento, vi invitiamo a mettervi al tavolo da disegno per creare uno storyboard della vostra sessione o del vostro corso.

Che cos'è uno storyboard?

Uno storyboard funge da guida visiva e traccia il flusso della lezione, del corso o del programma educativo passo dopo passo. È un grafico che serve per la programmazione di un corso, di un programma di studio o di una sessione specifica. Come un copione questo layout visivo vi guida attraverso l'intero processo di progettazione dell'esperienza di apprendimento. Si può fare per l'intero corso, ma più è dettagliato meglio è.

Il Learning Design Canvas come strumento per lo storyboarding

Per aiutarvi a creare uno storyboard delle esperienze di apprendimento progettate per i vostri studenti, vi consigliamo di utilizzare il Learning design Canvas o Quadro di progettazione.

Quadro di progettazione dell'e-SL



inizio

Protagonisti dell'apprendimento

- Chi sono i vostri studenti?
- Le loro esigenze
- le loro motivazioni
- le loro aspettative

CONTESTO DI APPRENDIMENTO

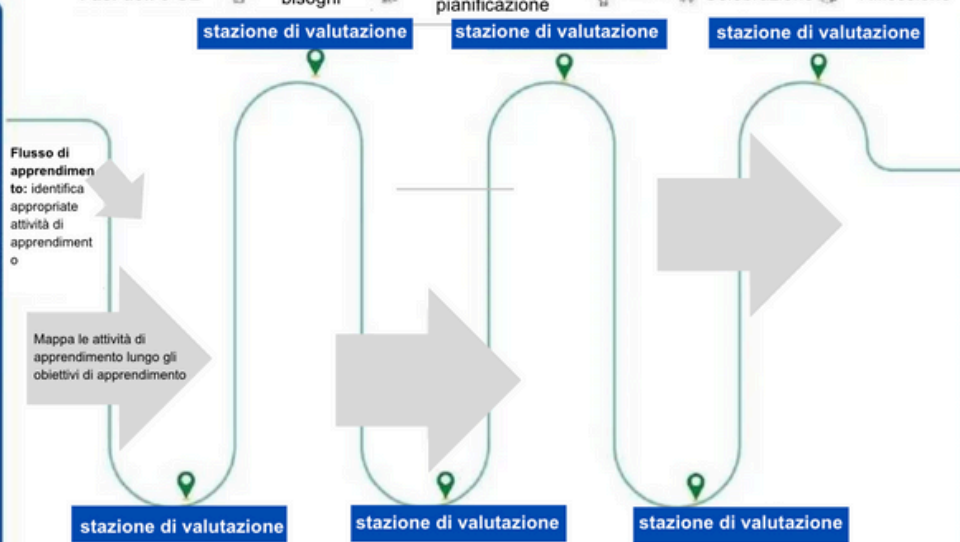
- Quali sono le risorse materiali, temporali e di spazio necessarie per l'apprendimento?
- Quali sono le opportunità uniche che stimolano l'apprendimento?

CONTENUTO DELL'APPRENDIMENTO

- Quali sono i contenuti espliciti e impliciti dell'apprendimento?

esperienze

Fasi dell'e-SL: analisi dei bisogni, Ideazione e pianificazione, Azione, Celebrazione, Riflessione



Come puoi determinare se tutti i tuoi studenti stanno proseguendo il loro percorso verso il raggiungimento di obiettivi?

PRINCIPI DI PROGETTAZIONE DELL'E-SL

Principi di base

- Link diretto tra obiettivi di servizio e di apprendimento
- Approccio basato sulla sfida
- Sostenibilità
- Promuovere riflessione e coinvolgimento

Principi di progettazione

- Combinazione di più pedagogie
- Centralità e autonomia de studente
- Consapevolezza sull'apprendimento/ apprcc costruttivista
- Integrazione orizzontale
- Integrazione verticale

Coinvolgimento e inclusione

- Equità, diversità, inclusione
- Includere tutte le voci
- Reciprocità con i partner della comunità
- Costruzione di relazioni tra studenti

Disponibilità di competenze e risorse digitali

- Sviluppo di competenze
- Strumenti digitali per l'apprendimento flessibile
- Tecnologie per favorire e non per ostacolare l'apprendimento
- Tecnologie per il pensiero critico
- Canali online per la collaborazione e comunicazione

trasformazione

Protagonisti dell'apprendimento

Quali trasformazioni sono generate dall'apprendimento

- Trasformazioni personali
- Trasformazioni nella comunità

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Quali sono gli specifici risultati di apprendimento, espressi in termini di conoscenze, competenze, abilità, attitudini e valori

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Quali obiettivi vuoi raggiungere?



Se volete saperne di più sullo storyboarding delle esperienze di apprendimento degli studenti, date un'occhiata al blog *The Educationalist*.

Nota: adattato da <https://voltagecontrol.com/>

Storyboarding del viaggio educativo: un focus sulla progettazione dell'apprendimento

Come utilizzare il Quadro di progettazione dell'e-SL (Learning Design Canvas)?

Concentratevi sulle componenti essenziali: storia, struttura, sequenza e programma. Aggiungete a questi elementi chiarezza e coerenza per un'esperienza educativa efficace. Considerate i seguenti approcci per un'implementazione di successo:

INIZIO

Avete letto il Quadro di progettazione dell'e-SL e sapete di cosa tratta ogni sezione? Bene, rimbocchiamoci le mani e creiamo questo viaggio di apprendimento.

Prima di tutto: concentratevi sugli **studenti**, che sono i protagonisti. Tenete conto delle loro esigenze, motivazioni e aspettative quando decidete i contenuti.

Ricordate che l'apprendimento non avviene nel vuoto: è tutta una questione di **contesto**. Pensate a quali risorse vi serviranno per dare vita all'esperienza di apprendimento di e-SL. E non dimenticate che i **partner della comunità** sono attori fondamentali per far funzionare l'e-SL.

Per quanto riguarda **l'argomento**, non si tratta solo di attenersi al programma. Considerate anche gli atteggiamenti e i valori di fondo che volete infondere.

Non tralasciate di definire **obiettivi di apprendimento** specifici, misurabili e raggiungibili. Questi obiettivi sono la vostra tabella di marcia per trasformare in modo tangibile i vostri studenti. Poiché stiamo sottolineando la necessità di questa trasformazione, dichiarerete questi obiettivi nella sezione "Trasformazione". Facciamo un cambiamento significativo!

ESPERIENZA

Nella fase "Esperienza" si verifica l'apprendimento. Se state progettando un corso completo, è fondamentale allineare il **flusso di apprendimento** con le **fasi dell'e-SL**.

Se l'attenzione si concentra su una singola sessione, identificate la fase attuale per voi e per i vostri studenti e adattate le **attività di apprendimento** specifiche di conseguenza.

Ogni attività dovrebbe avere scopi ben definiti e chiaramente connessi agli obiettivi di apprendimento stabiliti per il corso o la lezione



Per trarre ispirazione da attività di apprendimento significative e testate in prima persona, utilizzate le schede degli obiettivi di **e-SL4EU** (disponibili nel kit di strumenti digitali) o immergetevi nel capitolo successivo della Metodologia.

La selezione e la progettazione delle attività didattiche possono essere guidate dai **principi di progettazione dell'e-SL**.

Dopo aver preparato tutte le attività, è il momento di controllare la sequenza.

Chiedetevi: Queste attività scorrono naturalmente da una all'altra? Guardatele con gli occhi dei vostri studenti. È chiaro come un'attività conduce alla successiva? Se non è così, prendete in considerazione la possibilità di specificarlo nel corso del progetto.

Sia voi che i vostri studenti dovrete trovare il flusso logico. E ricordate che a volte tornare indietro per rivedere le attività passate e il loro feedback può davvero approfondire la loro comprensione. Quindi, ritagliatevi un po' di tempo anche per questo.

TRASFORMAZIONE

Tenetelo a mente: L'apprendimento è una questione di trasformazione, giusto? Quindi prendetevi del tempo per pensare a come volete vedere i vostri studenti crescere e trasformarsi. E dato che state impiegando l'e-SL, questi cambiamenti possono estendersi anche alla comunità.

Inoltre, nel delineare i risultati dell'apprendimento, è importante non solo concentrarsi sulle conoscenze e sulle competenze disciplinari, ma anche puntare allo sviluppo di competenze del XXI secolo. Utilizzate l'e-SL come strumento pedagogico per raggiungere questi obiettivi più ampi.

Prendetevi un momento per rivedere l'intero storyboard del corso o della lezione. Valutate se il numero di attività è appropriato e la chiarezza delle spiegazioni. Se qualche elemento dovesse apparire superfluo o assente, è l'occasione per apportare modifiche al progetto. Inoltre, è consigliabile prevedere una certa flessibilità nella struttura del corso per eventuali modifiche. Tutti gli aspetti sono allineati?

Storyboarding del viaggio educativo: un focus sulla progettazione dell'apprendimento

Perché usare il Canvas per lo storyboard?

1. Aiuta a delineare la struttura, i contenuti e le attività didattiche del corso.
2. Fornisce una rappresentazione visiva del percorso di apprendimento.
3. Aiuta a organizzare e comunicare i contenuti del corso.
4. Aiuta a sequenziare le attività all'interno di una sessione o di un modulo.
5. Può essere applicato a livello di sessione, corso o programma.

Considerazioni chiave:

1. Allineamento costruttivo: Assicurarsi che ogni attività sia collegata agli obiettivi di apprendimento.
2. Contributi degli studenti: Qual è la modalità, il formato e la durata dei contributi degli studenti?
3. Tempo di lavoro: Considerate l'impegno di tempo sia per voi che per gli studenti.
4. Presenza dell'insegnante: Definire il proprio ruolo e stimare il tempo da dedicare al corso.



Sezione 2

Metodi e tecniche di facilitazione



Approfondimenti sui metodi di facilitazione per l'e-Service-Learning: Un'anticipazione

Basandosi sugli elementi della Roadmap e sull'e-SL Design Framework, il consorzio e-SL4EU ha elaborato un approccio efficace all'integrazione dell'e-SL nei programmi di studio dell'istruzione superiore. È stato sviluppato uno strumento flessibile per identificare e raccogliere esempi di pratiche dalle università partecipanti, sulla base di una comprensione condivisa del progetto. In particolare, a partire da pratiche collettive e da una revisione della letteratura esistente, è stata curata una raccolta completa di attività di apprendimento utilizzate nell'implementazione di progetti di e-SL. Questo sforzo collaborativo ha garantito una solida base per l'integrazione dell'e-SL, promuovendo esperienze di apprendimento efficaci e di impatto all'interno degli istituti di istruzione superiore. Questa sezione offre una panoramica completa dei metodi di facilitazione dell'e-SL, organizzati in base alle fasi chiave dell'implementazione di un progetto di Service-Learning: 1) analisi della comunità, 2) preparazione e pianificazione, 3) azione, e 4) riflessione e celebrazione. Esplora i diversi esempi di metodi di facilitazione che si allineano a ciascuna fase, fornendo una guida preziosa per l'implementazione di un progetto di e-SL di successo. Dall'analisi dei bisogni all'impegno nell'azione, alla riflessione sulle esperienze, fino ai momenti celebrativi, questi metodi di facilitazione assicurano agli studenti un percorso di e-SL completo e d'impatto.

01 ANALISI DEI BISOGNI

Questa fase prevede la comprensione dei bisogni, delle risorse e degli stakeholder della comunità, nonché il coinvolgimento dei membri della comunità per garantire l'allineamento del progetto.



02 PREPARAZIONE E PIANIFICAZIONE

La preparazione e la pianificazione del SL comportano l'organizzazione di obiettivi, tempistiche, risorse, partnership e formazione degli studenti per un progetto di successo.



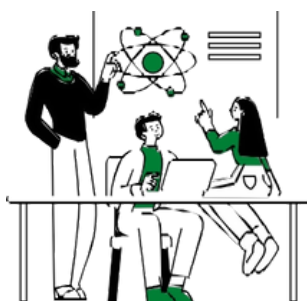
03 AZIONE

Gli studenti realizzano le attività pianificate, collaborano con la comunità e hanno un impatto tangibile per rispondere ai bisogni della comunità.



04 CELEBRAZIONE

Mostrare i risultati, riflettere sulle esperienze e riconoscere l'impatto del progetto di SL. Studenti, educatori e membri della comunità si riuniscono per celebrare i risultati ottenuti e condividere i loro risultati con un pubblico più ampio.



LA **RIFLESSIONE** È TRASVERSALE





Attività per l'analisi dei bisogni

L'analisi dei bisogni è una fase fondamentale per comprendere le dinamiche, le esigenze, le sfide e le opportunità di un gruppo target specifico. L'analisi aiuta a formulare strategie e pratiche che rispondono alle esigenze vere e sentite della comunità.

Questa sezione presenta alcune attività chiave per condurre un'analisi approfondita dei bisogni:



01. Analisi dei bisogni

L'analisi dei bisogni è una fase cruciale dell'e-SL. Il successo finale di un progetto dipende dall'identificazione accurata delle reali esigenze della comunità. Di conseguenza, è consigliabile dedicare diversi giorni al lavoro collaborativo su questa fase dell'e-SL.



02. Il metodo Mmogo

Il **metodo Mmogo™** viene applicato nel SL attraverso la suddivisione del gruppo classe in due gruppi: i creatori e i narratori. Ai creatori è chiesto di presentare i problemi complessi della comunità. Ai narratori invece è chiesto di risolvere i problemi presentati dai creatori, utilizzando materiali visivi come argilla, carta e matite.



03. Gamma di possibilità

Individualmente, gli studenti compilano il **profilo di intelligenza emotiva "Range of Possibilities"**, assegnando un punteggio a due tipi di intelligenza ed effettuando un'autovalutazione. Il ruolo dell'intelligenza interpersonale viene evidenziato nelle attività sociali.

[READ MORE](#)





Analisi dei bisogni

BREVE DESCRIZIONE

Prima di stabilire gli obiettivi di implementazione dell'e-SL nella comunità, gli studenti devono acquisire informazioni sostanziali sui bisogni della comunità scelta, valutarli e sceglierne uno per le fasi successive del progetto. L'analisi dei bisogni è una delle fasi chiave dell'e-SL. L'esito dell'intero progetto dipende dalla scelta accurata dei bisogni reali della comunità. Pertanto, a questa fase potrebbero essere necessari diversi giorni di lavoro di gruppo.

Gli studenti discutono e concordano il metodo di identificazione dei bisogni della comunità e poi mettono in pratica i metodi selezionati. Successivamente, devono analizzare i dati ottenuti, valutarli e scegliere un bisogno su cui concentrare il loro progetto di e-SL. L'analisi dei bisogni è preferibile farla in collaborazione con la comunità selezionata o con i suoi rappresentanti. Nel farlo, è necessario tenere conto di varie limitazioni (capacità degli studenti, risorse economiche, tempo, requisiti di apprendimento attraverso il progetto di e-SL).

FOGLIO DI LAVORO PER GLI STUDENTI

Di cosa ha bisogno la vostra comunità? 4 modi per acquisire informazioni sui bisogni della comunità. Quando si identificano i bisogni della comunità, l'utilizzo di uno dei seguenti modi di porre domande può aiutare ad intercettarli e a comprenderli:

1. Media: Quali media (Internet e social media, giornali, trasmissioni televisive) nella vostra comunità possono aiutarvi ad acquisire informazioni utili? Scrivete i possibili metodi per utilizzare i media, al fine di mappare i bisogni della vostra comunità.

2. Intervista: Selezionate un gruppo target che conosca la vostra comunità e che possa fornire informazioni rilevanti sulle sue esigenze. Potrebbe trattarsi di una persona appartenente a una scuola, a un'organizzazione locale o a un'amministrazione pubblica. Preparate le domande da porre a queste persone e intervistatele.

