

200 MILIONI DI EURO PER NUOVI PARTENARIATI STRATEGICI ERASMUS+

in risposta all'impatto del Covid-19

EDUCAZIONE DIGITALE

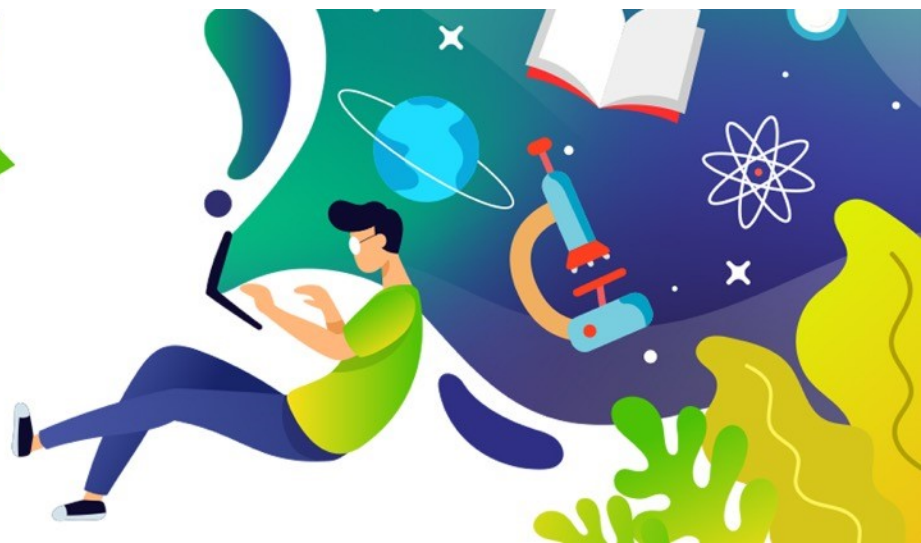
SCUOLA - VET - ISTRUZIONE SUPERIORE

CREATIVITÀ

SCUOLA - EDUCAZIONE DEGLI ADULTI - GIOVANI

SCADENZA:

29 OTTOBRE 2020



KA2 STRATEGIC PARTNERSHIPS FOR HIGHER EDUCATION

CORRIGENDUM CALL 2020

Infosession

6 ottobre 2020

***L'esperienza di un progetto KA203 Call 2017 in tema
di Digital Education***

IL PROGETTO EDUHACK

TITOLO

EDU-HACK: Hacking Education through eLearning and Open Education

PARTNERS

Politecnico di Torino - Centro Nexa su Internet & Società (IT)

Universidad Internacional de La Rioja (ES)

Coventry University (UK)

Knowledge Innovation Centre (MT)

ATiT BVBA (BE)

DURATA

36 mesi | 1 settembre 2017 – 31 agosto 2020

OBIETTIVI

- **OBIETTIVO #1**
Incrementare le competenze di docenti universitari nell'uso degli strumenti digitali per l'insegnamento collaborativo.
- **OBIETTIVO #2**
Costruire una rete europea di esperti nell'ambito dell'ideazione e sperimentazione di pratiche innovative in ambito educativo, promuovendone la collaborazione e lo scambio di buone pratiche.
- **OBIETTIVO #3**
Creare team di lavoro con competenze transdisciplinari (formatori, professionisti dell'audiovisivo, esperti della qualità, sviluppatori web, ecc.) per promuovere l'innovazione in ambito educativo.

Risultati

- **IO1 - Curriculum**
Ideazione di un percorso di formazione «blended» per docenti universitari destinato all'acquisizione di competenze nell'uso di strumenti digitali per l'insegnamento.
- **IO2 - Course**
Sviluppo e **sperimentazione** del percorso di formazione EduHack (corso online + hackathon) nelle tre università partner.
- **IO3 - Platform**
Implementazione di una **piattaforma collaborativa** che connette risorse, contenuti e persone coinvolte nel progetto.
- **IO4 - Toolbox**
Creazione di un toolbox che raccoglie e sistematizza esperienza, contenuti e output di progetto per la sua **replicabilità** su larga scala.

Metodologia innovativa blended: attiva, aperta, partecipativa.