3. Questionario: Un modo pratico per ottenere informazioni da un gran numero di persone in poco tempo. Quando preparate i questionari, prendete in considerazione le seguenti domande: *Chi potrebbe compilarlo? A chi dovrebbero essere rivolti (ad esempio, studenti, familiari, anziani, vicini di casa)? Di quanti questionari compilati abbiamo bisogno per avere una fonte di dati affidabile?*

4. Osservazione diretta: Considerate queste domande nel vostro gruppo e scegliete un metodo/metodi che siano realistici e fattibili nel tempo a disposizione: *Come possiamo ottenere informazioni attraverso l'osservazione diretta? Dove dovremmo andare? Cosa possiamo fare lì? Come registreremo le nostre scoperte?*

RISORSE

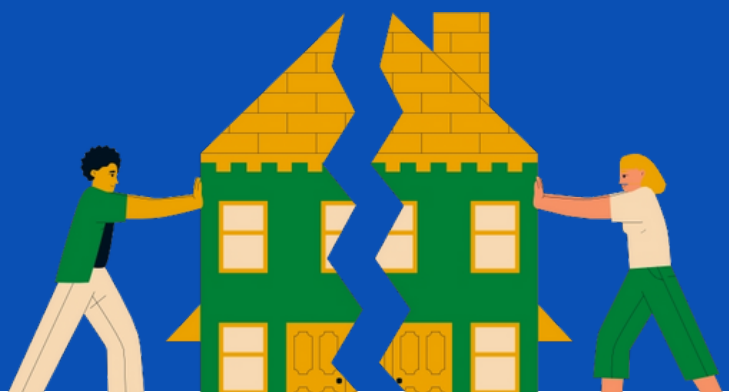
BERGER KAYE, C.: Guida completa all'apprendimento del servizio. Mineapolis : Free Spirit Publishing, 2010, s. 24 - 25. ISBN 978-15-7542-345-6

Sette passi per condurre una valutazione dei bisogni di successo. <https://www.nichq.org/insight/seven-steps-conducting-successful-needs-assessment>

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Gli studenti saranno in grado di:

- trovare un modo appropriato per comprendere i bisogni della comunità
- analizzare e valutare i bisogni di una comunità scelta per il progetto di e-SL





Il metodo Mmogo

BREVE DESCRIZIONE

Il Mmogo-method™ è uno strumento di ricerca visiva proiettiva unico nel suo genere, inizialmente sviluppato per la raccolta di dati, che utilizza materiali come argilla, cannucce e perline per creare narrazioni visive (Roos, 2016a, 2016b). Nell'ambito del SL questo metodo prevede che i partecipanti si dividano in due gruppi corrispondenti a due ruoli distinti: Creatori e Narratori. I creatori, di solito partner della comunità o studenti informati, individuano le sfide più complesse della comunità. Presentano poi queste sfide ai narratori che utilizzano una serie di materiali come argilla, carta e matite per concepire soluzioni diverse. Questo processo strutturato incoraggia il lavoro di squadra, coltivando il pensiero creativo e innovativo. I ruoli di creatori e narratori non sono concepiti per funzionare in parallelo; al contrario, i creatori possono spesso osservare il processo di creazione della soluzione, agendo come guide informate nel processo. Tuttavia, nei progetti sincroni, il modello può essere integrato. Ciò comporterebbe più "stazioni di apprendimento": una per l'ideazione di sfide, un'altra per la creazione di artefatti e una terza dedicata alla definizione di criteri di valutazione e impatto. Il modello di rotazione tra queste stazioni di apprendimento può essere determinato dal docente, offrendo flessibilità e adattabilità.

Esempi di sfide:

- Bambini invisibili nelle scuole. Affrontare il problema dell'esclusione sociale dei bambini "invisibili" che hanno scarsi risultati e a volte non possono partecipare agli esami nazionali nelle scuole, in quanto ciò potrebbe avere un impatto negativo sul rendimento complessivo della scuola.
- Turismo intelligente. Creare un'iniziativa per promuovere un turismo sostenibile e responsabile in un'area locale.
- Scuole del benessere. Creare un'iniziativa per promuovere la consapevolezza e il sostegno alla salute mentale in una scuola o in una comunità.

RISORSE

Materiali visivi: Il metodo Mmogo è una tecnica di proiezione visiva che utilizza materiali come argilla, carta, cannucce, perline, matite, tessuto o qualsiasi altro materiale artigianale. Questi materiali serviranno ai narratori per creare rappresentazioni visive delle soluzioni proposte.

Istruzioni: Sia i creatori che i narratori hanno bisogno di istruzioni chiare per comprendere lo scopo del metodo Mmogo e il loro ruolo nell'attività.

Materiale di riferimento: I materiali di riferimento possono essere necessari per fornire informazioni sulla comunità o sul problema da affrontare, nonché per fornire indicazioni sulle migliori pratiche per lo sviluppo di soluzioni innovative.



RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Il metodo Mmogo può offrire un approccio unico e coinvolgente nel Service-Learning che promuove il pensiero critico, la collaborazione, l'empatia, l'espressione creativa e l'impegno civico. Visualizzando il servizio che intendono svolgere, gli studenti possono sviluppare una comprensione più chiara dei loro obiettivi e dell'impatto che sperano di ottenere.



Gamma di possibilità (1/2)

BREVE DESCRIZIONE

Gli studenti completano individualmente il *Profilo di intelligenza emotiva "Gamma di possibilità"*. Calcolano i punteggi per 2 tipi di intelligenza ed eseguono un'autovalutazione. L'insegnante spiega l'importanza dell'intelligenza interpersonale per l'impegno sociale. Si avvia una discussione di gruppo sulle capacità di ciascun individuo in termini di azione per la società.

IL PROFILO DI INTELLIGENZA EMOTIVA "GAMMA DI POSSIBILITÀ"

Leggete le affermazioni che seguono. Decidete quanto ogni affermazione si applica a voi su una scala da 1 a 5 dove:

5: "Sono fortemente d'accordo con l'affermazione data"; 4: "Sono piuttosto d'accordo con l'affermazione data"; 3: "È difficile dirlo"; 2: "Sono piuttosto in disaccordo con l'affermazione data"; 1: "Sono fortemente in disaccordo con l'affermazione data".

No.	Dichiarazioni sui comportamenti	Grado di veridicità
1	Ho una forte autostima, conosco bene me stesso, i miei punti di forza e come usarli.	1-2-3-4-5
2	Mi piace la compagnia, entro facilmente in contatto con le persone.	1-2-3-4-5
3	Se ho intenzione di fare qualcosa, mi affido principalmente ai miei pensieri, piani e intuizione.	1-2-3-4-5
4	Mi piace lavorare in gruppo, sono desideroso di collaborare e collaborare con gli altri.	1-2-3-4-5
5	Sono una persona riflessiva, pace e solitudine sono le migliori condizioni per me per lavorare e studiare	1-2-3-4-5
7	Non mi annoio mai in mia azienda, trovo sempre qualcosa di interessante da fare.	1-2-3-4-5
8	La gente mi vede come un leader, ho qualità di leadership, posso guidare una squadra.	1-2-3-4-5
9.	Ho la capacità di trarre conclusioni dai miei sentimenti ed emozioni.	1-2-3-4-5
10.	Ho un grande gruppo di amici che incontro spesso, mi piace passare del tempo con loro.	1-2-3-4-5
11.	Miglioro sistematicamente le mie capacità e lavoro sul mio auto-sviluppo.	1-2-3-4-5
12.	Posso ascoltare le altre persone, riconoscere i loro stati d'animo, i loro sentimenti e le loro intenzioni.	1-2-3-4-5



RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Gli studenti saranno in grado di:

- valutare le proprie capacità in termini di intelligenza intrapersonale e interpersonale.
- comprendere l'importanza dell'intelligenza interpersonale per l'impegno nella comunità.



Gamma di possibilità (2/2)

L'interpretazione dei risultati: Intelligenza intrapersonale

Dopo aver valutato il grado di veridicità delle singole affermazioni, le risposte selezionate devono essere inserite nella tabella dei risultati accanto al numero dell'affermazione appropriata.

Quindi, sommare i risultati e convertire i punteggi in percentuali.

Per ogni categoria valutata relativa all'intelligenza interpersonale si possono ottenere da 6 a 30 punti. Il punteggio percentuale si ottiene moltiplicando il punteggio (in punti) per 100 e dividendo per 30.

Per esempio: se il punteggio è 18, il punteggio percentuale è 60%.

Il punteggio si calcola in base alla formula: **numero di punti ottenuti x 100 / 30**.

Tipo d'intelligenza	Valutazione delle singole dichiarazioni						Risultato in punti	Percentuale del risultato
Intelligenza interpersonale	1	3	5	7	9	11		
Intelligenza interpersonale	2	4	6	8	10	12		

RISORSE

Kopik A., Zatorska M., Wielorakie podróże - edukacja dla dziecka, Europejska Agencja Rozwoju Sp. J., Kielce 2010, s. 43-47. (si applica solo all'intelligenza emotiva)



Attività di supporto alla preparazione e alla pianificazione

Nella sezione seguente, approfondiamo le azioni integrali che facilitano una pianificazione e una preparazione efficaci. Queste azioni sono state concepite per dotarvi delle competenze e delle strategie necessarie per garantire un'esecuzione di successo del progetto. Dalla definizione di obiettivi realistici all'implementazione di solide strutture di pianificazione, forniamo una raccolta per aiutarvi a percorrere il viaggio di apprendimento in modo efficiente.



01. Pronti, partenza, impegno!
Strumento di pre-flessione



02. L'albero degli obiettivi



03. Ruota dell'identità sociale



04. Telaio della proposta di valore



05. Pianificare la valutazione di un progetto di Service-Learning



06. Pianificare la promozione del progetto di Service-Learning

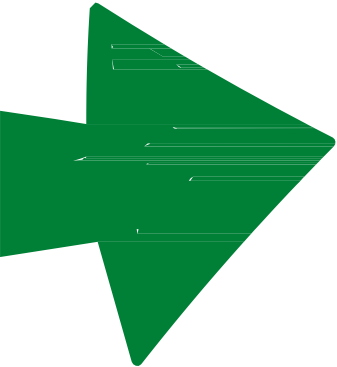


Pronti, partenza, impegno! Strumenti di pre-riflessione (1/2)

BREVE DESCRIZIONE

La pre-riflessione è una riflessione che si svolge prima dell'inizio delle attività di impegno nella comunità. Aiuta gli studenti a prepararsi per l'esperienza e offre loro l'opportunità di identificare aspettative, speranze e paure. Le attività di pre-riflessione dovrebbero consentire agli studenti di riflettere sui loro presupposti e valori. In definitiva, questa fase prepara gli studenti a entrare nella comunità e fornisce una strategia per migliorare e arricchire il processo di riflessione (Falk, 1995).

Queste sono le domande di pre-riflessione con cui gli studenti dovrebbero iniziare:

- 
- *Cosa significa essere impegnati con la comunità?*
 - *Qual è la tua esperienza passata di volontariato, servizio o altro tipo di impegno nella comunità?*
 - *Che cosa significa per voi comunità?*
 - *Quali sono i principali problemi sociali della comunità? Quali sono le principali risorse della comunità?*
 - *Quali aspettative avete sulla vostra esperienza nella comunità (ad esempio, persone con cui vi aspettate di interagire, l'organizzazione partner della comunità, ecc.)?*
 - *Quali timori o preoccupazioni nutrite per la vostra esperienza nella comunità?*
 - *Quali sono le vostre speranze per la vostra esperienza nella comunità?*
 - *Come pensate che ciò che imparerete nella comunità sarà collegato a ciò che imparerete in classe?*

Questo strumento è destinato ai docenti che possono distribuire agli studenti un'autovalutazione della loro preparazione all'impegno nella comunità.

Dopo aver fatto completare agli studenti questa autovalutazione, i docenti possono discutere con gli studenti della loro preparazione all'impegno nella comunità.



RISULTATI DI APPRENDIMENTO

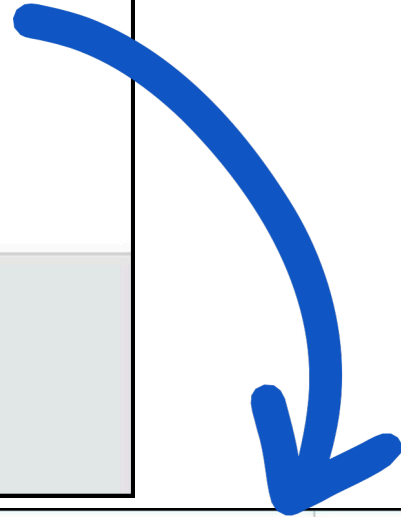
- autovalutare la propria disponibilità all'impegno comunitario;
- esaminare le proprie aspettative, speranze e paure prima del coinvolgimento della comunità;
- definire chiaramente i bisogni e le risorse della comunità per poter collegare l'esperienza di servizio con l'apprendimento accademico.



Pronti, partenza, impegno! Strumenti di pre-riflessione (2/2)

RISORSE

Criteri di valutazione	Classifica <i>Classifica te stesso (1=basso, 5 alto) e fornisci un esempio</i>
Apertura <ul style="list-style-type: none">• Accettazione dell'incerto, del non conoscere tutto in anticipo;• Mancanza di rigidità su cosa dovrebbe accadere, quando, come e con chi;• Disponibilità a essere cambiati attraverso il processo di coinvolgimento nella comunità.	
Scoperta <ul style="list-style-type: none">• Abbandono della "risposta giusta".• Accogliere molteplici possibilità esplorate e decise insieme• Impegno ad apprendere, riflettere e dialogare insieme	



Curiosità <ul style="list-style-type: none">• Desiderio di sapere di più;• Capacità di ascoltare profondamente gli altri• Astenersi dal giudizio.	
Rispetto <ul style="list-style-type: none">• Riconoscimento del valore della conoscenza locale/comunitaria al pari di quella degli esperti o di altre conoscenze esterne;• Impegno a comprendere la storia, la cultura, le norme e i valori della comunità	
Adattabilità <ul style="list-style-type: none">• Capacità di relazionarsi con gli altri in modi che funzionano per loro (di persona o attraverso la tecnologia);• Volontà di comprendere la situazione dal punto di vista di un altro, empatia;	



Flessibilità <ul style="list-style-type: none">• Capacità di tollerare l'ambiguità e l'incertezza;• Disponibilità a improvvisare;• Comfort nel "creare il percorso mentre lo percorriamo";• Riconoscere che ci vorrà più tempo, più interazioni di quanto inizialmente previsto.	
Condivisione <ul style="list-style-type: none">• Disponibilità a collaborare al lavoro e a prendersi il merito;• Impegno a comunicare in modi che funzionino sia per la comunità sia per l'accademia;• Disponibilità a cedere il potere e la responsabilità ad altri.	



Albero degli obiettivi (1/2)

BREVE DESCRIZIONE

L'albero degli obiettivi è uno strumento grafico utile a pianificare le attività di Service-Learning. Permette agli studenti di formulare gli obiettivi che vogliono raggiungere in futuro con il loro progetto sotto forma di condizione positiva. Infatti, gli obiettivi sono ciò che ci si aspetta di raggiungere entro la fine del progetto. Nello strumento, gli obiettivi sono il tronco dell'albero e devono essere scritti in modo tangibile, flessibile, operativo e misurabile.

Lo strumento consente inoltre di creare una relazione tra risorse (radici dell'albero) e scopi (chioma dell'albero).

Le risorse sono le condizioni da porre in essere per raggiungere gli obiettivi. Si tratta di risorse umane, risorse materiali, risorse di rete, ecc. e rispondono alla domanda: *"di cosa abbiamo bisogno per raggiungere gli obiettivi?"* Possono anche riguardare le caratteristiche personali, come la motivazione e la partecipazione.

Gli obiettivi sono come la cima dell'albero; riguardano l'ambizione, il sogno perseguito con il progetto o le direzioni che si apriranno con il raggiungimento degli obiettivi.

Indicazioni pratiche:

Per utilizzare lo strumento, gli studenti possono essere divisi in gruppi per 30 minuti. In seguito ogni gruppo fornisce un feedback. Una volta che i gruppi hanno riportato i risultati del loro lavoro di gruppo (30 minuti), docenti e studenti lavorano tutti insieme per creare un albero degli obiettivi condiviso, partendo dalle idee migliori.

RACCOMANDAZIONI

È importante presentare questa attività solo dopo aver scelto la questione sociale da affrontare con la comunità e averne indagato le cause e le conseguenze. Lo stesso strumento può essere infatti trasformato nell'albero del problema in cui le radici sono le cause, il tronco è il problema centrale e la chioma sono le conseguenze del problema.



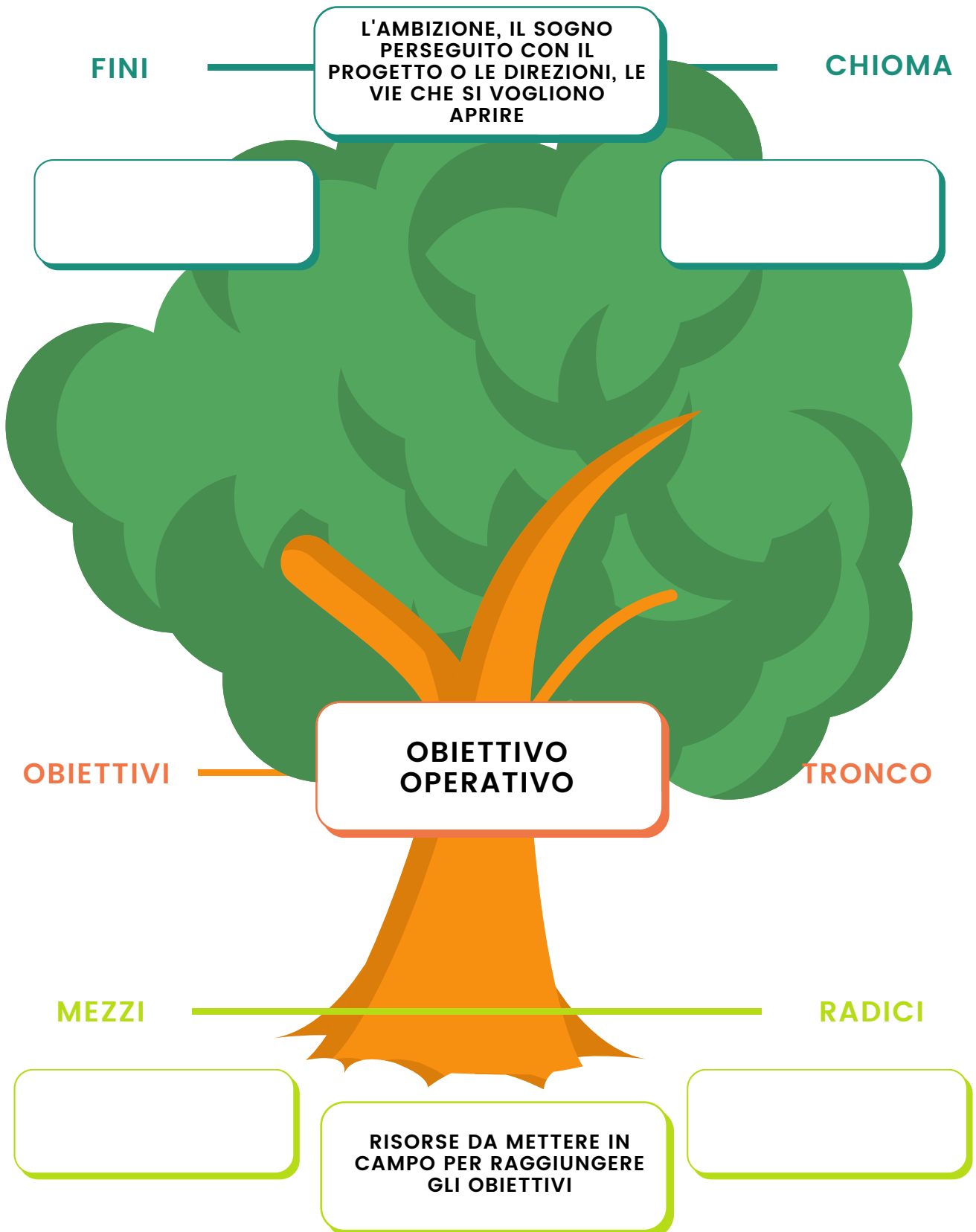
RISULTATI DI APPRENDIMENTO

- **Creatività e innovazione:** il processo di scelta degli obiettivi e delle finalità del progetto richiede un pensiero creativo e innovativo. Questo strumento permette agli studenti di tracciare un percorso che non esiste ancora, puntando sulla loro capacità di pensare in modo ampio e, allo stesso tempo, concreto.
- **Pensiero critico:** Il processo di analisi del rapporto tra gli obiettivi, le risorse e le proposte del progetto richiede un pensiero critico.
- **Abilità comunicative:** Utilizzando questo strumento gli studenti possono migliorare le loro capacità di comunicazione e articolare meglio il valore del progetto.



Albero degli obiettivi (2/2)

LO STRUMENTO DELL'ALBERO DEGLI OBIETTIVI





Ruota dell'identità sociale (1/2)

BREVE DESCRIZIONE

Questo strumento serve ai docenti per introdurre agli studenti il concetto di potere e privilegio nel SL. Incoraggia gli studenti a identificare le identità sociali e a riflettere sui vari modi in cui queste identità diventano visibili o più sentite in momenti diversi, e su come queste identità influenzano il modo in cui gli altri li percepiscono o li trattano. Lo strumento richiede agli studenti di inserire varie identità sociali (come etnia, genere, età, disabilità, orientamento sessuale, istruzione etc.).

È un ottimo modo per coinvolgere gli studenti a livello personale, creando connessioni che altrimenti sarebbero passate inosservate. Dedicare del tempo a questa attività all'inizio del semestre aiuterà gli studenti a creare legami significativi, consentendo loro di collaborare meglio e di sostenersi a vicenda nel corso del semestre.



RISULTATI DI APPRENDIMENTO

- analizzare criticamente come le identità siano più o meno sentite in diversi contesti sociali. L'aula e l'università possono essere messe in evidenza come contesto per affrontare le domande sulle barriere all'inclusione.
- comprendere come il privilegio operi per normalizzare alcune identità rispetto ad altre. Per esempio, uno studente che parla inglese come prima lingua può riflettere sul fatto che raramente ha bisogno di pensare alla sua lingua come aspetto della sua identità, mentre alcuni suoi coetanei possono identificare la lingua come l'aspetto della loro identità che sentono più intensamente in classe.
- diventare sensibili alle identità condivise con i compagni e alla diversità delle identità presenti in classe, costruendo una comunità e incoraggiando l'empatia



Ruota dell'identità sociale (2/2)

INDICAZIONI PER L'ATTIVITÀ

1. Fornire a ogni studente un opuscolo con la ruota dell'identità sociale.
2. Istruire gli studenti a riempire gli spazi vuoti intorno alla ruota (per esempio, età, identità nazionale, etc.)
3. Dopo aver riempito gli spazi vuoti, dire agli studenti di completare le domande dalla n. 1 alla n. 5. al centro della ruota.
4. Chiedere agli studenti di dividersi in coppie e di condividere la loro ruota con un altro studente. Avvisate che questi argomenti potrebbero essere delicati per molti studenti e che dovrebbero condividere solo ciò che si sentono a proprio agio.
5. Facilitare la discussione con gli studenti, ponendo domande aperte:
 - *Cosa avete notato/osservato di voi stessi mentre compilavate la ruota dell'identità sociale?*
 - *Cosa ne pensate delle identità visibili e invisibili?*
 - *Cosa avete scoperto dalle conversazioni con il vostro compagno?*
 - *Cosa significa questo per il Service-Learning?*
 - *In che modo questo si collega ai temi del potere e del privilegio di cui abbiamo parlato?*
 - *Perché dovremmo fare un'attività del genere?*

6. Aggiungete alla discussione alcune riflessioni basate sulle osservazioni. Sentitevi liberi di condividere un esempio personale.

Identità salienti e non salienti:

- **Salienti** = Questi aspetti dell'identità sono quelli che le persone portano avanti per primi nel mondo. Sono sia individuali sia sociali, visibili e invisibili. Importanti per l'identità.
- **Non salienti** = Questi aspetti dell'identità possono muoversi e spostarsi. Potremmo non andare avanti nel mondo tenendo conto di questi aspetti. Sono sia individuali sia sociali.





BREVE DESCRIZIONE

Il progetto di (e-)SL è pensato per rispondere ad un bisogno della comunità e creare un impatto trasformativo. Per garantire che il progetto raggiunga il suo obiettivo gli studenti devono analizzare la relazione tra il progetto e la comunità. Il **Value Proposition Canvas** (*Tela/Canovaccio della proposta di valore*) è uno strumento prezioso per questo scopo.

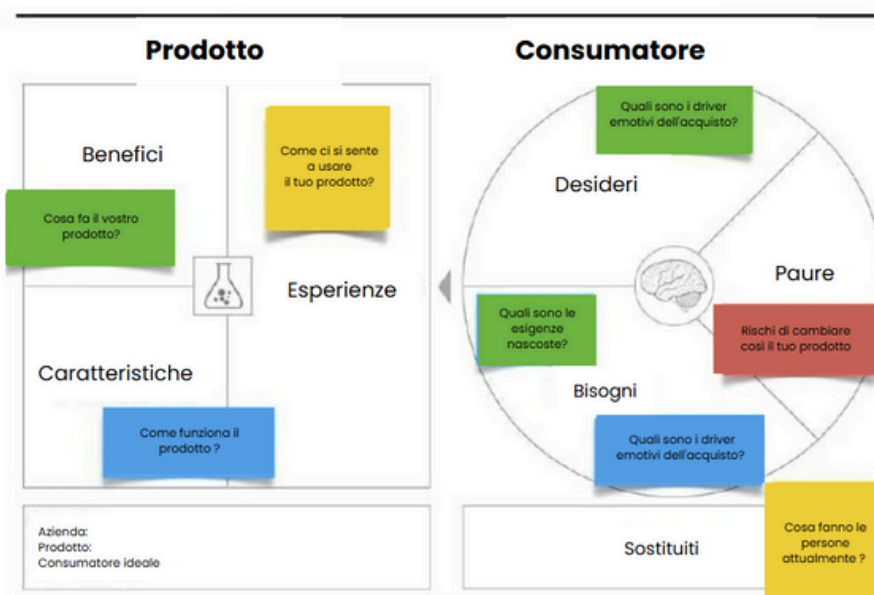
Originariamente sviluppato dal Dr. Alexander Osterwalder per garantire l'adattamento tra prodotto e mercato, il Canvas può essere utilizzato per perfezionare i servizi esistenti o sviluppare nuove offerte. Esaminando il segmento della comunità, comprendendo le sue esigenze e identificando i benefici del progetto, il gruppo di studenti può creare una proposta di valore che incida sulla comunità.

Il Canvas può anche aiutare a identificare potenziali opportunità di innovazione e crescita. Per co-creare un'analisi dell'idea, dei risultati e dei beneficiari del progetto di (e-)SL, il gruppo di studenti deve prepararsi a un workshop di ideazione che utilizzi il Value Proposition Canvas.

I risultati del workshop dovrebbero fornire dettagli sulla pratica e l'implementazione del progetto di (e-)SL e identificare i pilastri trasformativi che hanno il potenziale di plasmare la comunità target.

All'interno del workshop, utilizzate il Value Proposition Canvas illustrato di seguito per co-creare un'analisi dell'idea del progetto di (e-)SL, dei risultati e dei beneficiari. I risultati della sessione di co-creazione dovrebbero offrire una comprensione profonda delle fasi operative dell'implementazione del progetto di (e-)SL. Alla fine del workshop, il team di studenti dovrebbe essere in grado di identificare i pilastri trasformativi del progetto (i guadagni) che hanno il potenziale di plasmare la comunità o il bisogno affrontato.

Canovaccio della proposta di valore



Based on the work of Steve Blank, Clayton Christensen, Seth Godin, Yves Pigneur and Alex Osterwalder. Released under creative commons license to encourage adaption and iteration. No rights asserted.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

- Miglioramento delle capacità di problem solving: Il processo di analisi della relazione tra il progetto di e-SL e la comunità richiede capacità di problem solving. Attraverso l'uso del Value Proposition Canvas gli studenti possono sviluppare e applicare queste abilità per garantire che il progetto risponda alle esigenze reali della comunità.
- Migliori capacità di comunicazione: Una comunicazione efficace è essenziale quando si lavora con i membri della comunità per garantire che le loro esigenze siano soddisfatte. Utilizzando il Value Proposition Canvas per analizzare e comprendere la comunità gli studenti possono migliorare le loro capacità di comunicazione e articolare meglio il valore del progetto alle parti interessate.
- Miglioramento delle capacità di pensiero critico: Attraverso il processo di analisi della relazione tra il progetto di (e-)SL e la comunità utilizzando il Value Proposition Canvas gli studenti miglioreranno le loro capacità di pensiero critico.



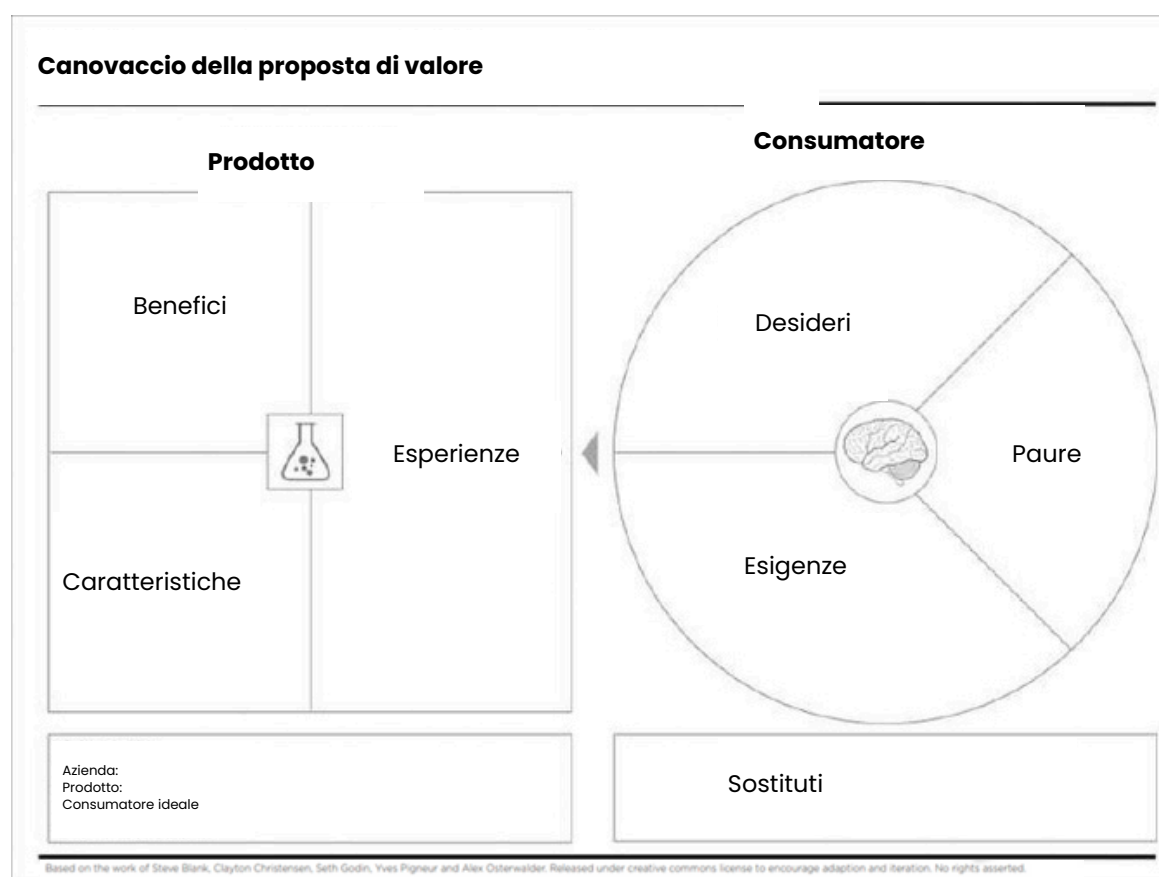
INDICAZIONI PER L'ATTIVITÀ

Prima di impegnarsi in un workshop di co-creazione utilizzando il Value Proposition Canvas, eseguite una sessione di ideazione individuale sulla materia o sul corso che insegnate.

Partite da questo spunto/questa attivazione: gli studenti non hanno bisogno di un corso. Hanno piuttosto bisogno di ottenere conoscenze, abilità, attitudini, valori o competenze.

Ci sono molti modi per raggiungere tale risultato. Ci sono sempre diverse alternative per raggiungere un risultato, anche se alcune non vi piacciono o non le preferite.

Riflettete su come i bisogni, le paure e i desideri dei vostri studenti vengono affrontati nel vostro corso e tradotti in un'esperienza significativa e coinvolgente.



RISORSE

<https://www.strategyzer.com/canvas/value-proposition-canvas>

<https://gustdebacker.com/value-proposition-design/>





Pianificare la valutazione di un progetto di SL

BREVE DESCRIZIONE

Dopo che gli studenti hanno fatto la valutazione dei bisogni, stabilito gli obiettivi del loro progetto di Service-Learning e pianificato le attività, stanno pianificando anche la valutazione del progetto. Possono lavorare con il foglio di lavoro con le domande preparate per la pianificazione della valutazione del progetto. Prima l'insegnante potrebbe chiedere agli studenti cosa sia la valutazione e perché sia importante.

Foglio di lavoro

Pianificare la valutazione di un progetto di Service-Learning

Quando si pianifica la valutazione di un progetto di Service-Learning, bisogna cercare le risposte alle seguenti domande:

a) *Quante persone volete coinvolgere nel progetto?*

.....
.....

b) *Quante e quali attività volete realizzare nell'ambito del progetto (lezioni, discussioni, viaggi..)?=*

.....
.....

c) *Quale cambiamento qualitativo dovrebbe verificarsi dopo l'implementazione della vostra attività? Cosa cambierà nel gruppo target?
Come sono state sviluppate conoscenze, abilità, attitudini e competenze?*

.....
.....
.....
.....

d) *Come farete a sapere che questo cambiamento è avvenuto?
Come lo seguirete?*

.....
.....
.....
.....