Corso online: 4 aree, 19 attività, in Inglese, Spagnolo e Italiano, OER.







3 iterazioni del corso: nelle 3 università partners (+120 docenti)

Piattaforma: ambiente con posts commentabili e ricercabili (+600 post).


EduHack Toolkit: per adattare/replicare il corso (dal Design Thinking all'Open Badge).

Extended network: 26 membri per portare avanti l'approccio.

www.eduhack.eu


 Consiglio di gestione app.
[Home](#) [Corso Online](#) [EduHackathon](#) [Community Hub](#) [Come partecipare](#) [Contatti](#)     

Le risorse digitali




- ▶ Cercare le risorse educative aperte (Open Educational Resources)
- ▶ Modificare contenuti digitali già esistenti attraverso le wikis
- ▶ Creare risorse educative digitali
- ▶ Curare e organizzare le risorse digitali
- ▶ Applicare le licenze aperte alle risorse digitali

L'insegnamento




- ▶ Progettare un'attività di insegnamento online
- ▶ Implementare metodologie di apprendimento collaborativo con il supporto delle ICT
- ▶ Guidare e supportare gli studenti tramite la moderazione online
- ▶ Favorire la co-creazione di conoscenza tra gli studenti
- ▶ Creare e selezionare risorse video per l'insegnamento
- ▶ Usare il gioco per stimolare il coinvolgimento degli studenti

La valutazione



- ▶ Progettare nuove strategie di valutazione formativa con le tecnologie digitali
- ▶ Sperimentare le diverse tecnologie digitali per la valutazione formativa
- ▶ Analizzare le performance degli studenti e i loro progressi nell'attività di apprendimento
- ▶ Utilizzare le tecnologie digitali per fornire agli studenti feedback mirati

L'empowerment degli studenti








- ▶ Valutare criticamente l'uso degli strumenti digitali per l'apprendimento
- ▶ Scoprire il "costo" delle piattaforme di social media
- ▶ Riconoscere le opportunità e i rischi dell'apprendimento personalizzato
- ▶ Verificare l'accessibilità tecnica delle piattaforme e delle risorse online

Questo articolo è disponibile anche in: [Inglese](#), [Spagnolo](#)








[Feedback](#)



[Home](#) [About](#) [Results](#) [Get Involved](#) [News & Events](#) [Contact](#)     

The Toolbox


You are here: [Home](#) / [Work Plan and Services](#) / [EduHack Toolbox](#) / [The Toolbox](#)

-  1. INTRO TO COURSE
-  2. STEPS & PROCESS
-  3. DESIGN THINKING
-  4. COURSE FACILITATION
-  5. EVENT CHALLENGES
-  6. COURSE PROMOTION
-  7. OPEN BADGES

Design Thinking Mini Guide

Design Thinking is a methodology used by designers to solve complex problems, and find desirable solutions for clients. It's a human centered and collaborative approach to problem solving that is creative, iterative, and practical. It's the essential ability to combine empathy, creativity, and rationality to meet user needs and drive business success. A design mindset is not problem-focused, it's solution focused and action oriented towards creating a preferred future. Design Thinking draws upon logic, imagination, intuition, and systemic reasoning, to explore the possibilities of what could be – and to create desired outcomes that benefit the end user.

Design Thinking offers a structured framework for understanding and pursuing innovation in ways that contribute to organic growth and add real value to our target audiences' work. The design thinking cycle involves observation to discover unmet needs within the context and constraints of a particular situation, framing the opportunity and scope of innovation, generating creative ideas, testing and refining solutions.



[Feedback](#)



Costruire su basi solide: DIGCOMPEDU per strutturare il corso

Importanza delle scelte tecnologiche: design, accessibilità, sostenibilità

Semplicità: pensare sia ai learners target sia ai «competitors»

Appropriazione del progetto nelle università partners: dal giorno 1

Lavorare con l'AN: visibilità nel sito della Commissione

Anticipare la sostenibilità: almeno 2 anni di lavoro

Riunioni frequenti: mensili



Grazie

www.eduhack.eu

Contatti:

Mattia Plazio mattia.plazio@polito.it

Fabio Nascimbeni fabio.nascimbeni@unir.net