RISULTATI DI APPRENDIMENTO

- Gli studenti saranno in grado di pianificare la valutazione del loro progetto di (e-)Service-Learning.



Pianificare la promozione di un progetto di SL (1/2)

BREVE DESCRIZIONE

I progetti di SL sono per loro natura dinamici e comportano un ciclo continuo di pianificazione, azione e riflessione. Al centro di questo processo continuo c'è il compito della promozione e della comunicazione. Questa svolge un ruolo chiave non solo nel sensibilizzare l'opinione pubblica sui problemi della comunità ma anche nell'evidenziare le potenziali soluzioni e i mezzi attraverso i quali gli individui possono contribuire ad affrontare questi problemi.

Promuovendo e comunicando attivamente gli obiettivi, i progressi e i risultati del progetto di SL possiamo incoraggiare un maggiore coinvolgimento della comunità e favorire una comprensione più profonda dei problemi in questione. Il progetto accende i riflettori sulle sfide comunitarie che dobbiamo affrontare, suscitando conversazioni e stimolando l'impegno.

Quando si pianifica un progetto di SL è fondamentale incorporare una dettagliata strategia promozionale e di comunicazione. Ciò comporta l'identificazione dei messaggi chiave da trasmettere, del target di riferimento e dei canali di comunicazione più efficaci. Questo potrebbe includere mezzi tradizionali come degli incontri con le comunità locali, una newsletter o presentazioni pubbliche, o ancora, promozione digitale come post sui social media, sito web del progetto etc.

Per agevolare il processo di pianificazione, gli studenti sono invitati a utilizzare il foglio di lavoro fornito. Questo foglio di lavoro contiene domande pertinenti per guidare gli studenti nella creazione di un piano di promozione completo. Queste possono includere domande sui messaggi principali del progetto, sul pubblico a cui è destinato, sui potenziali canali di comunicazione e sulla tempistica delle attività promozionali.

Prima di iniziare la pianificazione, è utile fornire agli studenti una breve panoramica sulla promozione nel contesto del SL. Questo può chiarire il ruolo e l'importanza della promozione, spiegare le diverse tecniche di promozione e sottolineare l'impatto di una comunicazione efficace sul successo del progetto.

RISORSE

Esploriamo varie applicazioni e strumenti online che possono aiutare a promuovere la comunicazione in modo innovativo e creativo:

- Pixlr, Google photos, Pixabay hanno opzioni di editing fotografico facili da usare;
- Pixteller e Canva sono ottimi strumenti per creare poster, inviti, certificati, relazioni, presentazioni, gif e video;
- Clideo, Typito e YouCut possono aiutare nel montare i video.



RISULTATI DI APPRENDIMENTO

- Gli studenti saranno in grado di pianificare la promozione del loro progetto di Service-Learning.



Pianificare la promozione di un progetto di SL (2/2)

FOGLIO DI LAVORO

Pianificare la promozione dell'attività di Service-Learning

Quando si pianifica la promozione dell'attività di Service-Learning, cercare di rispondere a queste domande:

a) *Qual è l'obiettivo della promozione della vostra attività di Service-Learning?*

.....
.....

b) *Chi è il gruppo target della promozione (chi volete raggiungere)? Quali sono le specificità di questo gruppo per quanto riguarda le attività promozionali (ad esempio, quali sono le sue abitudini mediatiche)?*

.....

c) *Come raggiungere il gruppo target? Quale strumento di promozione sceglierete?*

.....
.....

d) *Che cosa e dove si pubblica? Quali permessi sono necessari (poiché non è consentito collocare materiale promozionale ovunque, è sempre necessario il consenso del proprietario/amministratore, ad esempio di un terreno, di una porta, di una bacheca)?*

.....
.....

e) *Quando e con quale tempistica promuoverete l'attività progetto?*

.....
.....

f) *Quando, dove e chi garantirà la promozione? Chi sarà il portavoce? Quali saranno le sue competenze e i suoi compiti?*

.....
.....

g) *Quali saranno i costi associati alla promozione dell'attività progetto?*

.....
.....

Attività di supporto alla fase di azione

La fase di azione dei progetti di e-Service-Learning spesso comporta l'attuazione attiva dei piani sviluppati durante la fase di preparazione, eseguiti attraverso piattaforme digitali.

Una serie di attività può supportare la fase di azione nell'e-Service-Learning, assicurando che gli obiettivi siano Raggiunti in modo efficace ed efficiente:



01. Muro di graffiti



02. Momenti STAR



03. Torre Lego



Il muro dei graffiti (1/2)

BREVE DESCRIZIONE

Il Muro dei graffiti può essere utilizzato per la riflessione individuale ma soprattutto per la riflessione di gruppo durante l'attuazione di un progetto di (e-)SL. Può essere utilizzato come strumento di feedback e comunicazione continua durante il progetto per garantire che gli studenti e i partner della comunità siano informati e coinvolti. Il muro dei graffiti consente ai membri del team di rispondere a un evento o a un'attività in modo estremamente creativo, utilizzando un enorme foglio di carta, post-it e/o altri materiali.

Il muro dei graffiti è particolarmente adatto per eventi "drop-in" e con il pubblico in generale, gruppi di scuole primarie o secondarie, ma può essere utilizzato anche per laboratori interattivi, conferenze o presentazioni e con adulti interessati.

L'insegnante e gli studenti hanno bisogno di un'ampia parete o di una lavagna, di grandi fogli di carta, di post-it o di altri modi per registrare le risposte dei partecipanti, le domande o le categorie per aiutare le risposte. Esistono anche strumenti digitali che possono aiutarvi a costruire il vostro muro online e a tenere traccia di tutte le azioni, i feedback e gli input generati dagli studenti e dai partner della comunità. L'uso di strumenti come [Miro](#) facilita la collaborazione e rende il muro accessibile a partecipanti remoti o in sessioni asincrone.



RACCOMANDAZIONI

- Fornire chiari suggerimenti o domande per guidare le risposte dei partecipanti sulla parete;
- Incoraggiare i partecipanti a utilizzare elementi multimediali (come immagini o video) oltre al testo per migliorare le loro risposte. Molti ritengono che la semplice lettura dei commenti li aiuti a farsi un'idea più precisa delle esperienze dei partecipanti, mentre altri scelgono di fare un'analisi più sistematica.
- Considerare l'uso di nuvole di parole o di codifica dei temi per analizzare e sintetizzare le risposte dei partecipanti e comprendere più a fondo le loro prospettive ed esperienze.
- Incorporare attività di riflessione per aiutare i partecipanti a collegare le loro risposte sul muro dei graffiti alle loro esperienze di apprendimento e di servizio.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

- Collaborazione e lavoro di squadra: Il Muro dei graffiti incoraggia gli studenti e i partner della comunità a lavorare insieme e a condividere le idee, contribuendo a sviluppare le capacità di collaborazione e di lavoro di squadra.
- Pensiero creativo: La natura aperta del Graffiti Wall permette agli studenti di esprimere i loro pensieri e le loro idee in modo creativo, promuovendo il pensiero immaginativo e la capacità di risolvere i problemi.
- Abilità comunicative: Il Muro dei graffiti offre agli studenti e ai partner della comunità uno spazio per condividere i loro pensieri e le loro idee, migliorando le capacità di comunicazione.
- Riflessione: Il muro dei graffiti può essere utilizzato per la riflessione individuale, offrendo agli studenti la possibilità di riflettere sui loro pensieri e sulle loro idee riguardo al progetto e al loro ruolo in esso.
- Impegno civico: Il Muro dei graffiti offre ai membri della comunità l'opportunità di impegnarsi nel progetto e di offrire un feedback, promuovendo un senso di responsabilità civica e di impegno.
- Consapevolezza di prospettive diverse: Il Muro dei graffiti permette di includere prospettive e idee diverse, promuovendo la consapevolezza di prospettive ed esperienze differenti.



Il muro dei graffiti (2/2)

INDICAZIONI PER L'ATTIVITÀ

Si consideri che un gruppo di studenti sta lavorando a un progetto di (e-)SL per promuovere il trasporto sostenibile nella propria comunità. Possono usare il Muro dei graffiti come strumento di feedback e comunicazione continua durante il progetto. All'inizio del progetto, il gruppo allestisce un'ampia parete o una lavagna e mette a disposizione dei post-it o altri materiali di registrazione. Durante l'attuazione del progetto, il gruppo invita regolarmente i membri della comunità e le parti interessate a partecipare al Muro dei Graffiti rispondendo a domande come: "Quali sono le vostre esigenze di trasporto?" o "Come possiamo rendere il trasporto più sostenibile?".

I partecipanti possono scrivere le loro idee, domande e feedback su dei post-it e affiggerli alla parete. Il gruppo può anche aggiungere le proprie risposte e riflessioni man mano che il progetto procede.

Il Muro dei graffiti aiuta il gruppo a vedere l'energia e l'impegno generale intorno al progetto, nonché a identificare le aree in cui sono necessari maggiore comunicazione e impegno.

Per esempio, se ci sono poche risposte da un particolare gruppo di stakeholder, il gruppo può lavorare per coinvolgerli più direttamente nel progetto.

Il Muro dei graffiti può essere utilizzato anche per la riflessione individuale, fornendo agli studenti uno spazio per scrivere i loro pensieri e le loro idee sul progetto. Questo può essere particolarmente utile per gli studenti che potrebbero non sentirsi a proprio agio nel condividere i loro pensieri in un contesto di gruppo.

Questo strumento produce un'eccellente immagine visiva di energia complessiva e impegno, ma potrebbe essere difficile da analizzare in profondità!





Momenti STAR (1/2)

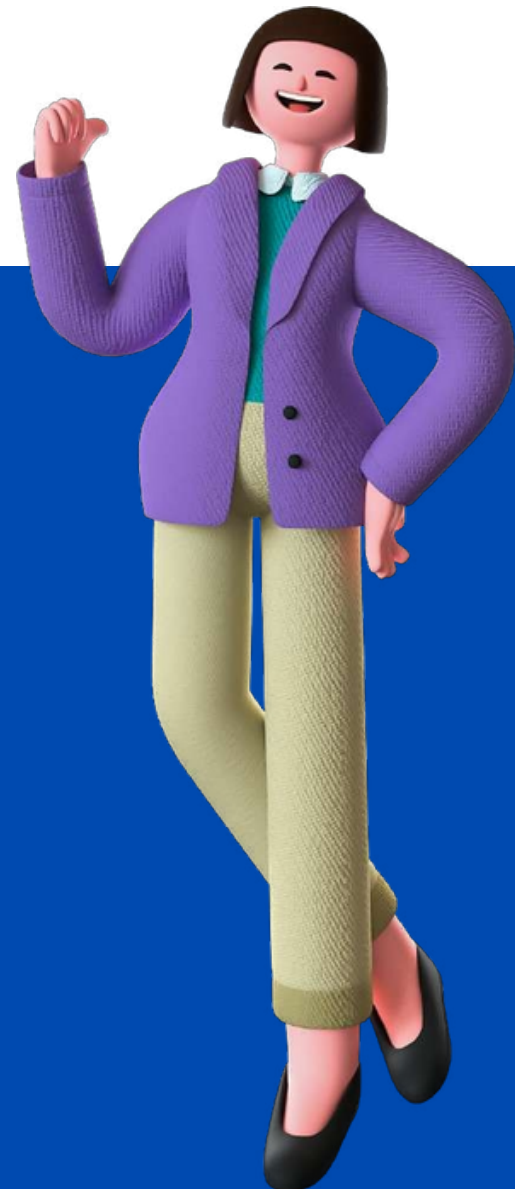
BREVE DESCRIZIONE

La strategia dei momenti STAR (Situazione, Compito, Azione, Risultato) enfatizza l'attribuzione di significato ai compiti e alle esperienze di apprendimento, la promozione dell'autostima e la concentrazione sulle risorse disponibili. Permette alle persone di mostrare le proprie capacità, esperienze e risultati in modo strutturato e organizzato. Riconoscendo il valore di compiti apparentemente banali, le persone coltivano una mentalità positiva per la crescita personale. Questo approccio si applica a diversi ambiti, come l'istruzione, il lavoro, le relazioni e gli obiettivi personali, aumentando la motivazione, la fiducia e la soddisfazione generale.

Il metodo STAR può essere utilizzato efficacemente per riflettere e comunicare esperienze e risultati nell'ambito di progetti di e-SL.

Uno dei risultati principali dell'adozione della strategia dei momenti STAR è lo sviluppo dell'autostima e della fiducia. Attribuendo un significato alle esperienze quotidiane, gli individui riconoscono la loro capacità di superare le sfide e di ottenere una crescita personale.

Questo processo promuove un'immagine positiva di sé, consentendo alle persone di valorizzare i propri punti di forza e di lavorare per migliorare le aree che richiedono attenzione. Concentrandosi sulle risorse, gli individui spostano la loro mentalità da una prospettiva fissa a una orientata alla crescita, consentendo loro di affrontare compiti difficili con maggiore motivazione e resilienza.



RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Sviluppo sociale ed emotivo:

Sviluppa l'empatia e le capacità di collaborazione.
Migliora l'autoconsapevolezza e l'autoregolazione.

Abilità comunicative e linguistiche:

Migliora le capacità di comunicazione e di ascolto.
Sviluppa capacità di presentazione efficaci.

Pensiero critico e risoluzione dei problemi:

Migliora la capacità di risolvere i problemi e di prendere decisioni.
Stimola la creatività e l'innovazione.

Consapevolezza e apprezzamento culturale:

Apprezza la diversità e le diverse culture.
Sviluppa la comprensione del patrimonio della comunità.

Responsabilità civica e cittadinanza:

Si impegna nella partecipazione civica e nel volontariato.
Impara a conoscere i valori e le responsabilità democratiche.



Momenti STAR (2/2)

POSSIBILE SCENARIO D'USO

1. Situazione: Descrivete il contesto del progetto di e-SL. Spiegate la piattaforma o la tecnologia online utilizzata, la comunità o l'organizzazione con cui avete collaborato e la questione o il problema sociale che intendevate affrontare con il vostro progetto.

2. Compito: Delineate il compito o l'obiettivo specifico del vostro progetto di e-SL. Discutete gli obiettivi che vi siete prefissati, i ruoli e le responsabilità assegnati a voi e al vostro team e le sfide o i vincoli che avete incontrato nell'ambiente online.

3. Azione: Descrivete le azioni intraprese per implementare il progetto e-SL. Spiegate le strategie, gli strumenti e le risorse online che avete utilizzato, i processi collaborativi in cui vi siete impegnati e gli approcci innovativi che avete adottato per affrontare il problema individuato. Evidenziate il vostro impegno attivo, la capacità di risolvere i problemi e l'adattabilità al contesto digitale.

4. Risultato: Condividete i risultati e l'impatto del vostro progetto di e-SL. Discutete i risultati tangibili e intangibili raggiunti, come i cambiamenti positivi o i contributi apportati alla comunità, le competenze sviluppate o migliorate grazie al progetto e qualsiasi feedback o riconoscimento ricevuto. Riflettete sulle lezioni apprese, sia in termini di competenza tecnica che di crescita personale.

IL TUO PROGETTO DI E-SERVICE-LEARNING SECONDO STAR

SITUAZIONE

Descrivi il contesto del tuo progetto di e-Service-Learning.

- Piattaforma online/tecnologia utilizzata:
- Comunità/organizzazione con cui si è collaborato:
- Problema sociale affrontato:

COMPITO

Delineare il compito o l'obiettivo specifico del progetto di e-Service-Learning.

- Obiettivi del progetto
- Ruoli e responsabilità assegnati
- Sfide e vincoli affrontati nell'ambiente online.

AZIONE

Indica le azioni che hai intrapreso per implementare il progetto e-Service-Learning.

- Strategie Online, strumenti e risorse utilizzate:
- Processi collaborativi intrapresi
- Approcci innovativi adottati

RISULTATI

Condividere i risultati e l'impatto del tuo progetto di e-Service-Learning.

- Risultati tangibili e intangibili raggiunti:
- Cambiamenti positivi o contributi apportati alla comunità
- Competenze sviluppate/incrementate attraverso il progetto
- Lezioni apprese e crescita personale sperimentata

POTENZIA IL TUO PROGETTO

Quali sono gli aspetti da migliorare?



Torre LEGO (1/2)

BREVE DESCRIZIONE

Per migliorare il coinvolgimento della comunità e sviluppare le capacità di comunicazione e collaborazione, un esercizio che prevede la costruzione di una torre con i mattoncini Lego può rivelarsi molto efficace. Questa attività è pensata per creare consapevolezza dei sentimenti e delle reazioni individuali in contesti comunicativi complicati, oltre a promuovere il lavoro di squadra e la cooperazione in situazioni complesse e difficili. Assegnando ruoli diversi ai singoli partecipanti, l'esercizio offre l'opportunità di comprendere le dinamiche di una comunicazione efficace all'interno di una comunità.

Preparazione:

Raccogliere una serie di mattoncini Lego e assicurarsi di averne abbastanza per ogni partecipante. Preparate un grande tavolo o un'area designata per l'attività di costruzione della torre. Preparate una serie di istruzioni per ogni ruolo (descritte di seguito).

Assegnazione dei ruoli:

Distribuite gli incarichi di ruolo ai singoli partecipanti, assicurando un mix di ruoli tra il gruppo. Ogni partecipante deve avere un compito specifico da svolgere durante l'attività.

Ruoli e responsabilità:

- *Architetto*: L'architetto è responsabile dello sviluppo di un piano e delle istruzioni per la costruzione della torre. Deve comunicare chiaramente la sua visione agli altri partecipanti, tenendo conto della complessità del compito.
- *Comunicatore*: Il ruolo del comunicatore è quello di trasmettere le istruzioni dell'architetto al resto dei membri del team. Deve trasmettere in modo efficace la visione dell'architetto, rispondere alle domande e affrontare eventuali dubbi.
- *Costruttore*: I costruttori sono responsabili della costruzione fisica della torre secondo il progetto dell'architetto. Devono seguire le istruzioni del comunicatore e collaborare tra loro per garantire una costruzione accurata ed efficiente della torre.
- *Osservatore*: Il compito dell'osservatore è quello di osservare da vicino le dinamiche di comunicazione e collaborazione all'interno del gruppo. Deve prendere appunti sulle interazioni del gruppo, identificando gli aspetti positivi e quelli problematici del processo di comunicazione.
- *Facilitatore*: Il facilitatore funge da mediatore, assicurando che tutti abbiano l'opportunità di condividere i propri pensieri e le proprie preoccupazioni. Deve aiutare a risolvere i conflitti o le difficoltà che possono sorgere durante l'attività, promuovendo un'atmosfera positiva e di sostegno.

Processo di costruzione della torre:

- L'architetto sviluppa un piano per la progettazione della torre e lo comunica al comunicatore.
- Il comunicatore trasmette le istruzioni ai costruttori, che collaborano alla costruzione della torre.
- L'osservatore osserva da vicino le dinamiche comunicative, notando sfide o successi.
- Il facilitatore controlla le interazioni del gruppo e interviene quando necessario per garantire una collaborazione efficace.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO



- I partecipanti si impegnano attivamente nella costruzione collaborativa di Lego, promuovendo la comunità e valorizzando le diverse prospettive.
- Sviluppano capacità di comunicazione efficace, si esercitano nella risoluzione dei problemi e nel pensiero critico, coltivano il lavoro di squadra e le capacità di leadership.
- Attraverso la creatività e l'innovazione, costruiscono strutture uniche e migliorano la consapevolezza spaziale e la motricità fine.
- L'esperienza coltiva la pazienza, la perseveranza, e pensiero riflessivo, evidenziando il valore della collaborazione e della comunicazione efficace nel raggiungimento di obiettivi condivisi.



Torre LEGO (2/2)

RISORSE

- *Mattoncini Lego*: Predisporre i lego di forme e dimensioni diverse per offrire ai partecipanti un'ampia gamma di opzioni di costruzione;
- *Tavoli e sedie*: Predisporre tavoli e sedie per creare postazioni di lavoro per i partecipanti;
- *Area di esposizione*: Assegnare un'area designata per esporre i modelli Lego completati e incoraggiare le discussioni.

RACCOMANDAZIONI

- Dopo la costruzione della torre o al termine del tempo stabilito, riunite i partecipanti per una discussione riflessiva.
- L'osservatore condivide le proprie osservazioni, evidenziando gli aspetti positivi e quelli problematici del processo di comunicazione.
- I partecipanti discutono le loro esperienze nei rispettivi ruoli, condividendo le loro intuizioni sulla comunicazione efficace, la collaborazione e la risoluzione dei problemi.
- Facilitare una discussione di gruppo sul modo in cui l'attività si riferisce a situazioni di vita reale e su come i partecipanti possono applicare le lezioni apprese alle loro interazioni quotidiane.
- L'attività LEGO Tower può essere implementata quando il servizio viene svolto online, mentre l'apprendimento avviene offline, consentendo ai partecipanti di migliorare le proprie capacità e la propria creatività attraverso la costruzione della torre LEGO.



Attività di celebrazione dei risultati dell'apprendimento e dei risultati del progetto

Il culmine di un progetto di e-Service-Learning offre un'opportunità cruciale per riflettere, valutare e celebrare il percorso intrapreso dai partecipanti e i risultati raggiunti. Ecco alcune attività che possono aiutare a riconoscere questi risultati e l'apprendimento:



01. Presentazione di un poster



02. Video di successo / Podcast



Presentazione di un poster (1/2)

BREVE DESCRIZIONE

La presentazione di un poster è un metodo diffuso che può essere utilizzato per mostrare i progetti di (e-)SL.

Gli studenti creano un poster che trasmette visivamente gli obiettivi di apprendimento, i partner, i metodi, i risultati, gli aspetti di riflessione e le foto/immagini della fase di attuazione.

Durante la presentazione di un poster, gli studenti si posizionano accanto al loro poster e si impegnano in discussioni con insegnanti, altri studenti, docenti o membri della comunità.

Questo formato interattivo consente uno scambio dinamico di idee, feedback e riflessioni. La riflessione è un aspetto cruciale del Service-Learning e le presentazioni dei poster offrono agli studenti l'opportunità di riflettere sulle loro esperienze e sul loro apprendimento. Riflettendo su come il progetto ha influito sul loro sviluppo personale e professionale, su ciò che hanno imparato e su come potrebbero applicarlo in futuro, gli studenti possono approfondire la loro comprensione del progetto e dei suoi risultati. Attraverso la riflessione, gli studenti possono anche identificare le aree di ulteriore apprendimento e crescita.

Le presentazioni di poster possono promuovere la collaborazione e il lavoro di squadra tra gli studenti e aiutarli a sviluppare le capacità di comunicazione e di presentazione. In generale, le presentazioni di poster sono uno strumento efficace per mostrare i progetti di SL, sostenere l'apprendimento e la crescita degli studenti e promuovere la discussione e la riflessione.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

- **Comunicazione:** Attraverso la presentazione di un poster, gli studenti svilupperanno la capacità di comunicare in modo chiaro ed efficace il loro progetto di (e-)SL agli altri, utilizzando supporti visivi e un linguaggio conciso.
- **Collaborazione:** Il SL spesso implica la collaborazione con altri, come i partner della comunità o i compagni di corso. Presentando il loro progetto, gli studenti dimostreranno la loro capacità di lavorare in modo collaborativo per raggiungere un obiettivo comune.
- **Pensiero riflessivo:** l'(e-)SL spesso implica una riflessione sulle proprie esperienze e sul loro rapporto con questioni sociali più ampie. Attraverso la presentazione di un poster gli studenti rifletteranno sul loro progetto di (e-)SL e articoleranno i loro pensieri e sentimenti sull'esperienza.
- **Empatia:** l'(e-)SL spesso implica il lavoro con individui o comunità che affrontano sfide o avversità. Presentando il loro progetto gli studenti dimostreranno la loro empatia e comprensione per le esperienze altrui, nonché la loro volontà di agire per affrontare questi problemi.
- **Risoluzione dei problemi:** Il processo di ideazione e realizzazione di un progetto di (e-)SL richiede capacità di problem solving. Presentando il loro progetto, gli studenti mostreranno come hanno identificato e affrontato un problema della comunità, nonché gli ostacoli che hanno incontrato lungo il percorso.
- **Responsabilità sociale:** l'(e-)SL sottolinea l'importanza della responsabilità sociale e dell'impegno nella comunità. Presentando i loro progetti, gli studenti dimostrano di aver compreso come il loro progetto contribuisce al bene comune e porta beneficio alla comunità.



Presentazione di un poster (2/2)

MODELLO DI POSTER

Introduzione

Obiettivi di apprendimento

Cosa credi che il tuo insegnante coordinatore di pratica si aspetti che apprendi dal tuo servizio? Al contrario, quali obiettivi di apprendimento hai per te stesso?

(Per esempio, hai puntato a sviluppare una comprensione più profonda della progettazione dell'apprendimento?).

Titolo del progetto di (e-)SL

logo dell'Università

logo della comunità partner

Riflessione

In questa sezione, dichiara cos'hai appreso come risultato della tua esperienza di (e-)SL individualmente o con il tuo gruppo, pensate a:

(1) cosa avete fatto per il service-learning durante il programma/corsi che avete frequentato.

(2) la vostra esperienza di (e)Service-Learning in relazione agli specifici ruoli, conoscenze, abilità e competenze acquisite durante il programma/corsi seguiti.

Ricorda l'inizio del corso/progetto. Come è cambiato il tuo modo di pensare in seguito a questa esperienza di (e-)SL? Ha cambiato il tuo modo di rapportarti alle persone, alla comunità, ai sistemi o alle strutture sociali? In che modo? Quando hai avuto un momento "aha" e cosa l'ha provocato? Perché questo servizio e il tuo apprendimento sono importanti? In futuro, cosa farai e come pensi in modo diverso in seguito a questa esperienza di learning?

Partner

Note: Se questo progetto non ha un partner, cambia il titolo in "Necessità della comunità", rimuovi la dichiarazione di missione in basso, concentrati sulla necessità della comunità a cui hai risposto e non includete il logo del partner (vedi sopra).

Note:

Missione: (controllare il sito web)

Obiettivo del progetto/bisogno identificato dalla comunità: (come hai aiutato la comunità? Esempio: guidare i giovani a rischio, lavorare per la prevenzione dell'HIV/AIDS, fornire un servizio di assistenza sanitaria, accompagnamento di una persona anziana, ricerca dei bisogni della popolazione, ecc.)

Foto / Immagini

Per utilizzare le immagini di coloro che beneficiano delle attività di SL, è indispensabile il loro consenso. Se necessario, consultate l'insegnante coordinatore per ottenere un modulo di consenso GDPR.

Concetti specifici

Quali concetti del corso hai applicato nel contesto dell'attività di apprendimento dei servizi?

Spiega brevemente come sono stati utilizzati.

FOTO/IMMAGINI

Per utilizzare le immagini di coloro che beneficiano delle attività di SL, è indispensabile il loro consenso. Se necessario, consultate l'insegnante coordinatore per ottenere un modulo di consenso GDPR.

FOTO / IMMAGINI

Per utilizzare le immagini di coloro che beneficiano delle attività di SL, è indispensabile il loro consenso. Se necessario, consultate l'insegnante coordinatore per ottenere un modulo di consenso GDPR.

Metodi

Descrivi cosa hai fatto e come lo hai fatto:

Risultati

I risultati delle tue attività nella comunità:

Come il tuo lavoro ha risposto ai bisogni della comunità?





Video di successo / Podcast

BREVE DESCRIZIONE

I video delle storie di successo sono strumenti utili per celebrare un progetto di e-SL in modo dinamico e coinvolgente. Attraverso narrazioni personali e immagini coinvolgenti, questi video catturano l'essenza del successo del progetto, ispirano i partecipanti e gli spettatori e mostrano il potere trasformativo del Service-Learning.

Le fasi di realizzazione sono le seguenti:

- **Identificazione dei partecipanti:** Identificare le persone che hanno subito l'impatto del progetto, compresi gli studenti, i membri della comunità, i beneficiari o i partner con storie avvincenti che mostrano gli effetti di trasformazione.
- **Narrazione e sceneggiatura:** Condurre interviste con i partecipanti in uno stile colloquiale, permettendo loro di condividere esperienze, sfide e crescita. Sviluppare una sceneggiatura che catturi i messaggi e i risultati chiave.
- **Produzione video:** Filmare le interviste dei partecipanti, proiettare i filmati e incorporare elementi visivamente coinvolgenti come foto o animazioni. Montare le riprese, allinearsi alla sceneggiatura e migliorare la narrazione con musica o narrazione.

I video delle storie di successo offrono ai partecipanti l'opportunità di esprimere gratitudine per i cambiamenti positivi del progetto. Inoltre, facilitano il riconoscimento degli sforzi di studenti, tutor, partner della comunità e organizzatori.

I partecipanti e gli spettatori saranno ispirati dai video delle storie di successo, comprendendo il potere trasformativo del Service-Learning e sentendosi autorizzati ad avviare o a contribuire a iniziative di impatto simile.



RISULTATI DI APPRENDIMENTO

- **Comunicazione:** I partecipanti miglioreranno le loro capacità comunicative trasmettendo efficacemente l'impatto del progetto di e-SL attraverso video coinvolgenti di storie di successo che utilizzano narrazioni personali e immagini convincenti.
- **Collaborazione e lavoro di squadra:** I partecipanti collaboreranno con i membri del team durante il processo di narrazione e sceneggiatura, promuovendo il lavoro di squadra e il processo decisionale condiviso per creare video di successo di grande impatto.
- **Creatività:** I partecipanti svilupperanno la loro creatività incorporando elementi visivamente coinvolgenti come foto, animazioni e musica, nella fase di produzione del video.

Attività di riflessione

In totale ci sono 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDG) e 169 sotto-obiettivi ad essi associati.

Sebbene siano tutti importanti e correlati, alcuni saranno più rilevanti per la vostra organizzazione e il vostro progetto rispetto ad altri.

Questa sezione può facilitare il processo per identificare gli SDG e gli obiettivi specifici a cui state dando priorità e dimostrare come si allineano con la vostra strategia e i vostri obiettivi di progetto.



01. Portfolio riflessivo



02. Il termometro della verità



03. Dettato di disegno



04. La mappa dell'esperienza



05. Piano d'azione settimanale



06. Riflessione post-insegnamento



Portfolio riflessivo (1/2)

BREVE DESCRIZIONE

Lo strumento del Portfolio riflessivo è utile agli studenti per chiarire la differenza tra la scrittura riflessiva e il tipo di scrittura che hanno imparato con gli studi accademici.

Il pensiero riflessivo e la scrittura riflessiva, ovvero il chiedersi perché si è agito in un determinato modo, perché gli altri hanno agito in un determinato modo e come si è imparato e coltivato dall'esperienza, sono spesso una novità per gli studenti. Gli studenti potrebbero sentirsi a disagio a scrivere in prima persona (ho fatto, mi sento, ecc.) e probabilmente non sono abituati ad applicare strumenti di analisi adeguati all'esperienza personale. L'elenco di domande dell'Allegato 1 è utile per differenziare i diversi tipi di pensiero e di scrittura, che comprendono in ogni caso un'analisi approfondita.

Il portfolio riflessivo guida gli studenti con un elenco di domande per riflettere su ciò che hanno imparato dai loro progetti e su come abbiano influito sui loro valori e sul loro futuro. Gli studenti valutano ciò che hanno letto durante la preparazione delle attività del progetto (pensiero critico), la loro esperienza concreta (pensiero riflessivo) e la pianificazione del progetto (pensiero strategico).

COMPETENZE TRASVERSALI CHE POSSO SVILUPPARI NELL'IMPLEMENTARE PROGETTI DI Service-Learning

- Capacità di organizzare e pianificare
- Problem solving
- Processo decisionale
- Lavoro di squadra e lavoro in team interdisciplinari
- Capacità di lavorare in contesti culturali diversi
- Relazioni interpersonali
- Adattamento a nuove situazioni

- Creatività
- Leadership
- Conoscenza di altre culture e costumi
- Spirito di iniziativa e imprenditorialità
- Motivazione sociale
- Pensiero critico e capacità di riflessione e autocritica.

RACCOMANDAZIONI

Questa attività può essere implementata come questionario in Moodle.



RISULTATI DI APPRENDIMENTO

- Comprendere la differenza tra pensiero critico, riflessivo e strategico;
- Utilizzare diversi metodi di comunicazione per trattare con persone diverse, in particolare con quelle molto diverse da sé;
- Dimostrare competenze di adattamento per essere in grado di rispondere efficacemente a problemi di routine o familiari;
- Adattarsi a situazioni nuove o inaspettate, mostrando capacità di affrontare il cambiamento;
- Riflettere sulla propria crescita in termini di leadership analizzando una situazione in cui sono stati in grado di fornire leadership e prendere decisioni.



Portfolio riflessivo (2/2)

STRUMENTO DI PORTFOLIO RIFLESSIVO

Le domande che seguono sono state pensate per valutare i vostri progressi nello sviluppo di questi aspetti. Vi preghiamo di rispondere nel modo più ponderato possibile.

1. Domande come strumento per il pensiero critico (più utili all'inizio del progetto, ma alcune risposte possono essere date solo quando il progetto è completato):

- Quali ipotesi/previsioni avete personalmente sul progetto?
- Quali ipotesi/assunti davate personalmente per scontati all'inizio del progetto?
- Illustrare le motivazioni alla base della scelta del progetto
- Avete prove tangibili per le ipotesi che avevate all'inizio?
- Quali conclusioni alternative si possono trarre dalle prove?
- Qual è il contesto del vostro progetto e quali sono le diverse prospettive da cui questo progetto può (potrebbe) essere affrontato?
- Le vostre conclusioni possono essere generalizzate?

2. Domande come strumento di pensiero strategico:

- Qual è esattamente l'obiettivo del vostro progetto? A quale scopo serve l'obiettivo?
- Quali sono i principali ostacoli al raggiungimento dell'obiettivo? Chi potrebbe già sapere come raggiungere l'obiettivo? (letteratura?) Chi altro ha interesse a raggiungere l'obiettivo, cioè chi sono gli stakeholder?
- Qual è il contesto del progetto? Fa parte di un sistema più ampio?
- L'obiettivo può essere suddiviso in sotto-obiettivi?
- Quali risorse sono necessarie?
- Come si può monitorare l'andamento del progetto?
- Quali prove possono essere fornite del raggiungimento dell'obiettivo?

3. Domande come strumento di riflessione (perché lo studente ha agito in un certo modo, perché altre persone hanno agito in modo diverso e cosa ha imparato da questa esperienza)

- Quale evento vi ha sorpreso di più? Perché è stato una sorpresa per voi? Che cosa vi dice dei vostri attuali atteggiamenti/credenze?
- Dimostrate di essere stati in grado di lavorare in gruppo con persone provenienti da contesti disciplinari simili e diversi. Identificate un episodio in cui siete stati in grado di mettere insieme competenze diverse per risolvere un problema.
- Quale parte del progetto ti ha soddisfatto di più? Come vi sentite ora rispetto all'esperienza di SL immaginando come vi sentivate durante il progetto? È cambiato qualcosa?
- Riflettete su una situazione in cui siete stati in grado di assumere un ruolo di leadership e prendere decisioni, cosa vi ha insegnato sulla vostra capacità di farlo?
- Cosa potete concludere sui vostri punti di forza e vantaggi comparativi da questa esperienza di progetto?
- Cosa dice questa esperienza di progetto sui vostri punti deboli e sulle opportunità di sviluppo? Cosa avete evitato nel progetto? Cosa avete rischiato?
- Valutate la vostra capacità di trattare con persone molto diverse da voi, utilizzando metodi di comunicazione diversi o confrontandosi con modi di essere diversi.
- Che cosa avete imparato da questa esperienza su come reagite e rispondete alle sfide?
- Da quali altre prospettive potete guardare a questa esperienza?
- Identificate i modi in cui siete stati in grado di adattarvi a situazioni nuove o inaspettate, dimostrando fino a che punto siete stati in grado di affrontare i cambiamenti.
- Quali opzioni avevate a disposizione? C'è qualcosa che avreste potuto fare in modo diverso?
- Cosa potreste fare di diverso ora o in futuro come risultato di questa esperienza e delle vostre riflessioni su di essa? Quali azioni specifiche vi portano a pensare?



Il termometro della verità (1/3)

BREVE DESCRIZIONE

Il termometro della verità è uno strumento che può essere utilizzato per riflettere sulle caratteristiche principali del Service-Learning prima che gli studenti inizino i loro progetti.

Per i docenti lo strumento è utile per:

- Analizzare criticamente come le caratteristiche del Service-Learning siano sentite dagli studenti
- Capire come gli studenti percepiscono i bisogni della comunità sociale, la solidarietà, le competenze, la reciprocità, etc. e lavorare su una visione comune.

Il termometro della verità consiste in una tabella (fisica o online) in cui ci sono 5 possibilità di risposta che coincidono con i gradienti di verità/falsità: da assolutamente vero ad assolutamente falso. Lo strumento si completa con una serie di affermazioni che gli studenti devono posizionare sul termometro della verità raggiungendo un'intesa comune (si veda pagina seguente).

Gli obiettivi sono:

1. Comprendere le principali caratteristiche del Service-Learning;
2. Riflettere sui propri preconcetti;
3. Discutere con il gruppo dei pari per trovare una visione comune.

Indicazioni pratiche:

- Si creano gruppi di studenti (5-7 persone: il numero di studenti in ogni gruppo deve corrispondere al numero di affermazioni fornite)
- Ad ogni gruppo viene consegnato il materiale necessario, in formato digitale o fisico: il termometro della verità e le affermazioni su cui lavorare
- A turno, ogni membro del gruppo legge un'affermazione e la inserisce nel termometro, fornendo una spiegazione. A questo punto il gruppo si esprime e decide se lasciare l'affermazione dove è stata inserita o spostarla (è necessario raggiungere un accordo, non si vota).
- Al termine dei 20 minuti, i gruppi discutono le loro risposte. L'insegnante può guidare il debriefing seguendo l'ordine delle affermazioni e chiedendo a ciascun gruppo in quale livello del termometro si è collocato e perché. Seguire l'ordine delle affermazioni renderà più ricca la riflessione comune: infatti, il dibattito può mettere in discussione le risposte date.

La piattaforma Jamboard* può essere utilizzata per condurre l'attività in modalità digitale:

- Fase 1: caricare la foto del termometro della verità sulla prima pagina di Jamboard e impostarla come sfondo
- Fase 2: duplicare la pagina e inserire le affermazioni sui post-it colorati che offre la piattaforma e posizionarli casualmente o in basso al foglio di lavoro
- Fase 3: duplicare la pagina per il numero dei gruppi previsti in modo che ogni gruppo abbia la propria lavagna con il termometro della verità e le frasi

**Jamboard è una lavagna digitale collaborativa dove è possibile annotare idee, disegnare e condividere con altri in tempo reale. È un'area di lavoro dinamica in cui è possibile aggiungere post-it, video, immagini, link ecc.*



RISULTATI DI APPRENDIMENTO

- **Riflessione:** lo strumento può essere utilizzato per la riflessione di gruppo, offrendo agli studenti la possibilità di esprimere i propri pensieri e idee sui pilastri del SL.
- **Ampiezza di prospettive:** lo strumento consente di includere prospettive e idee diverse, promuovendo la consapevolezza su esperienze e visioni.
- **Negoziazione:** lo strumento chiede agli studenti di accordarsi sulla verità o falsità di un'affermazione senza utilizzare una votazione per maggioranza.
- **Autoconsapevolezza:** lo strumento offre agli studenti l'opportunità di riflettere sul proprio processo di apprendimento e sul senso di autoefficacia nell'affrontare i bisogni della comunità.



Il termometro della verità (2/3)

INDICAZIONI PER L'ATTIVITÀ

OBIETTIVO

- Comprendere gli aspetti chiave dell'e-Service-Learning
- Riflettere sui propri preconcetti
- Condividere opinioni con il gruppo dei pari e trovare un accordo comune

REGOLE

20 minuti



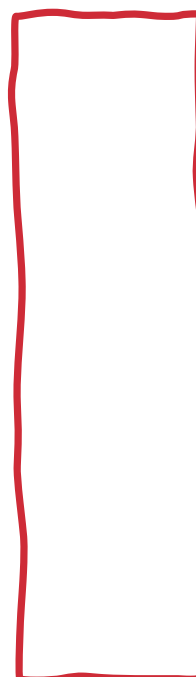
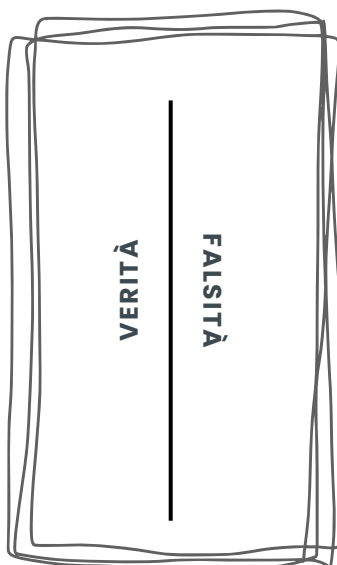
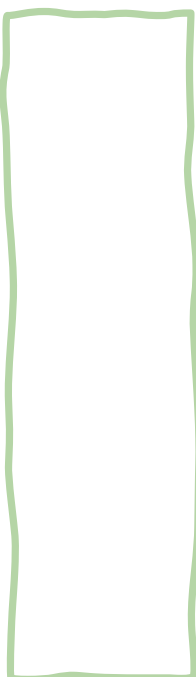
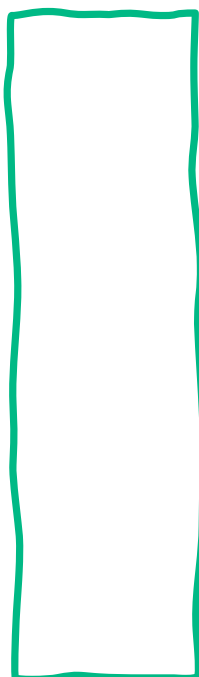
- Creare una lista di affermazioni sulle quali si desidera far riflettere gli studenti o prendere quelle qui suggerite
- Dividere gli studenti in gruppi (circa 6-7 persone: l'importante è che ci sia uno studente per affermazione)
- Dare tempo agli studenti di prendere visione della lista di affermazioni
- A turno ogni membro del gruppo legge un'affermazione e la posizione sul termometro della verità – *da assolutamente vero a assolutamente falso* – spiegandone il motivo.
- Il resto del gruppo si esprime per decidere se lasciare l'affermazione lì dove è stata posizionata o spostarla. NB: si deve arrivare ad un accordo, non vale votare e raggiungere un risultato per maggioranza.

VERITÀ
ASSOLUTA

VERITÀ
RELATIVA

FALSITÀ
RELATIVA

FALSITÀ
ASSOLUTA



VERITÀ

FALSITÀ



Il termometro della verità (3/3)

INDICAZIONI PER L'ATTIVITÀ

LISTA DI AFFERMAZIONI

1. **“Bisogno sociale è sinonimo di ingiustizia sociale”** (questa frase permette agli studenti di confrontarsi sul modo di vedere i bisogni della comunità, sulla differenza tra bisogni e ingiustizie)
2. **“Un bisogno personale è sempre anche un bisogno collettivo”** (questa frase permette agli studenti di riflettere sulla sovrapposizione tra dimensione personale e collettiva, riflettendo sul senso di comunità)
3. **“Gli studenti universitari non hanno le competenze per affrontare problemi sociali”** OPPURE **“Attivarsi e contribuire a processi di cambiamento con impatto sociale fa parte del percorso universitario”** (questa frase permette agli studenti di riflettere sul senso e le competenze fornite dal percorso universitario e su quali competenze sono necessarie per essere efficaci di fronte alle sfide sociali).
4. **“Il bisogno di realizzare il proprio potenziale, dare spazio alla propria crescita personale, creatività e autonomia è tra i bisogni più importanti per una persona”** (questa frase permette agli studenti di riflettere sui propri bisogni di auto-realizzazione)
5. **“Per rispondere ad un bisogno sociale ho bisogno di competenze specifiche”** OPPURE **“Posso offrire un contributo di valore solo dopo aver acquisito le competenze necessarie”** (Questa frase permette agli studenti di riflettere sull'importanza di offrire un intervento competente affinché sia di valore)
6. **“La riflessione critica è un fattore che incide sull'apprendimento”** (questa frase permette agli studenti di centrarsi sul ruolo della riflessione nel processo di apprendimento e permette di introdurla come elemento del SL).
7. **“Fare qualcosa per gli altri rinforza il senso di essere parte di una comunità”** OPPURE **“Solidarietà significa fare qualcosa CON e PER gli altri”** (questa frase introduce il concetto di solidarietà e il senso di essere parte di una comunità)

Le caratteristiche del Service-Learning



SERVIZIO
SOLIDALE



PROTAGONISMO
DEGLI STUDENTI



INTEGRAZIONE
CURRICOLARE



RIFLESSIONE
STRUTTURATA



RETI CON IL
TERRITORIO

- È UN **SERVIZIO SOLIDALE** DESTINATO A SODDISFARE I BISOGNI VERI E SENTITI DI UNA COMUNITÀ,
- NEL QUALE GLI **STUDENTI** SONO I **PROTAGONISTI**,
- VIENE PROGETTATO IN MODO **INTEGRATO CON IL CURRICOLO**, IN FUNZIONE DELL'APPRENDIMENTO
- DOVE SVOLGE UN RUOLO CHIAVE LA **RIFLESSIONE**
- IL PROGETTO PROMUOVE **COLLABORAZIONI** E CREA **RETI**
- SVILUPPA LA DIMENSIONE DELLA **RECIPROCIÀ**



Dettatura del disegno (1/2)

BREVE DESCRIZIONE

Il dettato del disegno è uno strumento grafico il cui scopo è quello di sensibilizzare gli studenti su come promuovere un'elevata partecipazione degli interlocutori per promuovere una comprensione efficace.

L'attività, attraverso il disegno, riflette sulle difficoltà di trasmettere e comprendere le idee dei partner della comunità. Tale rischio di fraintendimento si basa sul fatto che ogni persona ha una propria prospettiva e un proprio background. Infatti, l'attività mostra come quando una persona ascolta un'altra persona, ha il proprio modo di capirla. Inoltre, l'attività mostra quanto sia difficile esprimere un concetto, anche semplice, tale per cui venga compreso come previsto.

INDICAZIONI PRATICHE

L'attività prevede la divisione degli studenti in coppie per lavorare su 3 compiti consecutivi:

1. Compito 1 (5 minuti - Allegato 1)

Uno degli studenti della coppia detta e un altro disegna sul foglio. La persona che disegna non può fare domande, ma la persona che detta e vede il disegno può correggerlo. Colui che detta deve cercare di assicurarsi che il disegno rappresenti il più accuratamente possibile l'immagine che sta cercando di comunicare. Una volta scaduto il tempo, non è più consentito disegnare.

2. Compito 2 (5 minuti - Allegato 2)

I ruoli della coppia di studenti sono invertiti: la persona che ha fatto il disegno ora ha un'immagine e la detta. In questo caso, la persona che disegna l'immagine può fare tutte le domande che vuole, ma l'altro può rispondere solo con "sì" o "no".

3. Compito 3 (5 minuti - Allegato 3)

Nel terzo compito il disegno viene dettato ed entrambi i partecipanti possono fare domande e dare istruzioni complete.

Al termine dei 3 turni, si deve dare tempo ai disegni risultanti di essere osservati da tutti (10 minuti).

Poi l'insegnante guida una riflessione di gruppo ponendo alcune domande:

- Con quale metodo è stato più facile lavorare?
- Quali sono i disegni più accurati?
- Come si riflette questa esperienza nell'interazione con il partner della comunità?
- Qualcuno impone il proprio punto di vista? Come si promuove il dialogo?



RISULTATI DI APPRENDIMENTO

- Riflettere sulle proprie capacità di ascolto e comprensione;
- Comprendere l'importanza di una comunicazione efficace;
- Essere consapevoli di come il proprio punto di vista influenzi la comprensione nell'ambito della comunicazione.

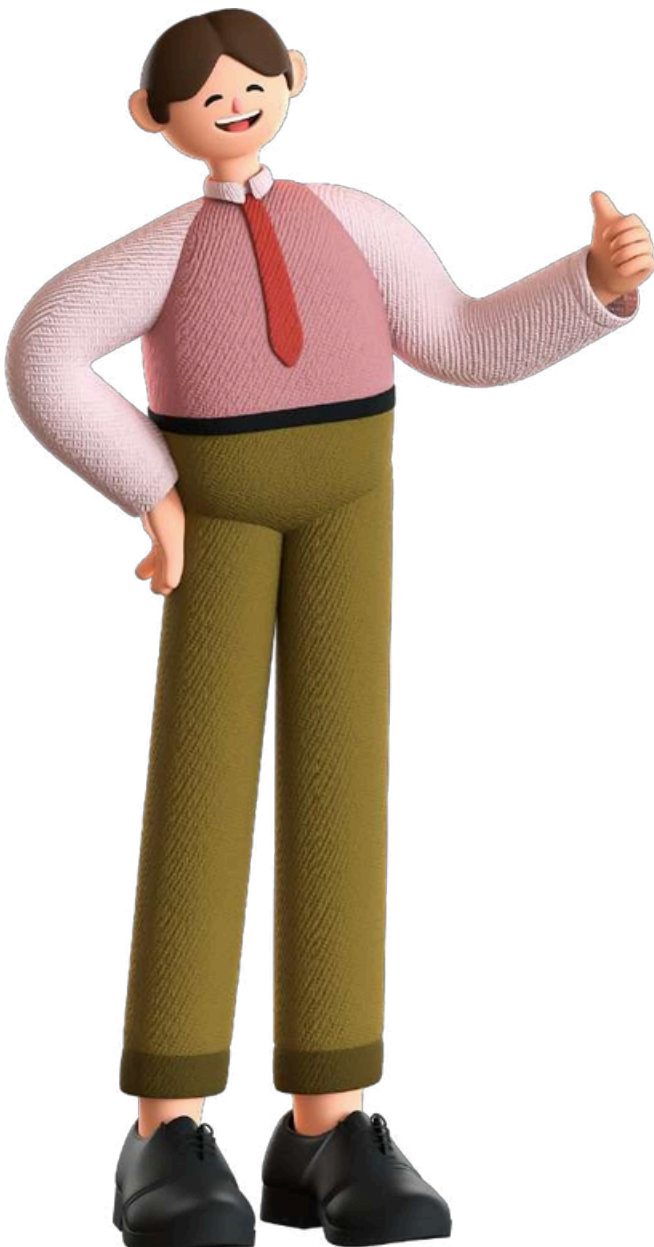


Dettatura del disegno (2/2)

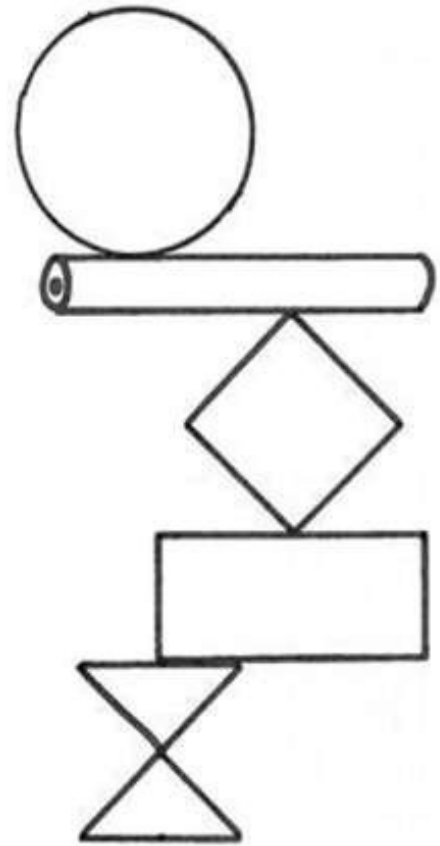
RISORSE

1. Sedie per l'organizzazione di gruppi / sale virtuali
2. Tavole da disegno / Jamboard*
3. Matite / Jamboard
4. Fogli di carta / Jamboard

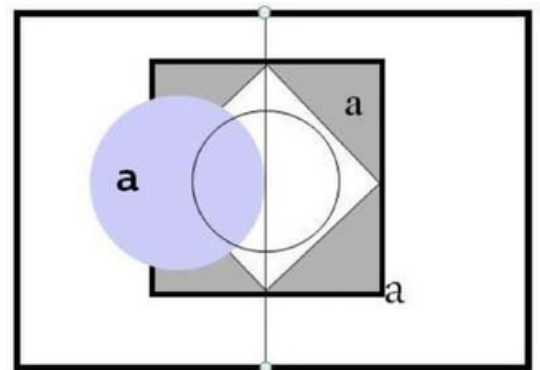
*Jamboard è una lavagna digitale collaborativa dove è possibile annotare idee, disegnare e condividere con altri in tempo reale. È un'area di lavoro dinamica e completamente vuota in cui è possibile aggiungere post-it, video, immagini, link ecc.



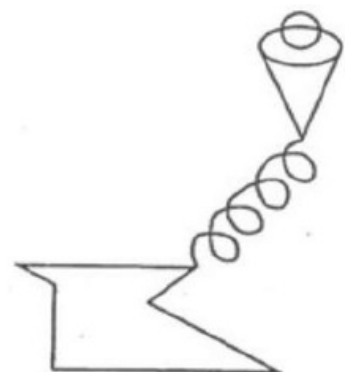
ALLEGATO 1



ALLEGATO 2



ALLEGATO 3





La mappa dell'esperienza (1/2)

BREVE DESCRIZIONE

La Mappa dell'esperienza può essere utilizzata per la riflessione individuale ma soprattutto per la riflessione di gruppo dopo l'implementazione di un progetto di (e-)SL o dopo un'esperienza di apprendimento più complessa.

Il team di progetto lavora in piccoli gruppi per rivedere il percorso realizzato. Ogni simbolo sulla mappa viene associato a possibili esperienze vissute durante il progetto. I partecipanti discutono e ricostruiscono il percorso di attuazione. Discutendo in piccoli gruppi, iniziano a ricordare ciò che hanno vissuto e, in base a ciò che ricordano di aver sperimentato, disegnano sulla lavagna a fogli mobili un percorso, una mappa delle aree che corrispondono all'interpretazione della loro esperienza. Tra i simboli presenti sulla mappa sceglieranno solo quelli che erano rilevanti per la loro esperienza di progetto (non devono usarli tutti). Descriveranno l'ordine delle esperienze che hanno vissuto. Un'area può essere attraversata più di una volta. Quando scelgono di scrivere una particolare area della mappa sulla lavagna a fogli mobili, devono descrivere/argomentare in gruppo perché l'hanno scelta, cosa significa per loro e quali associazioni fanno tra il nome dell'area e come hanno percepito quel momento della loro esperienza.

RACCOMANDAZIONI

Questa attività può essere integrata con domande metacognitive per aiutare gli studenti a riflettere sui propri processi di pensiero e sulle strategie di apprendimento. Queste domande promuovono l'autoconsapevolezza e incoraggiano gli studenti a monitorare la propria comprensione e il proprio apprendimento. Esempi di domande sono: "*Quali strategie hai usato per risolvere questo problema?*" o "*Come hai affrontato questo compito?*".

RISORSE

Una copia digitale della mappa dell'esperienza può essere ricreata in <https://padlet.com/> o <https://miro.com/>.



RISULTATI DI APPRENDIMENTO

- Maggiore consapevolezza di sé: Le mappe dell'esperienza offrono agli studenti l'opportunità di riflettere sulle proprie esperienze di apprendimento e di valutare la propria comprensione e i propri progressi. Questo può portare a una maggiore consapevolezza di sé e a una comprensione più profonda dei propri processi di apprendimento.
- Miglioramento della metacognizione: Riflettendo sulle loro esperienze di apprendimento, gli studenti possono diventare più consapevoli dei loro processi di pensiero e sviluppare una migliore comprensione del modo in cui imparano meglio. Questo può portare a migliorare le capacità metacognitive e le abitudini di studio.
- Miglioramento delle capacità di risoluzione dei problemi: Le mappe dell'esperienza possono aiutare gli studenti a identificare i modelli delle loro esperienze di apprendimento e a individuare le aree in cui hanno difficoltà. Questo può aiutare gli studenti a sviluppare strategie di problem-solving più efficaci e a superare gli ostacoli nel loro apprendimento.
- Aumento della motivazione e del coinvolgimento: Le mappe dell'esperienza forniscono agli studenti una rappresentazione visiva del loro percorso di apprendimento, che può aiutarli a vedere i progressi fatti e a sentirsi più motivati a continuare a imparare. Questo può portare a un maggiore impegno e a un legame più forte con il materiale studiato.



La mappa dell'esperienza (2/2)

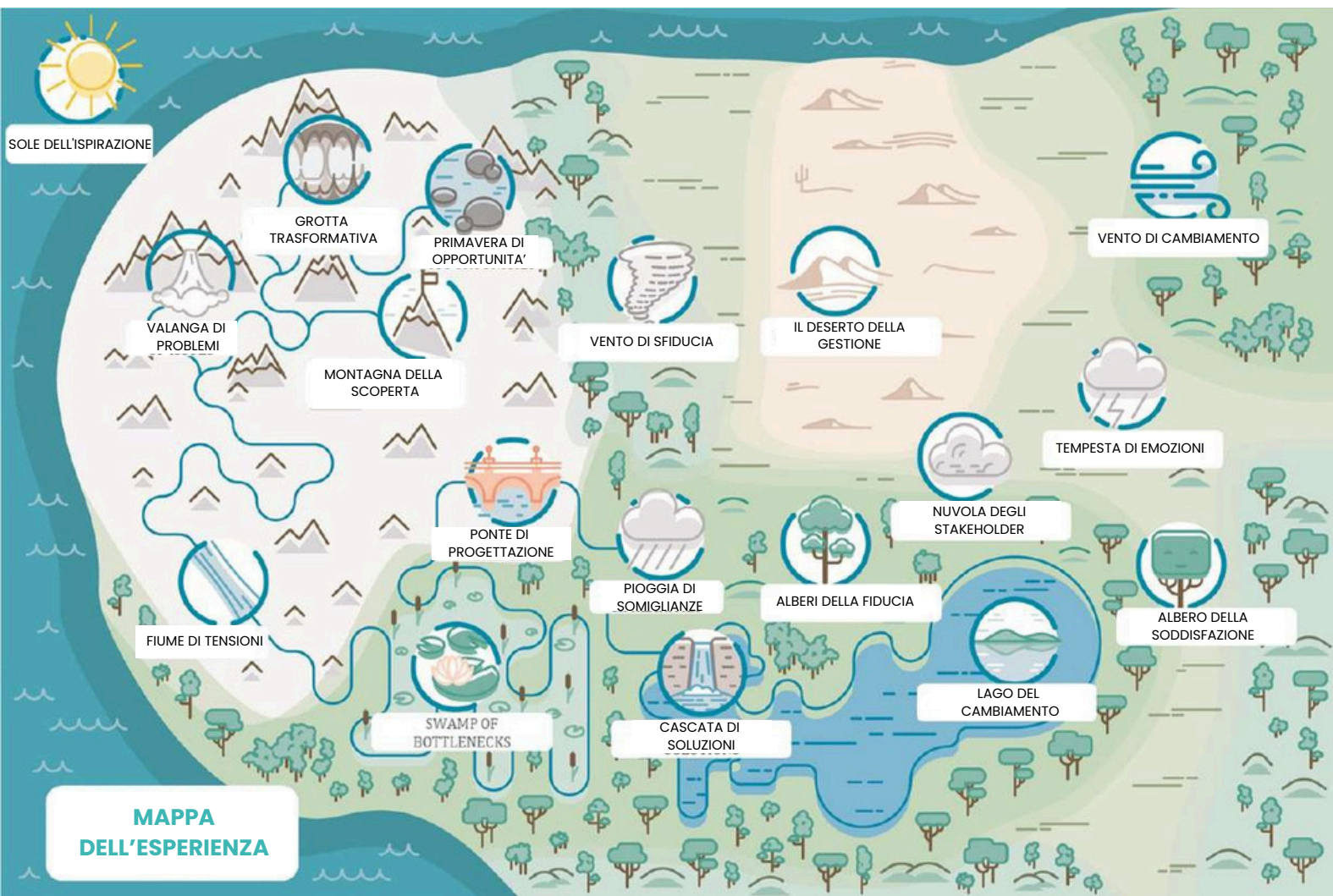
ESEMPIO DI UTILIZZO

Dopo aver completato il progetto di (e-)SL il gruppo si riunisce per una sessione di riflessione. I partecipanti formano piccoli gruppi e vengono dotati di lavagne a fogli mobili e pennarelli o, digitalmente, degli strumenti necessari.

Ogni gruppo discute e ricorda le esperienze vissute durante il progetto. Rivedono i simboli sulla Mappa delle esperienze e scelgono quelli più rilevanti per la loro esperienza di progetto.

Utilizzando i simboli selezionati, i gruppi costruiscono una rappresentazione visiva del loro percorso progettuale sulla lavagna a fogli mobili. Disegnano un percorso o una mappa, collegando le aree che corrispondono alla loro interpretazione dell'esperienza. Mentre i gruppi disegnano ogni area sulla lavagna a fogli mobili, spiegano perché l'hanno scelta e cosa significa per loro. Condividono le associazioni che fanno tra il nome dell'area e i momenti specifici che hanno vissuto durante il progetto.

Dopo aver presentato le carte a fogli mobili, l'intero gruppo si impegna in una discussione. Confrontano le loro mappe, identificando temi comuni, sfide e punti salienti. Discutono il significato delle esperienze che hanno condiviso.





Piano d'azione settimanale

BREVE DESCRIZIONE

In questa attività di e-SL gli studenti si impegnano in una riflessione sull'allocazione del tempo nell'ambito del loro progetto. Ogni studente riceve un piano di attività settimanali con fasce orarie designate per ogni giorno della settimana.

Gli studenti sono invitati a scrivere le attività più importanti che intraprendono per se stessi, per la loro famiglia, per gli amici e per gli altri durante il loro progetto di e-SL. Queste attività possono includere compiti legati al progetto, impegno nella comunità e impegni personali.

Una volta compilati i piani di attività, gli studenti ritagliano ogni singola attività dal foglio. L'insegnante fornisce due cestini o cartoncini a ogni studente, uno con l'etichetta "Per il mio apprendimento" e l'altro con l'etichetta "Per l'impatto sulla comunità".

Il compito degli studenti è quello di assegnare le attività ritagliate ai cestini "Per il mio apprendimento" o "Per l'impatto sulla comunità" in base alla loro valutazione dello scopo e dell'impatto primario di ciascuna attività, considerano il modo in cui ogni attività contribuisce al proprio apprendimento e alla propria crescita, nonché l'impatto positivo che ha sulla comunità che stanno servendo.

Dopo aver assegnato le attività, gli studenti riflettono sull'assegnazione del tempo e sull'equilibrio tra apprendimento personale e impatto sulla comunità. Discutono il significato di ciascuna categoria e condividono le loro riflessioni sull'esperienza di SL in una discussione di gruppo.

Attraverso questa attività, gli studenti acquisiscono una comprensione più profonda del tempo che dedicano al proprio apprendimento e del contributo che danno alla comunità attraverso l'e-Service-Learning.

La riflessione li spinge a ragionare sul valore delle loro esperienze e sull'impatto del loro servizio. L'attività incoraggia il pensiero critico, l'autoconsapevolezza e il senso di responsabilità sociale nel contesto del loro progetto di e-Service-Learning.



RISULTATI DI APPRENDIMENTO

- Riflettere sulle attività personali svolte durante la settimana nel contesto dell'e-SL.
- Riflettere sulle azioni individuali, considerando il loro impatto sulla crescita personale e sull'impegno nella comunità.
- Effettuare un'autovalutazione per comprendere la distribuzione del tempo tra attività personali e attività legate alla comunità nell'ambito del progetto di e-SL.



Riflessione post-insegnamento

BREVE DESCRIZIONE

Dopo aver condotto alcune lezioni per studenti delle scuole secondarie di primo o secondo grado come parte della loro esperienza di SL, agli studenti viene chiesto di scrivere una riflessione individuale. Durante il lavoro sulle loro riflessioni gli studenti seguono domande specifiche come parte del loro apprendimento e della loro crescita accademica. Gli studenti devono completare la riflessione individuale post-attività di insegnamento entro due giorni e inviarla alla piattaforma utilizzata. In seguito, le riflessioni individuali vengono valutate dagli insegnanti.

DOMANDE PER LA RIFLESSIONE

1. *Descrivete brevemente il processo di pianificazione delle lezioni e come vi siete sentiti rispetto al processo di pianificazione (lo avete trovato efficace? Efficiente? In che modo? In che modo avrebbe potuto essere migliore?).*
2. *Descrivete brevemente in che misura ritenete che il team abbia svolto efficacemente le lezioni programmate. Di cosa siete più orgogliosi in termini di insegnamento? Cosa ha funzionato davvero bene?*
3. *Descrivete una cosa che cambiereste o fareste in modo diverso nel vostro insegnamento e spiegate perché.*
4. *Nella pianificazione e nello svolgimento delle lezioni vi siete destreggiati tra molte responsabilità: avete avuto il compito di insegnare agli studenti dei contenuti (uno specifico argomento), coltivando al contempo le loro competenze globali e il pensiero critico e sviluppando il loro linguaggio con supporti adeguati (SINC – scaffolding, interaction, noticing, connection). Riflettete su ciascuna di queste aree: in quale di queste tre aree avete avuto più successo? In quali avete avuto meno successo? Con il senno di poi, cos'altro avreste potuto fare per migliorare una specifica area?*
5. *Che cosa ha imparato su di sé come nuovo insegnante durante questa esperienza?*

RIFERIMENTI

Ramos, K., Wolf, E. J., & Hauber-Özer, M. (2021). Teaching for Global Competence: A Responsibility of Teacher Educators. *Journal of Research in Childhood Education*, 35(2), 311-330. doi: 10.1080/02568543.2021.1880998.

Mercer, S. (2023). Global Skills. Ripreso da: <https://elt.oup.com/feature/global/expert/global-skills?cc=global&sellLanguage=en>



RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Gli studenti saranno in grado di:

- descrivere il processo di pianificazione delle lezioni e come si sono sentiti nel processo di pianificazione
- descrivere in che misura ritengono efficace la realizzazione delle lezioni programmate da parte del loro gruppo
- esercitare le competenze globali, il pensiero critico e sviluppare il linguaggio con supporti appropriati (SINC – scaffolding, interaction, noticing, connection)
- commentare i punti salienti
- valutare le cose che cambierebbero o farebbero in modo diverso nel loro insegnamento.

Sezione 3

Strumenti tecnologici



Strumenti tecnologici

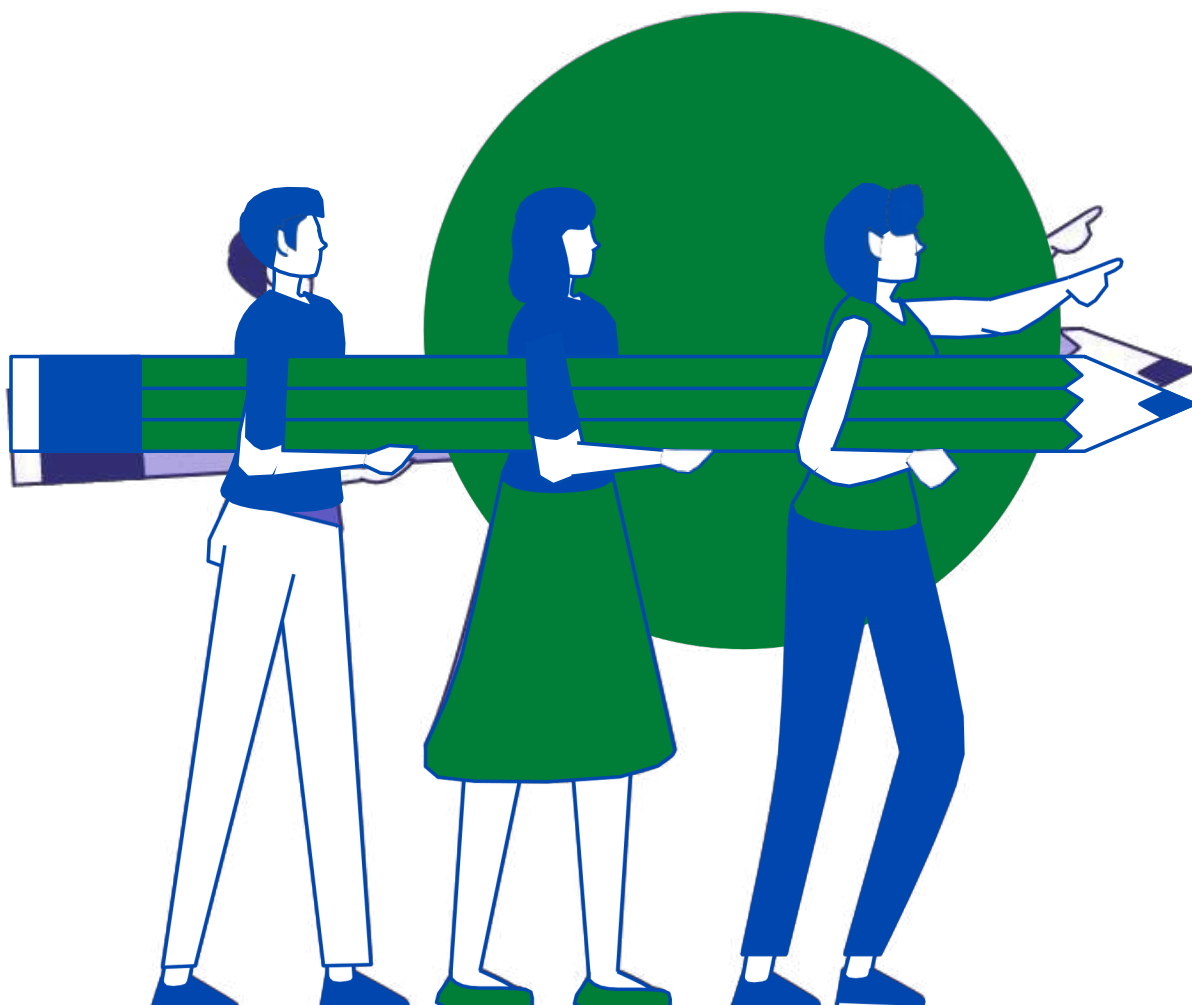
Nell'ambito dei progetti di e-SL gli strumenti tecnologici giocano un ruolo fondamentale nel consentire ai facilitatori di creare esperienze di apprendimento dinamiche e coinvolgenti.

In questa sezione ci addentriamo nel mondo degli strumenti tecnologici, svelando le risorse che possono potenziare le pratiche di facilitazione e amplificare l'impatto delle iniziative di e-SL.

Dai sistemi di gestione dell'apprendimento e dalle piattaforme di collaborazione online agli strumenti di narrazione digitale e ai software di visualizzazione dei dati, esploriamo una vasta gamma di strumenti che possono facilitare la comunicazione, favorire la collaborazione e migliorare il percorso di apprendimento complessivo.

Che siate facilitatori esperti o alle prime armi con l'e-Service-Learning questa sezione vi fornirà spunti, strategie e raccomandazioni pratiche per selezionare e sfruttare efficacemente gli strumenti tecnologici.

Abbracciando le possibilità offerte da queste risorse digitali, potrete sbloccare il pieno potenziale dell'e-SL, consentendo esperienze trasformative sia per gli studenti sia per le comunità che servono.



Strumenti tecnologici

Esplorate le seguenti raccomandazioni per scoprire quali strumenti possono essere perfettamente integrati nelle attività e nei progetti di e-Service-Learning.

Strumenti	Descrizione
Sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS)	Piattaforme come Moodle , Canvas o Blackboard forniscono un hub centralizzato per ospitare i materiali del corso, facilitare la comunicazione e gestire i compiti e le valutazioni online.
Strumenti di videoconferenza	Applicazioni come Zoom , Microsoft Teams o Google Meet consentono la comunicazione in tempo reale, le riunioni virtuali e le discussioni collaborative tra studenti, educatori e partner della comunità.
Piattaforme di collaborazione online	Strumenti come Google Docs , Microsoft 365 o Notion consentono la modifica collaborativa dei documenti, la gestione condivisa dei progetti e la collaborazione di gruppo, favorendo il lavoro di squadra e il coordinamento nei progetti di e-SL.
Strumenti di gestione del progetto	Piattaforme come Trello , Asana o Basecamp aiutano a organizzare i compiti, a stabilire le scadenze, ad assegnare le responsabilità e a monitorare i progressi del progetto, migliorando l'efficienza e la responsabilità nelle iniziative di e-Service-Learning.
Sondaggio online e strumenti di raccolta dati	Strumenti come Google Forms , Survey Monkey , Survey Alchemer o Typeform facilitano la creazione e la distribuzione di indagini e questionari per raccogliere dati, feedback e approfondimenti dai membri della comunità o dai partecipanti al progetto.
Strumenti di narrazione digitale	Piattaforme come Adobe Spark , Canva o Prezi consentono di creare presentazioni multimediali, infografiche o video coinvolgenti per condividere i risultati dei progetti e comunicare narrazioni d'impatto.

Strumenti tecnologici

Strumenti	Descrizione
Social Media e piattaforme	Piattaforme come <u>Twitter</u> , <u>Gruppi Facebook</u> , <u>WordPress</u> o <u>Medium</u> possono essere utilizzate per condividere gli aggiornamenti del progetto, coinvolgere la comunità e promuovere la consapevolezza delle iniziative di e-SL.
Piattaforme di portafoglio online	Strumenti come <u>Mahara</u> , <u>Portfolium</u> o <u>WordPress</u> consentono agli studenti di creare e presentare i loro portfoli digitali, evidenziando le loro esperienze di e-SL, i progetti e i risultati ottenuti.
Strumenti per la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR)	Tecnologie innovative come <u>Oculus Rift</u> , <u>Google Cardboard</u> o applicazioni AR offrono esperienze immersive, consentendo agli studenti di esplorare ambienti virtuali legati ai loro progetti di e-Service -Learning o di partecipare a simulazioni.
Strumenti di visualizzazione dei dati	Strumenti come <u>Tableau</u> , <u>Infogram</u> o <u>Plotly</u> consentono di creare grafici, diagrammi e visualizzazioni interattive di grande impatto visivo per analizzare e presentare i dati raccolti durante le attività di e-Service-Learning.



Raccomandazioni per l'integrazione delle tecnologie nell'e-SL

GLI OBIETTIVI SONO FONDAMENTALI

In primo luogo è fondamentale comprendere le esigenze e gli obiettivi specifici dei progetti di e-SL. Identificando gli obiettivi, i risultati desiderati e il target di riferimento del progetto, è possibile allineare efficacemente gli strumenti tecnologici agli obiettivi di apprendimento e adattarne l'uso. Questo approccio strategico garantisce che gli strumenti selezionati migliorino il coinvolgimento, la collaborazione e l'impatto sulla comunità.

I PRINCIPI DI PROGETTAZIONE SONO IMPORTANTI

In secondo luogo considerate i principi pedagogici e le strategie didattiche che si allineano agli strumenti tecnologici scelti. Valutate come ogni strumento supporta l'apprendimento attivo, favorisce le interazioni significative e promuove il pensiero critico. Quest'analisi consente di selezionare gli strumenti che si allineano all'approccio pedagogico desiderato e rafforzano i principi fondamentali dell'e-SL.

VERIFICARE L'ACCESSIBILITÀ

È essenziale esplorare l'utilizzo, l'accessibilità e i requisiti tecnici degli strumenti scelti. Valutate fattori come la facilità d'uso, la compatibilità tra i dispositivi, la disponibilità di supporto tecnico e l'aderenza agli standard di accessibilità. Queste considerazioni assicurano che tutti i partecipanti, compresi gli studenti e i membri della comunità, possano impegnarsi efficacemente con gli strumenti, promuovendo l'inclusione e l'accesso equo.

INCORAGGIARE LA CENTRALITÀ DEL DISCENTE

Incoraggiate un approccio incentrato sul discente, coinvolgendo gli studenti nella scelta e nella valutazione degli strumenti tecnologici. Sollecitate il loro feedback, le loro preferenze e le loro esperienze per assicurarvi che gli strumenti rispondano ai loro stili di apprendimento. Coinvolgendo gli studenti nel processo decisionale si favorisce un senso di appartenenza e si aumenta la loro motivazione e il loro impegno nelle attività di e-SL.

VALUTARE L'IMPATTO

Valutate regolarmente l'efficacia e l'impatto degli strumenti tecnologici integrati. Raccolgete e analizzate i dati relativi al coinvolgimento, alla soddisfazione e ai risultati dei discenti per valutare l'efficacia degli strumenti nel raggiungimento degli obiettivi di apprendimento desiderati. Questo processo di valutazione consente di migliorare e adattare continuamente gli strumenti, garantendone l'allineamento con le esigenze in evoluzione dei progetti di e-SL.

ALIMENTARE L'APPRENDIMENTO CONTINUO

Infine, promuovete una cultura dello sviluppo e dell'apprendimento continuo. Incoraggiate gli studenti a tenersi aggiornati sugli strumenti tecnologici emergenti, a partecipare a workshop e webinar pertinenti e a impegnarsi in comunità di pratica. Alimentando una mentalità di apprendimento continuo, studenti e insegnanti possono scoprire strumenti innovativi ed esplorare nuove strategie per migliorare ulteriormente le esperienze di e-SL.



- Agusdinata, D. B. (2022). The role of universities in SDGs solution co-creation and implementation: a human-centered design and shared-action learning process. *Sustainability Science*, 17(4), 1589–1604.
- Arif, F. K. M., Affendi, F. R., Noah, J. B., & Yunus, M. M. (2020). Innovative trends and practices in ESL for education 4.0 among higher learning institutions. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(3), 4027–4030.
- Bandura, A. (2006). Toward a Psychology of Human Agency. *Perspectives on Psychological Science*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.1111/j.1745-6916.2006.00011.x>
- Bandura, A. (2010). Self-Efficacy. In I. B. Weiner & W. E. Craighead (Eds.), *The Corsini Encyclopedia of Psychology* (p. corpsy0836). John Wiley & Sons, Inc. <https://doi.org/10.1002/9780470479216.corpsy0836>
- Bourelle, T. (2014). Adapting Service-Learning into the online technical communication classroom: A framework and model. *Technical Communication Quarterly*, 23(4), 247–264.
- Burbules, N. C. (2017). Dialogue and Critical Pedagogy. In M. A. Peters (Ed.), *Encyclopedia of Educational Philosophy and Theory* (pp. 553–557). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-287-588-4_233
- Dapena, A., Castro, P. M., & Ares-Pernas, A. (2022). Moving to e-Service-Learning in Higher Education. *Applied Sciences*, 12(11), 5462.
- Dewey, J. (2015). *Experience and education* (First free press edition 2015). Free Press.
- Downes, S. (2007). What connectivism is. Retrieved from: <http://halfanhour.blogspot.com/2007/02/what-connectivism-is.html>
- Guthrie, K. L., & McCracken, H. (2014). Reflection: The importance of making meaning in e-Service-Learning courses. *Journal of Computing in Higher Education*, 26, 238–252.
- Hodge, T. (2019). Integrating cultural humility into public services librarianship. *International Information & Library Review*, 51(3), 268–274.
- Kitchen, J., & Taylor, L. (2020). Preparing preservice teachers for social justice teaching: Designing and implementing effective interventions in teacher education. *Handbook of social justice interventions in education*, 1–27.
- Kitchenham, A. (2012). *Jack Mezirow on Transformative Learning*. In N. M. Seel (Ed.), *Encyclopedia of the Sciences of Learning* (pp. 1659–1661). Springer US. https://doi.org/10.1007/978-1-4419-1428-6_362.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.

- Li, M., & Frieze, I. H. (2016). Developing civic engagement in university education: Predicting current and future engagement in community services. *Social Psychology of Education, 19*, 775–792.
- Meyers, S. A. (2009). Service -Learning as an opportunity for personal and social transformation. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education, 21*(3), 373–381.
- OECD. (2017). *The OECD Handbook for Innovative Learning Environments*, OECD, Publishing, Paris, <http://dx.doi.org/9789264277274-en>.
- OECD. (2019). *Benchmarking Higher Education System Performance, Higher Education*, OECD Publishing, Paris, Your paragraph text
- Paniagua, A., & Istance, D. (2018). *Teachers as Designers of Learning Environments: The Importance of Innovative Pedagogies*. OECD. <https://doi.org/10.1787/9789264085374-en>
- Resch, K. (2018). Third Mission and Service-Learning. A narrative evaluation of the relevance of students' experiences. *Zeitschrift für Hochschulentwicklung, 13*(2), 127– 139.
- Roos, V. (2016a). *Introducing the Mmogo-method as a Visual Data-Collection Method*. In V. Roos (Ed.), *Understanding Relational and Group Experiences through the Mmogo-Method®* (pp. 3–17). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-31224-8_1
- Roos, V. (2016b). Theorizing from the Mmogo-method: Self-Interactional Group Theory (SIGT) to Explain Relational Interactions. In V. Roos (Ed.), *Understanding Relational* Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. *American Psychologist, 55*(1), 68–78.
- Siemens, G. (2008). *Learning and knowing in networks: Changing roles for educators and designers*. ITFORUM for Discussion, 1–26.
- Sulé, V. T., Sachs, A., Mansor, C., & Smydra, R. V. (2022). The case for case studies: Dialogic engagement and case study creation in a higher education classroom. *Active Learning in Higher Education, 146978742210752*. <https://doi.org/10.1177/14697874221075297>.
- Veyvoda, M. A., & Van Cleave, T. J. (2020). Re-imagining community-engaged learning: Service-Learning in communication sciences and disorders courses during and after COVID-19. *Perspectives of the ASHA Special Interest Groups, 5*(6), 1542–1551.
- Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity (1st ed.)*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511803932>



<https://e-sl4eu.us.edu.pl/en/home/>



<https://www.linkedin.com/in/e-sl4eu-094457253/>